

Touch On Art 2011

芸術体験授業(タッチョナ)活動報告書



What's "Touch on Art"?!

タッチョナ(Touch on Artー現代芸術体験授業)とは

タッチョナ(Touch On Art)は芸術創造活動支援事業実行委員会(通称:中之島 4117)の事業として、大阪や関西を中心に活動している現代芸術のアーティストが学校に出向き体験型授業を実施するプログラムです。

2011年度は様々なジャンルのアーティスト5組が大阪市内の8校で授業を実施しました。

子どもたちにとって、現代芸術の表現を体験することは、独創的な発想や自由な表現から生み出される多様な価値観を学び、アーティスト自身の生き方や姿を知ることになります。そして自分自身の身体や表現と向き合い、社会の多様性を学校で直接学ぶ機会は、将来自分自身で未来を切り開くための糧として貴重な体験となるでしょう。また学校にとっても、多様な地域人材が教育に携わりオリジナルなプログラムを実施することは、新しい教育の可能性を模索することにも繋がります。

一方、アーティストにとって「アウトリーチ」活動は、子どもたちの意外な発想や表現に触れるだけでなく、子どもたちとの関係性を通じてコミュニケーションの在り方を探る機会でもあります。そして今回の実施には、アートや教育の分野で様々な経験を持つ人材をコーディネーターとして参加してもらいました。それぞれのコーディネーターが、それぞれの専門分野の知識を学校やアートの新しい現場で活用し発見してもらうことも、また芸術創造活動支援の1つであると考えます。

タッチョナは学校を舞台に子どもたちとアーティスト、学校、コーディネーターが出会うファースト・コンタクトの場であると共に、今回はこのプロジェクト自身のファーストステップでもありました。今年度の実施を終え、課題と共にアーティストが子どもたちや学校、地域とより深い関係性を築くための新しいアイデアもすでに生まれつつあります。

今後もこのようなプログラムが教育現場や文化創造の現場で展開されることを願ってやみません。

タッチョナディレクター:小島 剛

NAOKI IIMURO

いいむろなおき / ダンサー

パントマイムを使った 表現ワークショップ

城東区 大阪市立東中浜小学校 学年:2年生3クラス 92名

場所:体育館 実施日:9月27日(月) 5~6時限

アシスタント:古田敦子・青木はなえ コーディネーター:琴塚恭子

西淀川区 大阪市立御幣島小学校 学年:4年生3クラス 105名

場所:体育館 実施日:10月11日(月) 5~6時限

アシスタント:田中啓介・青木はなえ コーディネーター:小島剛・福田裕子

WORKSHOP

パントマイムを知ってもらい、その魅力を伝えるワークショップ。パントマイムの基礎的なテクニックを取り入れた講師のデモンストレーションをおこなった後、ストーリーを展開しながら動きを説明して、子どもたち自身がパントマイムの代表的なテクニック「見えないカベ」や「綱引き」、風船を使ったパントマイムに挑戦。想像力をフル回転させて「見えないものが見えてくる」不思議なパントマイムを体験します。



WS FLOW

大阪市立東中浜小学校・大阪市立御幣島小学校
※WSの内容は各学校によって一部異なります。

1. パントマイムって知ってる?
アーティストの自己紹介として、「壁」や「ロープ」のパフォーマンスを披露。初めてのパフォーマンスに子どもたちが一気に笑いと驚愕の声で大盛り上がり。

2. パントマイムに挑戦
アーティストのテクニック指導による「壁」や「綱引き」「ボール投げ」「空間固定」などに挑戦。何度も練習して、表情の大きさやお互いの動きを合わせていくことを覚えていきます。その後、舞台上昇ってアーティストと一緒にパントマイムを披露。

3. 上級編?!風船を使ったパントマイム
今度は風船を持って、ストーリーを展開しながらその動きを説明。みんなで大喜びしながらも何度も練習して、最後はふわっとみんなで浮き上がってエンディング。



PROFILE

兵庫県立宝塚北高等学校演劇科卒業。1991年渡仏。パリ市マルセル・マルソー国際マイム学院、ニデルメイエ国立音楽院コンテンポラリーダンス科最上級クラスなどを経てフランスと日本でマイム、パントマイム、ダンスなどの公演活動やワークショップを実施。1998年、拠点をフランスから日本に移し、「いいむろなおきマイムカンパニー」の名称で舞台公演、ワークショップや外部指導、マイム演出、海外フェスティバルへの参加等、幅広く活動中。平成12年度大阪文化祭賞受賞。平成17年度文化庁新進芸術家海外留学制度研修員。平成23年度兵庫県芸術奨励賞受賞。

FROM CHILDREN

- ・つなひきを10人でやれたらおもしろいから、こんどは10人でしたいです。
- ・パントマイムをどんなかしたとき ぼくじゃ どうてい むりだろうと思ったけど いいむろ先生のおかげですこしできるようになりました。
- ・わたしは うんどうが にがてだったけれど できてうれしかったです。
- ・今回パントマイムで声を出したり体を使ったり気持ちを表すことがたのしかった。
- ・おかあさんやおとうさんにもぜんぶやってみました。おかあさんが「すごいじょうず。先生みたい。」と、言ってくれました。



SHIGEMI KITAMURA

北村成美 / ダンサー・振付家

コミュニティダンス ワークショップ

都島区 大阪市立東都島小学校 学年:3年生2クラス、4年生2クラス 122名 場所:学校体育館、運動場など
実施日:1日目 9月6日(水) 1~4時限 2日目 9月15日(木) 5~6時限 3日目 9月26日(月) 3~4時限
4日目 9月29日(木) 5~6時限 5日目 10月2日(日) 運動会での演目公演
アシスタント:文、西岡樹里、田中幸恵 コーディネーター:蛇谷りえ、金澤咲

天王寺区 大阪市立桃陽小学校 学年:6年生2クラス 53名 場所:学校体育館
実施日:1日目 10月12日(水) 3~4時限 2日目 10月21日(金) 3~4時限 3日目 10月26日(水) 4~5時限
アシスタント:鈴木杏子、下村唯 コーディネーター:藤原由香里、福田裕子

WORKSHOP

身体表現、コンタクト、即興、創作の要素が含まれたコミュニティダンスのワークショップ。アーティストが全員に対して一対一で関わり、動き方に留まらず感覚で伝えることを主題として「見る」、「聞く」感覚を研ぎ澄ませていきます。子どもたちにとって「初めて出会うこと」、「感じること」を大事にして、サプライズ感のある場づくりを演出していきます。



WS FLOW 大阪市立東都島小学校

1日目 クラス全体で子どもたちとの出会い、ルールの周知
しげやんの動きを真似るように準備運動の後、「相手の目をしっかり観ること」を何度も繰り返し伝えていきます。

2日目 子どもたちから動きを引き出す
ペアになって前回の動きのおさらい。動きや人数を発展させていくつかのダンスのバリエーションをつくっていきます。次回までに「カッコイイ動き」を考えてくることを宿題にしました。

台風のため延期 学校で先生とのミーティング
子どもたちの動きをもとに考えた運動会の振り付けをパート毎に先生方へ指導。ダンスの曲も決まり、先生は次回までにこの動きを子どもたちに指導することになりました。

3日目 全体を通してパート毎の振り付けの練習
パート毎に全体練習。宿題となっていた各学年のグループの動きを全員で確認。「相手の目を見ているか?」「恥ずかしがらずにできるか?」など「カッコいい動き」と「そうでない動き」を把握します。

4日目 運動場での最後の全体練習
本番同様、屋外での全体練習。アーティストのアドバイスを元にパート毎に何度も練習していきます。「観ているお客さんに感謝の気持ちを形に」ということで、エンディングの挨拶をも子どもたちが思い思いに考えました。



WS FLOW 大阪市立桃陽小学校

1日目 クラス全体で子どもたちとの出会い、ルールの周知
準備運動を終えた後、「打てば響く」ことをルールとして伝え、子どもたち同士が2人組になって動きを作り始めます。

2日目 リズムとメロディーの関係を伝える
テーマとなる曲を使って振付の元となる「リズムとメロディーの関係」をテーマに解説とデモンストレーション。次に子どもたち自身が前回の2人組の動きから6人組など独自で動きを開発していきます。

3日目 「静」と「動」のメリハリをもって、全体リハーサルと本番
アーティストが指揮者となり、こどもたちの振り付けをまとめる。全体を通してのパート毎の練習後、5年生を迎え入れて発表を行いました。その後、5年生、6年生がそれぞれお互いに感謝を言い合い、振り返ります。



FROM CHILDREN

- ・ともだちと息が合うようになってとてもうれしかったです。
- ・みんなで力を合わせるのが少したのしかった。
- ・できないと思ってたことができるようになったからうれしかった。
- ・はじめからとてもたのしかったので、ダンスがとても好きになりました。
- ・みんなときよりよくしてやったことにやりがいもあって楽しかった。
- ・去年までは全員が同じ振り付けだったけど、今年は自分で考えた振り付けができておもしろかった。
- ・学校以外の先生に教えてもらったのが楽しかった。

PROFILE

ダンサー・振付家。大阪府出身・滋賀県在住。6歳よりバレエを始め、20歳で渡英。帰国後、「生きる喜びと痛みを謳歌するたくましいダンス」をモットーに、国内外で精力的な活動を展開。別府・混浴温泉世界「オープンルーム」、京都芸術センター「ダンス4オール」など、これまで各地で大型コミュニティダンス作品を手掛け、ご当地ダンスカンパニーを発足させる。乳幼児からオヤジまで、さまざまな対象に向けてワークショップを行い、日本全国の小中学校、特別支援・聾学校、学童保育、公共ホールなど、100ヶ所近く訪問。「平成15年度大阪舞台芸術新人賞」を受賞。



TOCHKA

トーチカ / クリエイティブユニット

Pika Pika Workshop

住之江区 大阪市立南港渚小学校 学年:5年生1クラス、6年生1クラス 61名

場所:学校体育館 実施日:11月9日(水)3~4時限

コーディネーター:松浦真

西区 大阪市立明治小学校 学年:5年生2クラス 53名

場所:学校体育館 実施日:12月7日(水)3~4時限

コーディネーター:小島剛

WORKSHOP

懐中電灯など光るライトを使って描く光の軌跡のアニメーションを制作。ワークショップでは、懐中電灯やペンライトなどのライトで空中に描いた色々な絵や文字をデジタルカメラで撮影し、それを編集してアニメーションにしています。また各学校オリジナルの作品づくりにも挑戦します。



PROFILE

ナガタタケシとモノノカヅエによるクリエイティブユニット。デジタルカメラによる長時間露出とコマ撮りアニメの手法を融合し、空中にペンライトの光でアニメーションを描くという画期的な作風、『PiKAPiKA』を編み出す。実験的手法を用いた作風のアニメーション、グラフィック、イラストなどで幅広く活躍している。オタワアニメーション映画祭特別賞受賞、文化庁メディア芸術賞優秀賞受賞、仏クレルモンフェラン短編映画祭グランプリ受賞、仏アヌシー国際アニメーション映画祭ノミネートなど、世界中で高い評価を受ける。小学生対象のワークショップも多数実績有り。

WS FLOW

大阪市立南港渚小学校・大阪市立明治小学校
※WSの内容は各学校によって一部異なります。

1.トーチカの活動説明

トーチカのプレゼンテーション映像を見て、これからどんなワークショップを行うのかを説明しました。

2.早速やってみよう

子どもたち全員にペンライトを渡し、みんなでカメラに映る位置を確認してから、まずは静止画を撮影。「花」や「顔」などいろいろ撮影してみます。

3.静止画をつなげて、動画づくりに挑戦

今度は連続した静止画を作成して、動画を撮影。ボールが床にはずんだり、花が咲いたりいろんな動画をつくれます。

4.最後にオリジナル動画をみんなでつくる

南港渚小学校は「波」や「船」などを描いた創立30周年の記念作品を、明治小学校は学校名とともに校章を描いた作品をみんなで作成しました。

FROM CHILDREN

・家でもお母さんお父さん祖父、祖母姉にもはなそうとおもいます。もう一度やってみたいです。

・こんなに身近な物でできるなんてこんどでもやってみよーちよーたのしかったです。

・最初はぐちゃぐちゃだったけど、だんだんコツをつかめて楽しくできてよかったです。

・テレビでやっていてこれなんやろう?と思ったけどじっさいにやるとたのしかったです。

・とつてもきらきら&びかびかで楽しかった!!今度最初に見せてもらった4分ぐらいのアニメに取り組みたい!!

・ペンライトで絵をかけるとはおもっていなかったからおどろいたけど初めての体験ができてよかった。

・家でもかいちゅう電とうでできるっていたので家でやりたいと思った。

・アニメーションのボールがはずむということや、花がさくということなどが楽しかったです。

・昨日の授業は体全体を使ってトーチカをして楽しかったです。



MINAKO MIHARA

三原美奈子 / デザイナー

パッケージイグルー プロジェクト

住吉区 大阪市立苅田北小学校 学年:4年生2クラス 72名 場所:生活科室、多目的室
実施日:1日目 10月14日(金) 2~5時限 2日目 10月20日(木) 3~4時限 3日目 10月25日(火) 5~6時限
コーディネーター:糸井宏美、藤原由香里

WORKSHOP

イグルーとは、氷や雪の塊をドーム状に積んだエスキモーの住居のこと。菓子や商品など家庭にある様々な廃品のパッケージを持ち寄り、それらを壁に見立て、デザインや形状などを考察しながら巨大な家や建物をつくります。アーティストは工夫の仕方や制作時の問題解決方法などを指導。また完成後は作品の発表や感想の発表、講評を行います。



PROFILE

大阪在住。京都精華大学美術学部デザイン学科卒業後デザインスタジオ勤務を経て、2010年三原美奈子デザイン設立。大手菓子メーカーや各種食品・ギフトなどのパッケージデザインを数多く手がける。2008年以降守山野外美術展、緑橋文化祭などに参加。2008年~2010年大阪工業大学知的財産実務講師を担当。現在、社団法人日本パッケージデザイン協会会員、アートマネージメントグループ「モファ」メンバー、緑橋文化祭実行委員長などを務めている。ワークショップとして2009年以降「パッケージイグループロジェクト」、「パッケージデザイン・ワークショップ」などを行う。

WS FLOW

大阪市立苅田北小学校

実施の前に
子どもたちの家からお菓子箱や薬箱などをできるだけ沢山集めました。子どもたちにどんなものを作りたいかの絵を書いてもらい、その絵からアーティストが各クラス2作品ずつ設計図案を作成しました。

1日目 アーティスト紹介と土台作り
自己紹介を兼ねて、「デザインの仕事」を説明。事前に用意した設計図をもとに、早速「土台」となる部分を箱で組み立て始めます。

2日目 作品制作
学校の協力を得て、どんどん進めながら、ひたすら制作に没頭。「色」と「箱の工夫」についての話しながら、子どもたちから工夫ポイントを聞いたり、手助けしていきます。

3日目 完成と保護者への発表
最後の仕上げとして、作品にペイントしたり工夫を凝らして完成。子どもたちの作品を展示し、保護者の方々へ「作品堪能ガイド」を配り、作品の説明をしました。

FROM CHILDREN

- ・自分もってきたやつを家の一部にはいつているのを見たりしたら、うれしくなつてうらでこうぶんしていたりしていました。
- ・牛にゆうパックがいがいと重かったです。箱がたおれたり、ねんちゃくがなくなつてはがれたテープもありました。
- ・みんなで協力したらできたのでうれしかったし、楽しかったです。またしたいです。
- ・できるかできないかどきどきするくらいむずかしかった。でもすごたのしかった。でももういちどやりたい。
- ・はじめはかんたんと思っていたけれどいがいにむずかしかった。はこつてけこう重いと思った。いろんなアイデアでいろんなことを工夫できて楽しかった。
- ・箱をはんたいにはったりして外からみてすぐはずした。でもきっちりまっぴいてなかなかとりづらかったです、かんせいした箱みるとうつくしかった。



REMO

記録と表現とメディアのための組織

映画をつくろう ～ご近所映画クラブ

淀川区 大阪市立三津屋小学校 学年:5年生2クラス 68名 場所:多目的室
実施日:1日目 10月17日(月) 3～6時限 2日目10月27日(木) 1～4時限 3日目 11月2日(水) 3～4時限
アシスタント:餘吾康雄(remo) コーディネーター:糸井宏美、松浦真

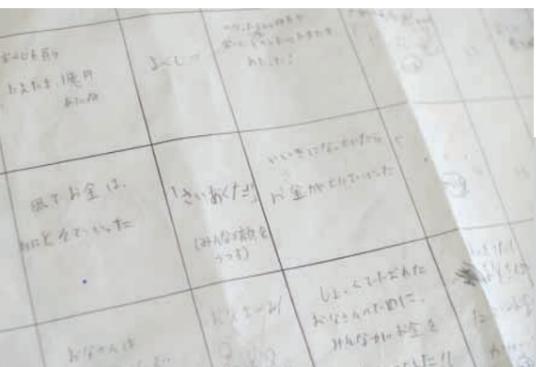


PROFILE

メディアを通じて「知る」「表現する」「話し合う」、3つの視点で活動する非営利組織。2002年大阪市内にて設立以来、メディア・アートなどの表現活動を促すほか、文房具としての映像の普及、映像を囲む新しい場づくりなどを精力的に展開している。正式名称は、記録と表現とメディアのための組織。

WORKSHOP

フランスの映像作家ミッシェル・ゴンドリーが開発した「映像ワークショップ」を使ったグループワークによる映画づくり。題材設定、シナリオづくり、撮影までを子どもたちだけで制作します。編集作業は行わないためシナリオに沿って一発勝負でどんどん撮影していきます。最後はできた作品の上映会をおこない、講師からの講評や子どもたちの感想などを発表します。



WS FLOW

大阪市立三津屋小学校

実施の前に
あらかじめ撮ってみたい映画の内容毎にグループを作ってもらいました。

1日目 映画の説明とシナリオづくり
アーティストから、映画の構造や役割分担についてのレクチャーの後、早速、グループに分かれてミーティング。カメラマンや美術係、役者などの役割を分担し、みんなでストーリーのあらすじを考え、シナリオを完成させます。

2日目 いざ撮影!
学校の協力を得て、放課後や時間外にもシナリオ作成と小道具の準備。今度は撮影についての注意事項やカメラの操作方法の説明しました。グループ毎に1台のデジタルムービーカメラをもって撮影をします。

3日目 みんなで上映会
全クラスが集合して、みんなの映画を上映。作り手と鑑賞者、それぞれの立場になって感想を言い合ったり賑やかな雰囲気の中で鑑賞。最後にクラスみんなの映画作品がまとまったDVDをプレゼントしました。

FROM CHILDREN

- ・ちゃんと話し合いをしたり、休み時間やほうかごもみんな練習をしました。
- ・ほかの人が作った映画を見ているときにみんながんばっていることがあらためてわかった。
- ・映画を作ったりシナリオを書いたり実際にえん出したりとても楽しかったです。
- ・映画のこうせいひょうを作るのはむずかしかったけど映画をとる時はめっちゃテンション上がって楽しかった。
- ・こんかいのえいが作りで友だちときょうりよくもできたし、1人だとできないけど友だちならできると思いました。
- ・練習の時はすごくおいそがしかったけど今日とった映画を見てすごくいい作品にしあがったと思います。
- ・ビデオカメラを初めて使ってドキドキしたけどだんだん楽しくなって最後はイイ作品になってよかった。
- ・えい画を作って、えい画を作ってる人の大変さを知りました。
- ・この授業をやって、まわりの人の意見や気持ちが分かって良かった。



ARTIST INTERVIEW

北村成美インタビュー

Interviewer_Takashi kojima.Rie jatani

「相手と「推し量りあう」ための経験の場」

— 今回のワークショップを見て、しげやんのワークショップの引き出しの多さを強く感じました。ワークショップをやっていくことで、自分の舞台の作品に何か影響を受けていますか？

頭で想像している間は、現場で学んだ自分の想像の範疇を超えないけれど、やはり、ワークショップの最中に子どもたちの感情が溢れるのを目の当たりにした時は私もそういう状態になってしまふことが度々あります。特に、相手との「距離感」や「感覚」はワークショップでしか経験できないものです。そして、そういった経験をたくさん積んでいくことで「表現」とか「舞台に立つこと」の意味が自分なりに明らかになってきたと思います。最初の頃は、現場での子どもたちの動きをまねたりする程度でしたが、今は、もっと深いところで影響を受けていると感じています。いわば「人が動きたくなる根源的な衝動」それこそがとても大事な要素だと思いますね。

— その「距離感」や「感覚」とはどういうことなのでしょう？

ワークショップを含め舞台表現の全てに言えることですが、「推し量り合う」ことでしょうか。「推し量る」ためには、かなりの経験が必要なのではないかと思っています。

例えば、このプールの深さを分からずに飛び込んで死ぬかと思った、という経験があったとしますね。その経験から、プールが深いとヤバイことを知ることが出来ます。新しいプールに挑むとき、その経験が浅いと用心して少しずつ入ってえらく時間がかかってしまふよな。しかし、何度か沈んだり命拾いをしてきていると、「ここくらいまではスツと行けるんでは？」という感覚が生まれてきます。そのことで「推し量る時間」が短くなっていくことが重要なのです。

しかし、経験することで、全てが分かるようになるというわけではありません。これまでの推し量りの中で、溺れ死にしそうになるような経験が、人よりあるだけです。良くないワークになったとしても「今日はダメだった〜。」で終わってしまうのではなく、最後まで手を離さずに、諦めずにやり遂げてきたことが、次に繋がってきていると思います。それを継続し、様々な人々との関係を築いてきたから、自分のワークショップが出来るようになってきたような気がします。

— 子どもを相手にワークショップをすることについて、何かポイントはありますか？

昔、子どもたちを相手にする時、自分の子どもの時の記憶や受けた感じを辿ってみたり、子どもにフィットさせてやってみようとしたんですが、全然うまくいかなかったんですよ。で、その時に「自分は何者か？」と考え、「私は、舞台の醍醐味を知ってる人間である。そして人前に出て何かをやることに魅力を感じていて、その面白さを伝えたい。」ということに気づいたのです。結局、そこに徹していくことが最大の武器だと思うんですよ。それはやっぱりワークショップや舞台上での様々な「推し量り」作業の中で掴んできたことです。

子どもの言いなりになり、気に入られようとするのではなく、「自分はこういう人間である」という前提で向かうことが関係の第1歩だと思うのです。子どもであれ大人であれ、相手の気持ちを100%汲むことは、ほとんど不可能です。こちらが推し量ると同じ様に、相手もこちらを推し量っているわけで、それこそが関係しているということ。私がどういう人なのか分からないと相手も来ることができないでしょう。

そこで、舞台やダンスでのルールを、厳格に用いるようになりました。つまり、お互いが「この世界はこういうことなのだという、ある種のごっこ遊び」に完全に徹することです。舞台が面白いのは、真剣に、その「ごっこ遊び」に徹しているからです。普段の日常のリアルではなく、その虚構の世界に役者やダンサー、スタッフが全身全霊を注ぐから、そこにいる人達の生々しさにのめりこめるし、感動できるのだと思います。

11

だから、ワークショップは、まったく舞台と同じですね。舞台のようになりきれ仕掛けが必要ですし、舞台上でできて、ワークショップでできない、舞台のように集中できない、というのは、のめり込みが足りないのではないかなとも思います。

「学校現場とワークショップ」

— では、学校でワークショップをすることについてどんな労力がありますか？例えばしげやんの方法を見てみると、「先生を共犯者にする」という言葉をミーティングで度々話されていましたよね？先生をやる気にさせることや、他にも特殊な労力が必要なのでしょうか？

学校でワークショップをする場合は、私がよりアホになりきることでしょかね（笑）。かなりの強度をもって真剣にアホになる。アホとは、徹底してなりきるとか、のめりこむという意味です。学校の先生は普段子ども達と一緒にいるから、なかなかアホになれない部分があるとします。その先生方さえもアホになれるためには、私が最強にアホでないダメ。もちろん、ただアホの1点張りではダメで、この加減も推し量りながらということになりますね。

それと、先生方の都合を親身になって聞きすぎないようにもしています。全部聞いて先生方の気持ちになってしまうと何もできません（笑）。逆に、こちら無理に理解してもらおうとは思っていないのです。全部私の言うとおりになってしまうと無法地帯になってしまふすから。お互いの立場を尊重しあい、それぞれの役割をまっとうし、対等な関係を築くこと、それが「共犯」です。これも舞台の世界と同じです。

— 学校現場は好き嫌い関係なく子どもたちがその授業に参加しないとダメです。そもそも興味の無い子どもにどう興味を向けさせているんでしょうか？

やはりテクニクです。「スゲー！」と思わせるものがないとダメでしょうね。つまり芸事としての魅力がないとダメってことです。

「俺興味ないし、やりたくない」と言われても、その子の目の前でやって見せて、「俺はやりたくないけどあれは凄い。」ってなったら、もうそこで半分参加しているわけですよ。そういう心の揺れに対して、こちらがいかに敏感に反応できるかがカギですね。「今、自分、見たやろ？気持ち動いたやろ？」と、すぐに気づけることが肝心。そのコンディションを、朝9時に学校に向いて、9時45分からの授業に合わせてつくるというのは、至難の業です。常に舞台上に立って体を追い込んでいるようなもので、舞台と同じ怖さがあります。気を抜くと、弱いところを見透かされてしまふし、場合によっては先生の方がおもしろいやんということになり、わざわざ来なくてもいい人、になりかねない。そういう意味で、「現役」じゃないとワークショップをやってくのは難しいのかも、と私は思います。もちろん、すっとう手を上げただけで注目を集められる人もいます。ともあれ、強烈に人を惹きつける力が必要です。岡本太郎さんがご存命であれば、学校に行って、子どもたちと睨み合うだけで、きつと、もの凄いワークショップが成立するでしょう（笑）。

今回、授業の中でも圧倒的な存在感で授業をすすめてくれたダンサーの北村成美氏(しげやん)からワークショップに対する考え方、特に小学校でのワークショップにおける子どもたちとの関わり方について非常に興味深い話を伺うことができました。

しげやんは大阪京橋の出身ということでベタベタの大阪弁ですが、解りやすくするために文章表現に修正を加えているところご容赦ください(笑)。

12

「美意識と教育」

— ワークショップ中には怒ったり、大きい声を出したりしていました。本来、萎縮させるような感じを与えるんだけど、そうではないんですね。「あかんから、あかん」ことを素直に伝えてるように見えたのですが、その方法って何でしょうか？

ワークショップを100回やってみるしかないですよ（笑）。それこそマニュアル化できない部分です。カッコイイ言葉で言うと、美意識ですね。人前に立つということの美意識。それがどこで培われているかという、やっぱり舞台です。私が小学生の時、舞台の世界では、ルール違反なことをしたら、黒い服を着た大人（スタッフさん）にえらく怒鳴られました。例えば、幕に触ったりするとめっちゃ怒られるんです。今考えたら、若いスタッフさんが怒られていたのかも知れないけれど、子どもだから直接怒られているような感覚になる。それは、三つ子の魂百までと言われるようにずっと覚えている。そういった絶対にあかんルールを知っているからこそ、逆にここ（*インタビューの場所は滋賀県草津市内のスタバ）で踊れと言われてもできる。ここでの見せ方が分かる。何でもええからやったらエエねんというのは訳が違うのです。それは教育的視点ではなく美意識の問題。舞台の幕に触ってはいけないというのは、危険なうえに、美しくないのです。安全に進めようとする振る舞いは、それ自体がスマートなのです。そういう意味では美意識を育てていると言っても良いかも知れませんね。

— そういえば、子ども達に「カッコ悪いことすんな！」とも、よく言ってましたよね。

静かにしないとダメなのではなく、こんなええ場面で喋っていることがかっこ悪いわけで、そんな無粋なことはないわけです。で、なんでそういう発想になるかという、私が教育者ではなく、芸事をやっている人間だからです。もちろん、教育に携わる人も、モノを見て美しいと思う美意識を持っておられるし、人と関わってもっと良くなってほしいと思っていちゃいます。教育者にも芸人にも、肝心なポイントは共通しています。その上で、どこに目標・目的を持っていくのか、ということがとても重要です。振付の世界では、言われたことが出来るようになることが完成ではなく、人を感動させられる踊りをその人の意志として躍らせることまでやるのが、本当の振付です。例えば、「円になって座れ」と言うのか、「全員の顔が見える位置に来て」と言うかの違いです。起こる現象は同じですが、中身の熱さは全く違うものになってしまいます。円になれることがオッケーではなく、みんなが向き合っていること、次へ進むための期待と衝動に満ちていくことが重要なのです。私が、現象のみを指示していたら、形はきれいだけど何も起こらない時間になってしまうでしょう。目的が、お行儀やしつけや教育的なことだけに留まってしまうと、芸事・芸術としての強度は落ちてしまいます。

— 一方、子育てや教育という観点から見ると、「今この子に怒るべきか？抱きしめるのか、耳打ちするか？」といういろんな考えがあって、どうするのが一番良いのか分からないと考える人も多いのではないかと思います。その観点から見ても非常に効果的だと思ったのですが。

それも、推し量りの中で見つけてきた感覚だと思います。誰でも、頭で判断しようとするけれど、動物である以上、考える前にすでに何か感じているはず。その感じれるはずのことが感じられないのは、頭で分析してしまうからです。こうした方が正しいと判断することをやめて、ストレートに全力で相手に向かうことが、何事においても基本だと思っています。感じたまま、見たままの方が正直で、だいたい良い結果へと導いてくれます。もちろん、恥をかいたり、衝突したりしますが、それを乗り越えて掴んでいくプロセスが一番面白いのですよ。相手の耳が遠ければ、一生懸命身振り手振りで話すわけで、そういうことは知らず知らずのうちに勝手にやってしまうでしょう。それと同じで、現場では、大きい声で言ったほうが良いとか考えているヒマはないんです。相手を見て感じていたら、然るべき声量で必要な言葉話しています。必要なところに腕が伸びています。たくさん失敗もしながら、その繊細なアンテナを常に磨いていくことが、やはり重要だと、私は思います。

— これからを生きる子どもたちに何かメッセージがあれば。

何事も、全力でやってください！！（笑）

13

14

「作る体験とそのねらい」

— remoはこれまでさまざまな地域でおとな子どもと一緒に映画を作る「ご近所映画クラブ」を展開されてきたと思うんですが、今回、小学校向けにワークショップをするにあたって心がけていたことなどありますか？

今回 remoのねらいとしては2つあって、1つは映像を「作って遊ぶ」体験がなかなかないこと。映像って、ゲームなら「見る」「操作する」で、映画だったら「見る」ことが主流ですよ。でも映像を「作りながら楽しむ」っていう経験がたぶんない。だから単に「ものづくり」っておもしろいよねってことを集団で経験してほしかった。もう1つはメディア・リテラシーの教育。主体的かつ批評的な目線の持ち方っていうのが教育の中のメディア・リテラシーでどうしても受け手になってしまう。特に映像メディアは全部、送り手に回らないと見えないところがあると思っていて、その教育があまりに少ないと思っています。だから、送り手に回って楽しいと感じることや、作った映像から何が伝わったのかを自分の仲間やクラスメイトの中で考えるような機会になればいいなって思っていました。

— 実際にワークショップをしてどうでしたか？

1つ目に関しては、子どもたちは相当盛り上がってたし、楽しんでたようだったのでまあ成功かなと思いました。2つ目に関しては、回数がある程度積み重ねないといけないのかも、とは感じましたが、作り手の思いが受け手に伝わらなかったり、逆に、意図してなかったことが伝わってしまったりという経験を通じて、子どもたちにとって、メディアの特性や映像を使って思い通り人に伝えることが、いかに難しいかということを知る機会になったと思います。また、それとは逆にコントロールできたところが何でうまくいったんだろうってことを振り返る機会にもなったかなと思います。特に、今回のワークショップが終わってから子どもたちが家に帰ってテレビ見たときに、たぶん見方は絶対変わっているはずで、それは一つの成果かなと思います。

「創造性を産み出す仕組み」

— ルールの作り方もとても工夫されてましたよね。

たぶんボンとカメラをわたして「さあ、撮影！」と言ってもおそらくはできないですよ。授業っていう枠組みで、大人がルールを決めて、そのルールの中で遊べていうやり方は、子どもにとっても逆に楽だった気がします。初めて映画を作る子どもたちが、ジャンルやチームに別れて、仲間内ではががや言いながら作って、それが一つの作品に仕上がっていく。その中でおもしろさに気づいた人から次のステップに移っていくっていうのがいいのかな。で、欲をいうとそこから踏み出して、今後自分でもやってみたいっていう人が出て来たら最高ですね。

— でも、最初は学校側との打合せの際にプロセスとか映像を先生に見せてもなかなか伝わらなくて、今回プロセスを作りながら補完していた感じはあったかと思うのですが。

僕はルールを渡して表現が生まれてくるシステムを作ってるんです。先生にとってはそのシステムを使って子どもたちがどうするのかという不安があるかもしれないけど、子どもたちによってそのシステムが自立的に動けば良いんです。そのシステムに対して初めに先生たちに理解してもらおう事が必要になってくるのかと気が付きました。

remoが実施したプログラムは、技術的な指導だけでなく「映像」の構造や組立て方を解説しながらのワークショップでした。子どもたちがそういった「仕組み」の話をしっかり聞いて、熱心に取り組んでいたのが非常に印象に残っています。そこでremoのスタッフに実施を振り返ってもらいながら、今回の取り組みで感じた課題や学校におけるメディア教育の取組みのアイデアなどを語ってもらいました。

だから、コーディネーターと協力して、このシステムを導入してもらったら子どもたちにとってこんなメリットがある、先生たちにとってこんなメリットがあるってことを教育って枠組みの中で言葉にする必要がありますね。作家はパッケージを作った意図があって、その意図を実現させたいというのがあるんだけどそれをうまく教育という枠で言い換える。翻訳する必要がある。それはコーディネーターの仕事だけど、できればその言葉は我々も一緒に作れたらいいですね。

— 今回のプログラムは全3日のプログラムで、それぞれ1週間から10日の間隔を空けて実施しました。実施回数や期間については、どうでしたか？

ある程度のシナリオを考える時間が必要で、実施1回目があって次の撮影まで10日ほど空いていたのは良かったです。先生からは時間が短すぎるって感想に書いてあったとおり、実際大変だったと思います。実施期間の間に子どもたちをサポートできるような相談タイムがあっても良かったかも。そのあたりは先生とちょっと話してみたいところです。特にあのとき我々が子どもたちに感じた「やきもき感」は見守ってあげるのがいいのかもしれませんが。先生が見守るのでなくて、アーティストが子どもたちに対して「やきもきしろ！」って見守る時間。言い換えるなら「もっと話し合え！」って、自分たちで考えさせる時間。たぶん外から来たおっちゃんとか兄ちゃん、姉ちゃんがやるからこそ普段とはまた違う緊張感が出るんじゃないかなとは思っています。プログラムの回数としては年に3、4回は実施してみたいと思いました（笑）。1回だけじゃやっぱり「ざわっ」として「なんやったんやろう？」みたいに終わった感じはあったかも。もし可能ならば、もっとじっくり取り組む時間が欲しいですね。

「上映会で体験する“見ることと見られること”」

— 上映会での子どもたちの反応はどうでしたか？

上映会の時、自分の存在に対しての緊張感が子どもなりにもあって、その緊張感はカメラの前よりも強かったように思いました。そして、見終わったあとの達成感というか「どうや！やったった！」みたいな感覚の男子がいたのは、やっぱり映像で遊んだからこそ。つまり、クラス全員が見る側と見られる側両方に立っているっていうのが、あんまりない機会だったと思いました。一方、学年だけの上映で終わったのは、何とも不完全というか残念だった。5年生だけで、もちろんすごい緊張感もあったし、それはそれで良かった。でも、もっと映像が一人歩きしていくことがあっても良いんじゃないかなと。学校の先生の映像に対するアウトプットの慎重さや、肖像権の問題もあって、子どもたちが作った映像が閉じられてしまった。映画は作りばなしだから、本当はアウトプットした物に何が書かれていてもいいはずなのに、それはダメっていう環境が学校にはあるんだということも今回分かったので、今度はより子どもたちが映像で自由に遊べる設定を準備していきたいです。

15

16

— アーティストとして学校現場に関わってみて、もっとこうできたらと思うことはありますか？

学校を囲む地域の人たちが保護者が参加できるしくみが戦略的に組めたら良かったかとは思っています。保護者を巻き込んで「自分たちが考えてる以上にもっとやっても大丈夫なんだ」と子どもたちに思わせる機会をもうちょっと積極的に開いて、積み重ねて行くと学校自体の制度や枠組みがもっと広がっていくんじゃないかなという気がします。その場合、初めから保護者も見ましようというところで、大人もこの映画を見るからねっていう前提で遊べばいいし、我々も、子どもたちもそういう設定だからということを進める事ができる。また、前もって設定が分かっていたら「じゃあ、これは止めておこう」って本人も判断すると思います。その設定が後から大人の都合で出てきたら抵抗感を感じるけれど、初めに子どもたちも設定を分かっている、その中で本人が選んだものなら後押ししてあげたいです。今回は学校現場での上映会の設定（がまだいろいろ考えることができたなあ。と課題として思っています。）なども、また今後の課題のひとつだと感じています。

それに対する考え方としては「ご近所映画クラブ」に関してはルール作りそのものを大切にしつつ、その映像を地域の人とっしょに見ることは考えられます。でも保護者や地域の大人を入れてしまうことで子どもたちの表現が縮こまってしまうならば、子どもたちだけで見せ合う方が、もしかしたら一番子どもたちの自由な表現に近づくところなのかもしれない。また、今度は、保護者だけで映画を作ることができたら、子どもたちの表現の自由さや遊びの楽しみ方も少しはわかるかもしれない。そうやって子どもも大人も、映像を通じて同じステージにあげて上映会をし合ったり、そのドキドキ感をつくれたら面白いかも知れないですね。

— では最後に、未来を担う子どもたちへメッセージをお願いします。

大いに道を踏み外してほしいなと思っています。今まで幻想のようにあった道はどんどん壊れているから、自分で線路を敷くしかないんです。この線路を歩めと言われていた線路は途中で崖に落ちて、意外に自分でひいた線路はずっと違う世界に繋がってるかもしれない。そんな可能性はまだまだあります。どんどん自分で見えてる線路以外の線路を引いてトロッコでもいいから疾走してほしいなと思っています。そのときは、私たち大人が想定できない全く新しい世界が広がっているかもしれない。乗り遅れてる大人もいっしょにあそんで欲しいですね。

「それぞれが学び、発見する場として」

2003年より取り組んでいる「プレーカープロジェクト」は地域密着型アートプロジェクトとして、アーティストとともに様々なプロジェクトを実践している。2005年には子どもに特化したプログラム「art school」に取り組み、1年間通して5組のアーティストとプログラムを考え、キッズプラザや児童館などの施設の子どもたちを対象に実施した。

そのときに課題となったのは、子どもの予期せぬ反応や行動に柔軟に対応できるスタッフのスキルや即興力（コミュニケーション力）である。充実したプログラムにしていくためには、スタッフ自身がワークショップの内容を把握するだけでなく、楽しみ方を自らが体得していることも重要である。事前にスタッフ向けのワークショップがあると理想的だ。参加人数が20人以上になった場合、アーティストが1人では、子どもたちの小さな発信に対応出来ないため、同じようにワークショップを理解しファシリテートできる人が必要になるのだ。

もう一つの課題は、子どもを魅了するツールの開発やサンプルの作成。ツールというのは、子どもの興味をそそる「魅力」や、最初の一步を踏み出す「きっかけ」となる「もの」や「こと」。「art school」におけるアニメーションのワークショップでは、サンプルが複数ある方が、子どもの想像力を刺激し創造力を誘発することが出来たように思う。アーティストとスタッフで集まり、サンプルをつくる作業は、スタッフに向けた事前ワークショップにもなっている。そして、毎回振り返りを行い、改善していくという作業を重ねることで、スタッフのスキルも上がり、ワークショップのクオリティも高まっていく。

現在行っている大友良英氏による「子どもオーケストラ」のワークショップでは、スタッフ以外に西成区の今池こどもの家の指導員がパートナーとなって進めている。アーティストと鑑賞者（参加者）をつなぐアートマネージャーの間にもう一人「つなぎ手」となる人が入るという図式である。普段から子どもと接している指導員が積極的に関わることで、子どもたちへの導入もスムーズになる。また子どもの反応や変化などもより詳細に把握することが可能となる。こういった、子どもや地域の人々とプロジェクトをつなぐ人を「地域コーディネーター」と呼び、この層を拡充させていくことにも取り組んでいる。老人福祉施設の職員、商店街組合、女性会などの地縁組織、まちづくりの組織の方など、内容に応じて、多様なパートナーを巻き込み、役割を担ってもらうことで、よりプロジェクトが充実していくのだ。学校や地域においても、こういったパートナーが、今後、キーパーソンとなっていくのではないだろうか。そのキーパーソンを発掘していくためにも、アートマネージャー（コーディネーター）の存在が必要不可欠であることは言うまでもない。

そして最後に、上述したアートマネージャー、コーディネーターまたアーティストや子どもも含め、プロジェクトに関わる人それぞれが、与える-与えられる、という二項対立の関係ではなく、何かを発見したり、考えたり、学んでいくことで、その体験を日常にフィードバックさせていく。そういう場の重要性を強調しておきたい。また、その意義を今後さらに考察していきたいと考えている。

雨森信(あめのもりのぶ)

大阪市立大学都市研究プラザ特任講師／Breaker Projectプログラムディレクター。2003年より大阪市の文化事業として「プレーカープロジェクト」を企画、実施。既存の美術空間やシステムにはおさまりきらない独自の表現活動を開拓するアーティストとともに、地域に根ざしたプロジェクトに取り組み、現代における「芸術の役割」、「芸術と社会の生きた関係」を探求する。

「子どもがアーティストと関わることの効果」

私は現在、国連の「子どもの権利条約」の具現化をテーマに、子どもの最善の利益を考えるNPO活動に取り組んでいます。きっかけは、長女が2歳を過ぎたころに、おやこ劇場という活動に参加したことです。子育て中の親が中心になって、子どもの自主活動を応援し、地域で子どもが育つための環境づくりに取り組んできました。その中で大切にしてきたことは、プロの創造団体やアーティストを招き、本物の演劇や音楽などの文化・芸術活動に触れる機会を提供するということです。日常生活では味わえない感動や刺激を親子で直接体験することで、多様な価値観に触れたことは、文化や芸術を通して、社会への関わりや広がりを実感でき、現在の教育支援、子育て支援の活動への原動力となっています。

しかし、その間にも、子どもを取り巻く社会環境は大きく変化し、子どもの「育ち」をめぐる様々な問題点が指摘されるようになりました。子ども同士の遊びやコミュニケーション不足、教育現場における過度な受験競争やいじめ、不登校の増加など、教育現場における課題は山積しているといえます。これらの課題の解決には、親や保護者、教員の力だけでは難しいといえます。なぜならば、子ども同士の関係性が希薄になっていることも大きな要因といえるからです。

その中で、最近では、学校教育の現場に、親や保護者、教員以外の第三者であるアーティストが関わることにより、教育を子どもとともに作っていくという新たな価値観生まれ、教育的効果の検証が始まりました。子どもの個性を引き出し、多様な価値観に触れながら、コミュニケーションの力を育むには、子どもの日常生活の中心にある「学校」「家庭」「地域」の中に、芸術・文化活動による、幅広い視点を取り入れることが重要と言われ、その効果が期待されています。

「現代芸術体験授業」は、芸術活動を学校がサポートし、教員と子ども、アーティストが一緒に、考え、創造し、実践するという流れの中で、子ども自身をエンパワメントし、クラスの関係性を変え、子どもたちの授業への参加意識を高める効果を生んでいます。それは、「一緒にやりたい」と、思わず体が動いてしまう子どもたちの様子を通して伝わってきます。大人も子どもと共に成長する機会を創るアーティストの存在は、新しいコミュニケーションを生み出し、次世代の担い手である子どもの「育ち」を支え、「学校」「家庭」「地域」にとって、欠かすことのできない子育てや教育の新たなパートナーとして、その重要性が拡大してきています。

柳瀬真佐子(やなせまさこ)

NPO法人関西こども文化協会理事。大阪南おやこ劇場活動の事務局に携わり、子育て支援活動や子育てサークルを主宰、PTA、子ども会、家庭教育活動など地域の活動にも携わってきた。1996年に関西こども文化協会を設立1999年に法人格を取得。現在も民生主任児童委員や学校評議委員、大阪府人権擁護士などを務める。

Round-table Talk

コーディネーター座談会

学校や子どもにとってのアートプログラム、アーティストとは？

松浦：プログラムのクオリティーを保つことは、アーティストやコーディネーターの育成と同じぐらい非常に大事なことだと考えているのですが、今回プロジェクトをやってみて、コーディネーターとして考えるタチヨナのクオリティーや大事なことはなんだと感じましたか？

小島：目新しさだけを狙ってその中でうまく行く確率を高めることだけでは、やはりプロジェクトとして継続できなくなると思います。かといって、子どもや学校のニーズに的確に上手くできるアーティストだけに実施してもらえばいいのかと言うとそうとも言えない。コーディネーター的にはやはり何か物足りない気がします。

蛇谷：もちろんコーディネーターにとってはアーティストがどんな授業をするのか不確定要素としてのドキドキ感があると思うのですが、そういうプログラムだけでは確かに少し物足りないと感じてしまうことも今回分かった気がします。

藤原：私は、子どもたちにはワークショップを受けた時に「自分ってすごいな。」といえるようなものであってほしいと思っています。アーティストには、作品の質を高めると同時に子どもと一緒に作品作りをすることを通じて、子どもたちが「自分はすごいぞ!」と思えるようなプログラムを提供して欲しいですね。

小島：今の時代、芸術家が作品をつくることだけがアートではなく、それ自体が芸術でなくとも、社会や生活文化を巻き込んだ表現活動であればアートという捉え方もされてきていますよね。だから、作品の質を高めるのは一人のアーティストや芸術家だけではないと思うんです。

蛇谷：蛇谷：子どもや学校にとって、一流と言われている人のエンタメ的な価値観だけが介して行くことはやはり不十分だと感じます。私は従来の価値観では一般的ではないけれど、人の心に触れられる視点をもった人たちや、影になっている人たちと出会えることで、そこから違う世界が見えたり、違う価値観に触れられたりすることが重要なのかなと思います。自分にとって想像もできないような生活をしている人でも、その生き方や感覚も分からなくはないという瞬間も少なからずあるし、大人になって理解することもある。そういった「劇的な出会い」の類を設けるのがタチヨナの役目なのかもしれない。学校や社会では何かノイズのようなものといえいいのか・・・。

藤原：そういったノイズのような分からないものに対して子どもはまだまだ柔軟だと思います。すぐに理解できるものを提供することも方法の1つだけど、分からなさとか、居心地の悪さも含めて、その中で進んでいって何かを作っていくというのが大事だと思いますね。

先生とコーディネータの関わり方

糸井：アーティストが授業する上で、先生とコーディネーターの関係づくりは重要で、私達の課題でもありました。今回、先生との関係づくりの中で気をつけていたことなどありますか？ また上手く行かない場合はどうしたら良いのでしょうか？

藤原：分かりやすいところでは、先生もコミットできるような環境づくりを心がけることでしょうか。例えば学校や先生のニーズとアーティストの専門領域が重なって、そこでうまく話をつなげることができれば、関係も近くなるのでは?と思っています。あと、コーディネーターがこなれていないというのも先生が口出しせざるを得ないような環境を作る点で逆に良いのかも知れない(笑)。

蛇谷：私は、最初のタイミングで分かり合えるのは難しいし、初めからこちらのことを分かって取り組んでもらおうと考えるなくても良いのでは?と思っています。「なんだろう?この感じ」という感覚を先生が持っていて、最後に子どもたちにとってベストに着地できるように、コーディネーターが先生との関係性を作ることさえできれば良いし、子どもたち同様に先生にとっても異物と同居することが、悪い経験にならないように導いていくのがコーディネーターの役割なのかと考えています。先に子どもたちにノイズのようなものを提供することの話をしたけど、先生にとっても学びの機会になればとも思いますね。

糸井：一般的な大人のアートに対する見方として、普段触れていないからか、正解の無い事が存在していることが信じられない傾向がありますよね。で、すぐに正解を求めたり、つい分かりやすい方向に流れてしまいがちになったりすることも多いかと感じるのです。

藤原：確かに、教育大学でほとんどアートを学んでいないです。またアートに触れる機会がないので、どう捉えているのか分からないというのはあります。だから先生には、事前に時間をとってもらって、身体を動かしてみとか、体験してみたらどうでしょうか?自分にとっての意味と子どもにとっての意味を考えて、そこから実施すると全然違うと思います。特にその授業を希望する先生は、まず自分の身体を通して意味を理解してもらい、予定調和じゃないところの面白さやその価値を理解して欲しいですね。

糸井：それでやってみて、合わなければ止めてもいいかも。止めてもそこに何かを見い出せたらその先に絶対何かあるし。

小島：だとすると「合わない」ことを一緒に考えていけるパートナーとしてもコーディネーターが必要なのではないか。分からないからと言って答えを求められても、アートには正解は無いし、その人自身の答えを見つける時間が必要だと思う。でも先生も忙しいから、せめてその「分からなさ」に付き合っただけのことではできないことかもしれない。

蛇谷：特に、学校側にとって安心して実施できる枠組みであれば、まずは気軽に実施してもらう。その上で最後に「あれは何だったのか?」と感じた時に月1回の研修みたいなものがあればいいと思います。そこで実施時に感じた疑問をコーディネーターに聞いてみたり、場合によっては体験してもいいし、作家と出会えたり、とかいったフォローがあるのもいいかと思いますね。

藤原：「何なのか?」と思えることは確かに学校には少ないです。だからそういう体験ができる場所があるというのは良い機会だと思います。それに「分からなさ」に対して、積極的に向きあう先生はこれから増えてくると思う。教育システムもこれからはそういう風に変わっていかないといいないし、そこで柔軟に先生が対応していくことも必然的に求められてくるんじゃないですかね。

松浦：タチヨナがそういった簡単な分かりやすい方向に行かないことをプログラムで表現できたら凄い価値を持つだろうし、社会が複雑さを孕んでいる中でも、自分自身で表現できたり、いろんな社会で活躍できるんだと子どもたちに伝えられたら本当にいいと思います。ただ、そういう仕組みや流れに対して、僕らは小さな希望に肥料を注ぎ続けるようなことしかできないのもまた現実だと思っていて、だからこそタチヨナの複雑系や見えぬものを扱うことを大事にしながらも、その考え方をより広く知ってもらうための仕掛けが今後求められているのかなと思います。

今回、実施現場にはアーティスト、アートディレクター、教師、キャリア教育の専門家といった様々なベースをもつコーディネーターが関わりました。そこで、それぞれの立場から、子どもとアーティスト、先生とコーディネーターの関係性を中心に、今後どのようにプログラムを進めていけば良いのか?をコーディネーターに振り返っていただきました。

座談会出席者

松浦 真

(NPO法人こども盆栽代表/企画委員)

小島 剛

(サウンドアートディレクター/タチヨナディレクター)

糸井 宏美

(アニメーション作家)

蛇谷 りえ

(アートディレクター)

藤原 由香里

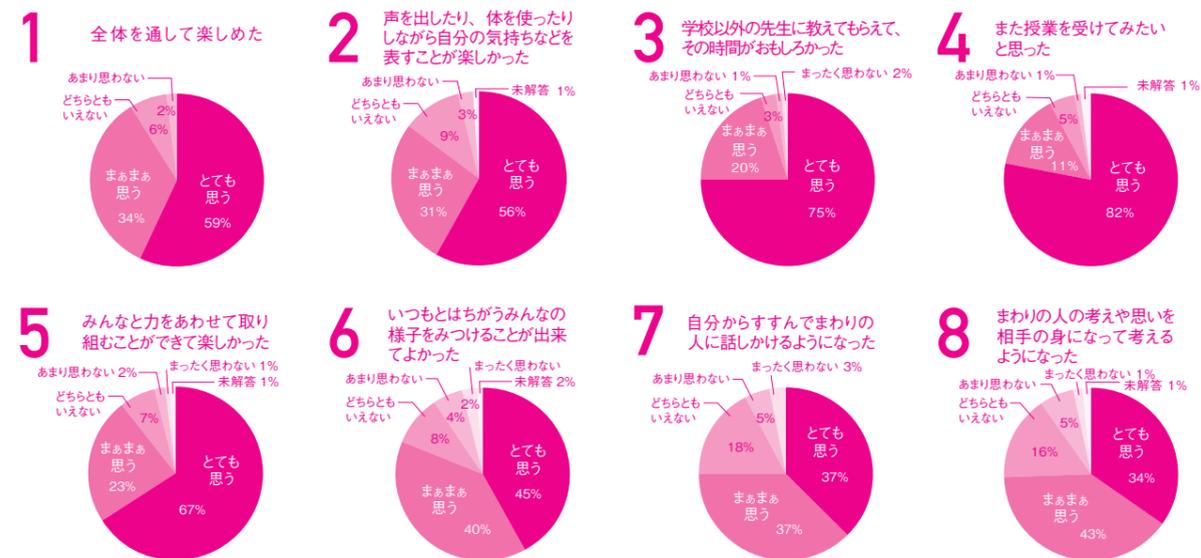
(兵庫教育大学大学院)

Questionnaire & Analysis

アンケート結果と分析

タチオナでは各学校での実施後に参加した子どもたちと担当教員を対象にアンケートを実施しました。そして全体の単純集計を行なった結果を元に、今回のプログラム授業の効果について分析を行いました。

子どもたちのアンケート結果



全体を単純集計した結果が上表になる。

1・2の結果からは、頑張っ取り組めたという自己効力感と、自己表現がどれだけできたかという点について、子どもたちのやりきった結果が見て取れる。

3・4の結果からは芸術体験事業自体が、普通の授業とは違う特殊な環境で学ぶことができることの有効性や、特殊な環境で行われる授業を再び受けてみたいと思う子どもたちが多いことが読み取れる。

5の結果からは全体で協力してものごとを進める大切さ、チームワークの重要性に気づけた子どもたちも数多く見受けられる。特に、数人でのグループワークをプログラムに取り入れた実施校においてはその傾向がより高かった。

一方、6～8の項目については、「とても思う」の数がその他の質問項目と比較して減少し、「まあまあ思う」の項目が増えている。これは、3とは違い、授業内で他者（子どもたち同士）のコミュニケーションがどれだけ円滑に進めることができたかが重要になってくる。5～7の項目をより向上させていくためには、芸術体験を通じて自分を客観視すること、メタ認知を生み出して、相手と自分、周りの関係性に意識を向けることができれば自ずと他者理解も生まれていくものである。そのためこの3項目については学年が高学年になればなるほど上昇する傾向にあった。

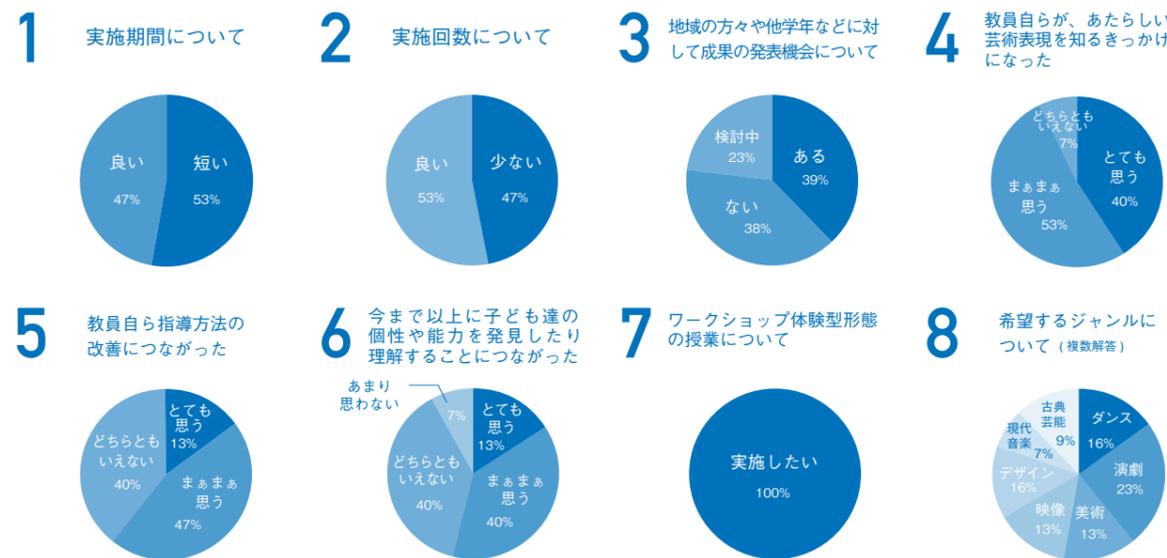
今回は様々な種類のアートプログラムを展開し、子どもたちがアートを体験してみるという意味においてはその役目を果たしてきたと言えるが、今後は、これらのプログラムを展開するにあたって、アート体験の非日常性による授業構造を理解しながら、その学びを通じて、子どもたちが日本の将来を担うために必要な力（メタ認知や他者との関係性構築、自己表現など）を身につけられるプログラムとして機能させていきたい。

※プログラムや実施学年によってアンケート内容が一部異なるため、各項目の母数は項目によって異なる。

※アンケート項目については文化庁「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験」アンケートを元に一部改題し使用している。

※他のアンケート項目や子どもたちの感想等についてはweb(<http://touchonart.net>)を参照のこと。

教員のアンケート結果



次に、教員について以下の8項目について質問を行った。

1・2の実施期間、回数としては、長いという結果は一件もなく、丁度よい、少ないがほぼ同じ結果となった。また同じ学校内でも先生によっては意見がわかれている。

3の発表機会は、運動会などで行なっている学校もあるが、今後検討したいとの声もあった。子どもたちが表現を発表する場所があることは、その表現が自分やクラスの中でとどまらず、広がっていくという意味で有効的な場である。また、地域の大人や子どもたちがその芸術に対する理解を深めるためにも重要な機会となる。今後、学校と協力して、発表機会の設計方法などを伝えていきたい。

4・5・6に関しては、教員の芸術リテラシーに関する質問となっている。教員自らがアートプログラムに関わり、アーティストや子どもたちの表現についてより見識を深めた印象が見受けられる。また、教員自身も普段なかなか触れることのない芸術を体験することで、新たな芸術表現を学ぶ機会にもつながっている。

7の結果、再度実施したいという意見が100%となっていることも芸術体験授業自体の良い評価につながっている。これはアーティストが自然に行なっている参加型学習であるワークショップ形式の授業が、教員にとっても新たな授業形態となりうる事が分かる。

8に関して今後実施したいワークショップの種類などはダンス、演劇、美術、映像、デザイン、現代音楽、古典芸能などが挙げられている。これも様々な芸術体験を学校現場が求めていることの反映であると思われる。これらのジャンルをより学校の授業の中に意識的に取り入れ、学習指導要領と連動させたプログラムづくりを今後も進めていくことが必要となってくるとされる。

この冊子について

実施の概要報告に加え、アーティストやコーディネーターの声、外部の有識者の方々の視点から構成されています。教育に興味のある方々や先生方に加えて、アウトリーチに興味のあるアーティスト、企画に関わりたいと考えているコーディネーターやボランティアスタッフの方々に対してぜひ読んでいただきたいと考えています。実施の詳しい内容については、コーディネーター自身の言葉による詳細説明がウェブブログに掲載されています。文体も表現方法もそれぞれ異なっていますが、各々自身の実施時の「アツい気持ち」を表現した「生の声」としてウェブブログを読んでいただければ幸いです。

※ 本冊子中、FROM CHILDREN で掲載されている子どもたちの感想は、文章量の都合のため一部編集しております。

Web <http://touchonart.net>

タッチョナ(現代芸術体験授業)

企画委員：松浦 真 (NPO法人子ども盆栽代表)

プログラムディレクター：小島 剛

コーディネーター：(50音順)

糸井 宏美 (アニメーション作家)

金澤 咲 (京都造形芸術大学)

小島 剛 (サウンドアートディレクター)

琴塚恭子 (アートコーディネーター)

蛇谷 りえ (アートディレクター/NPO法人remo)

藤原 由香里 (兵庫教育大学大学院)

福田 裕子 (大阪教育大学)

松浦 真 (NPO法人子ども盆栽代表)

編集：小島 剛、松浦 真

アート・ディレクション：三宅航太郎

発行：中之島4117(芸術創造活動支援事業実行委員会) 担当企画委員：松浦 真

問い合わせ：大阪市ゆとりとみどり振興局 文化部 文化振興担当 TEL:06-6469-5177

アートインフォメーション&サポートセンター中之島4117
(2010年7月開設、2012年3月終了)

中之島4117は、大阪市が中心となって設立した芸術創造活動支援事業実行委員会が運営するアートインフォメーション&サポートセンターです。アート情報としてチラシなどの印刷物や関連書籍のライブラリーを設置し、アートに関する相談事業を行っていました。また、多くの人がよりアートに関わりやすくするための情報交換会や講座、トークイベントなどを企画、実施しました。

What's "Touch on Art"?!

タッチョナ(Touch on Artー現代芸術体験授業)とは

タッチョナ(Touch On Art)は芸術創造活動支援事業実行委員会(通称:中之島 4117)の事業として、大阪や関西を中心に活動している現代芸術のアーティストが学校に出向き体験型授業を実施するプログラムです。

2011年度は様々なジャンルのアーティスト5組が大阪市内の8校で授業を実施しました。

子どもたちにとって、現代芸術の表現を体験することは、独創的な発想や自由な表現から生み出される多様な価値観を学び、アーティスト自身の生き方や姿を知ることになります。そして自分自身の身体や表現と向き合い、社会の多様性を学校で直接学ぶ機会は、将来自分自身で未来を切り開くための糧として貴重な体験となるでしょう。また学校にとっても、多様な地域人材が教育に携わりオリジナルなプログラムを実施することは、新しい教育の可能性を模索することにも繋がります。

一方、アーティストにとって「アウトリーチ」活動は、子どもたちの意外な発想や表現に触れるだけでなく、子どもたちとの関係性を通じてコミュニケーションの在り方を探る機会でもあります。そして今回の実施には、アートや教育の分野で様々な経験を持つ人材をコーディネーターとして参加してもらいました。それぞれのコーディネーターが、それぞれの専門分野の知識を学校やアートの新しい現場で活用し発見してもらうことも、また芸術創造活動支援の1つであると考えます。

タッチョナは学校を舞台に子どもたちとアーティスト、学校、コーディネーターが出会うファースト・コンタクトの場であると共に、今回はこのプロジェクト自身のファーストステップでもありました。今年度の実施を終え、課題と共にアーティストが子どもたちや学校、地域とより深い関係性を築くための新しいアイデアもすでに生まれつつあります。

今後もこのようなプログラムが教育現場や文化創造の現場で展開されることを願ってやみません。

タッチョナディレクター:小島 剛

NAOKI IIMURO

いいむろなおき / ダンサー

パントマイムを使った 表現ワークショップ

城東区 大阪市立東中浜小学校 学年:2年生3クラス 92名

場所:体育館 実施日:9月27日(月) 5~6時限

アシスタント:古田敦子・青木はなえ コーディネーター:琴塚恭子

西淀川区 大阪市立御幣島小学校 学年:4年生3クラス 105名

場所:体育館 実施日:10月11日(月) 5~6時限

アシスタント:田中啓介・青木はなえ コーディネーター:小島剛・福田裕子

WORKSHOP

パントマイムを知ってもらい、その魅力を伝えるワークショップ。パントマイムの基礎的なテクニックを取り入れた講師のデモンストレーションをおこなった後、ストーリーを展開しながら動きを説明して、子どもたち自身がパントマイムの代表的なテクニック「見えないカベ」や「綱引き」、風船を使ったパントマイムに挑戦。想像力をフル回転させて「見えないものが見えてくる」不思議なパントマイムを体験します。



PROFILE

兵庫県立宝塚北高等学校演劇科卒業。1991年渡仏。パリ市マルセル・マルソー国際マイム学院、ニデルメイエ国立音楽院コンテンポラリーダンス科最上級クラスなどを経てフランスと日本でマイム、パントマイム、ダンスなどの公演活動やワークショップを実施。1998年、拠点をフランスから日本に移し、「いいむろなおきマイムカンパニー」の名称で舞台公演、ワークショップや外部指導、マイム演出、海外フェスティバルへの参加等、幅広く活動中。平成12年度大阪文化祭賞受賞。平成17年度文化庁新進芸術家海外留学制度研修員。平成23年度兵庫県芸術奨励賞受賞。

WS FLOW

大阪市立東中浜小学校・大阪市立御幣島小学校
※WSの内容は各学校によって一部異なります。

1. パントマイムって知ってる？
アーティストの自己紹介として、「壁」や「ロープ」のパフォーマンスを披露。初めてのパフォーマンスに子どもたちが一気に笑いと驚愕の声で大盛り上がり。

2. パントマイムに挑戦
アーティストのテクニック指導による「壁」や「綱引き」「ボール投げ」「空間固定」などに挑戦。何度も練習して、表情の大きさやお互いの動きを合わせていくことを覚えていきます。その後、舞台上昇ってアーティストと一緒にパントマイムを披露。

3. 上級編?!風船を使ったパントマイム
今度は風船を持って、ストーリーを展開しながらその動きを説明。みんなで大喜びしながらも何度も練習して、最後はふわっとみんなで浮き上がってエンディング。

FROM CHILDREN

- ・つなひきを10人でやれたらおもしろいから、こんどは10人でしたいです。
- ・パントマイムをどんなかしたとき ぼくじゃ どうてい むりだろうと思ったけど いいむろ先生のおかげですこしできるようになりました。
- ・わたしは うんどうが にがてだったけれど できてうれしかったです。
- ・今回パントマイムで声を出したり体を使ったり気持ちを表すことがたのしかった。
- ・おかあさんやおとうさんにもぜんぶやってみました。おかあさんが「すごいじょうず。先生みたい。」と、言ってくれました。



SHIGEMI KITAMURA

北村成美 / ダンサー・振付家

コミュニティダンス ワークショップ

都島区 大阪市立東都島小学校 学年:3年生2クラス、4年生2クラス 122名 場所:学校体育館、運動場など
実施日:1日目 9月6日(水) 1~4時限 2日目 9月15日(木) 5~6時限 3日目 9月26日(月) 3~4時限
4日目 9月29日(木) 5~6時限 5日目 10月2日(日) 運動会での演目公演
アシスタント:文、西岡樹里、田中幸恵 コーディネーター:蛇谷りえ、金澤咲

天王寺区 大阪市立桃陽小学校 学年:6年生2クラス 53名 場所:学校体育館
実施日:1日目 10月12日(水) 3~4時限 2日目 10月21日(金) 3~4時限 3日目 10月26日(水) 4~5時限
アシスタント:鈴木杏子、下村唯 コーディネーター:藤原由香里、福田裕子

WORKSHOP

身体表現、コンタクト、即興、創作の要素が含まれたコミュニティダンスのワークショップ。アーティストが全員に対して一対一で関わり、動き方に留まらず感覚で伝えることを主題として「見る」、「聞く」感覚を研ぎ澄ませていきます。子どもたちにとって「初めて出会うこと」、「感じること」を大事にして、サプライズ感のある場づくりを演出していきます。



WS FLOW 大阪市立東都島小学校

1日目 クラス全体で子どもたちとの出会い、ルールの周知
しげやんの動きを真似るように準備運動の後、「相手の目をしっかり観ること」を何度も繰り返し伝えていきます。

2日目 子どもたちから動きを引き出す
ペアになって前回の動きのおさらい。動きや人数を発展させていくつかのダンスのバリエーションをつくっていきます。次回までに「カッコイイ動き」を考えてくることを宿題にしました。

台風のため延期 学校で先生とのミーティング
子どもたちの動きをもとに考えた運動会の振り付けをパート毎に先生方へ指導。ダンスの曲も決まり、先生は次回までにこの動きを子どもたちに指導することになりました。

3日目 全体を通してパート毎の振り付けの練習
パート毎に全体練習。宿題となっていた各学年のグループの動きを全員で確認。「相手の目を見ているか?」「恥ずかしがらずにできるか?」など「カッコいい動き」と「そうでない動き」を把握します。

4日目 運動場での最後の全体練習
本番同様、屋外での全体練習。アーティストのアドバイスを元にパート毎に何度も練習していきます。「観ているお客さんに感謝の気持ちを形に」ということで、エンディングの挨拶をも子どもたちが思い思いに考えました。



WS FLOW 大阪市立桃陽小学校

1日目 クラス全体で子どもたちとの出会い、ルールの周知
準備運動を終えた後、「打てば響く」ことをルールとして伝え、子どもたち同士が2人組になって動きを作り始めます。

2日目 リズムとメロディーの関係を伝える
テーマとなる曲を使って振付の元となる「リズムとメロディーの関係」をテーマに解説とデモンストレーション。次に子どもたち自身が前回の2人組の動きから6人組など独自で動きを開発していきます。

3日目 「静」と「動」のメリハリをもって、全体リハーサルと本番
アーティストが指揮者となり、こどもたちの振り付けをまとめる。全体を通してのパート毎の練習後、5年生を迎え入れて発表を行いました。その後、5年生、6年生がそれぞれお互いに感謝を言い合い、振り返ります。



FROM CHILDREN

- ・ともだちと息が合うようになってとてもうれしかったです。
- ・みんなで力を合わせるのが少したのしかった。
- ・できないと思ってたことができるようになったからうれしかった。
- ・はじめからとてもたのしかったので、ダンスがとても好きになりました。
- ・みんなときよりよくしてやったことにやりがいもあって楽しかった。
- ・去年までは全員が同じ振り付けだったけど、今年は自分で考えた振り付けができておもしろかった。
- ・学校以外の先生に教えてもらったのが楽しかった。

PROFILE

ダンサー・振付家。大阪府出身・滋賀県在住。6歳よりバレエを始め、20歳で渡英。帰国後、「生きる喜びと痛みを謳歌するたくましいダンス」をモットーに、国内外で精力的な活動を展開。別府・混浴温泉世界「オープンルーム」、京都芸術センター「ダンス4オール」など、これまで各地で大型コミュニティダンス作品を手掛け、ご当地ダンスカンパニーを発足させる。乳幼児からオヤジまで、さまざまな対象に向けてワークショップを行い、日本全国の小中学校、特別支援・聾学校、学童保育、公共ホールなど、100ヶ所近く訪問。「平成15年度大阪舞台芸術新人賞」を受賞。



TOCHKA

トーチカ / クリエイティブユニット

Pika Pika Workshop

住之江区 大阪市立南港渚小学校 学年:5年生1クラス、6年生1クラス 61名

場所:学校体育館 実施日:11月9日(水)3~4時限

コーディネーター:松浦真

西区 大阪市立明治小学校 学年:5年生2クラス 53名

場所:学校体育館 実施日:12月7日(水)3~4時限

コーディネーター:小島剛

WORKSHOP

懐中電灯など光るライトを使って描く光の軌跡のアニメーションを制作。ワークショップでは、懐中電灯やペンライトなどのライトで空中に描いた色々な絵や文字をデジタルカメラで撮影し、それを編集してアニメーションにしています。また各学校オリジナルの作品づくりにも挑戦します。



PROFILE

ナガタタケシとモノノカヅエによるクリエイティブユニット。デジタルカメラによる長時間露出とコマ撮りアニメの手法を融合し、空中にペンライトの光でアニメーションを描くという画期的な作風、『PiKAPiKA』を編み出す。実験的手法を用いた作風のアニメーション、グラフィック、イラストなどで幅広く活躍している。オタワアニメーション映画祭特別賞受賞、文化庁メディア芸術賞優秀賞受賞、仏クレルモンフェラン短編映画祭グランプリ受賞、仏アヌシー国際アニメーション映画祭ノミネートなど、世界中で高い評価を受ける。小学生対象のワークショップも多数実績有り。

WS FLOW

大阪市立南港渚小学校・大阪市立明治小学校
※WSの内容は各学校によって一部異なります。

1. トーチカの活動説明

トーチカのプレゼンテーション映像を見て、これからどんなワークショップを行うのかを説明しました。

2. 早速やってみよう

子どもたち全員にペンライトを渡し、みんなでカメラに映る位置を確認してから、まずは静止画を撮影。「花」や「顔」などいろいろ撮影してみます。

3. 静止画をつなげて、動画づくりに挑戦

今度は連続した静止画を作成して、動画を撮影。ボールが床にはずんだり、花が咲いたりいろんな動画をつくれます。

4. 最後にオリジナル動画をみんなでつくる

南港渚小学校は「波」や「船」などを描いた創立30周年の記念作品を、明治小学校は学校名とともに校章を描いた作品をみんなで作成しました。

FROM CHILDREN

・家でもお母さんお父さん祖父、祖母姉にもはなそうとおもいます。もう一度やってみたいです。

・こんなに身近な物でできるなんてこんどでもやってみよーちよーたのしかったです。

・最初はぐちゃぐちゃだったけど、だんだんコツをつかめて楽しくできてよかったです。

・テレビでやっていてこれなんやろう?と思ったけどじっさいにやるとたのしかったです。

・とつてもきらきら&びかびかで楽しかった!!今度最初に見せてもらった4分ぐらいのアニメに取り組みたい!!

・ペンライトで絵をかけるとはおもっていなかったからおどろいたけど初めての体験ができてよかった。

・家でもかいちゅう電とうでできるっていたので家でやりたいと思った。

・アニメーションのボールがはずむということや、花がさくということなどが楽しかったです。

・昨日の授業は体全体を使ってトーチカをして楽しかったです。



MINAKO MIHARA

三原美奈子 / デザイナー

パッケージイグルー プロジェクト

住吉区 大阪市立苅田北小学校 学年:4年生2クラス 72名 場所:生活科室、多目的室
実施日:1日目 10月14日(金) 2~5時限 2日目 10月20日(木) 3~4時限 3日目 10月25日(火) 5~6時限
コーディネーター:糸井宏美、藤原由香里

WORKSHOP

イグルーとは、氷や雪の塊をドーム状に積んだエスキモーの住居のこと。菓子や商品など家庭にある様々な廃品のパッケージを持ち寄り、それらを壁に見立て、デザインや形状などを考察しながら巨大な家や建物をつくります。アーティストは工夫の仕方や制作時の問題解決方法などを指導。また完成後は作品の発表や感想の発表、講評を行います。



PROFILE

大阪在住。京都精華大学美術学部デザイン学科卒業後デザインスタジオ勤務を経て、2010年三原美奈子デザイン設立。大手菓子メーカーや各種食品・ギフトなどのパッケージデザインを数多く手がける。2008年以降守山野外美術展、緑橋文化祭などに参加。2008年~2010年大阪工業大学知的財産実務講師を担当。現在、社団法人日本パッケージデザイン協会会員、アートマネージメントグループ「モファ」メンバー、緑橋文化祭実行委員長などを務めている。ワークショップとして2009年以降「パッケージイグループロジェクト」、「パッケージデザイン・ワークショップ」などを行う。

WS FLOW 大阪市立苅田北小学校

実施の前に
子どもたちの家からお菓子箱や薬箱などをできるだけ沢山集めました。子どもたちにどんなものを作りたいかの絵を書いてもらい、その絵からアーティストが各クラス2作品ずつ設計図案を作成しました。

1日目 アーティスト紹介と土台作り
自己紹介を兼ねて、「デザインの仕事」を説明。事前に用意した設計図をもとに、早速「土台」となる部分を箱で組み立て始めます。

2日目 作品制作
学校の協力を得て、どんどん進めながら、ひたすら制作に没頭。「色」と「箱の工夫」についての話しながら、子どもたちから工夫ポイントを聞いたり、手助けしていきます。

3日目 完成と保護者への発表
最後の仕上げとして、作品にペイントしたり工夫を凝らして完成。子どもたちの作品を展示し、保護者の方々へ「作品堪能ガイド」を配り、作品の説明をしました。

FROM CHILDREN

- ・自分もってきたやつを家の一部にはいつているのを見たりしたら、うれしくなつてうらでこうぶんしていたりしていました。
- ・牛にゆうパックがいがいと重かったです。箱がたおれたり、ねんちゃくがなくなつてはがれたテープもありました。
- ・みんなで協力したらできたのでうれしかったし、楽しかったです。またしたいです。
- ・できるかできないかどきどきするくらいむずかしかった。でもすごたのしかった。でももういちどやりたい。
- ・はじめはかんたんと思っていたけれどいがいにむずかしかった。はこつてけこう重いと思った。いろんなアイデアでいろんなことを工夫できて楽しかった。
- ・箱をはんたいにはったりして外からみてすぐはずした。でもきっちりまっついてなかなかとりづらかったです、かんせいした箱みるとうつくしかった。



REMO

記録と表現とメディアのための組織

映画をつくろう ～ご近所映画クラブ

淀川区 大阪市立三津屋小学校 学年:5年生2クラス 68名 場所:多目的室
実施日:1日目 10月17日(月) 3～6時限 2日目10月27日(木) 1～4時限 3日目 11月2日(水) 3～4時限
アシスタント:餘吾康雄(remo) コーディネーター:糸井宏美、松浦真

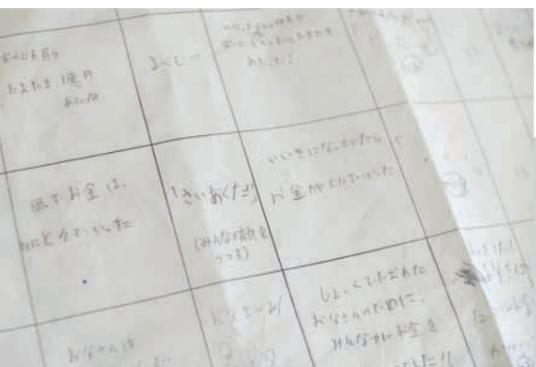


PROFILE

メディアを通じて「知る」「表現する」「話し合う」、3つの視点で活動する非営利組織。2002年大阪市内にて設立以来、メディア・アートなどの表現活動を促すほか、文房具としての映像の普及、映像を囲む新しい場づくりなどを精力的に展開している。正式名称は、記録と表現とメディアのための組織。

WORKSHOP

フランスの映像作家ミッシェル・ゴンドリーが開発した「映像ワークショップ」を使ったグループワークによる映画づくり。題材設定、シナリオづくり、撮影までを子どもたちだけで制作します。編集作業は行わないためシナリオに沿って一発勝負でどんどん撮影していきます。最後はできた作品の上映会をおこない、講師からの講評や子どもたちの感想などを発表します。



WS FLOW

大阪市立三津屋小学校

実施の前に
あらかじめ撮ってみたい映画の内容毎にグループを作ってもらいました。

1日目 映画の説明とシナリオづくり
アーティストから、映画の構造や役割分担についてのレクチャーの後、早速、グループに分かれてミーティング。カメラマンや美術係、役者などの役割を分担し、みんなでストーリーのあらすじを考え、シナリオを完成させます。

2日目 いざ撮影!
学校の協力を得て、放課後や時間外にもシナリオ作成と小道具の準備。今度は撮影についての注意事項やカメラの操作方法の説明しました。グループ毎に1台のデジタルムービーカメラをもって撮影をします。

3日目 みんなで上映会
全クラスが集合して、みんなの映画を上映。作り手と鑑賞者、それぞれの立場になって感想を言い合ったり賑やかな雰囲気の中で鑑賞。最後にクラスみんなの映画作品がまとまったDVDをプレゼントしました。

FROM CHILDREN

- ・ちゃんと話し合いをしたり、休み時間やほうかごもみんな練習をしました。
- ・ほかの人が作った映画を見ているときにみんながんばっていることがあらためてわかった。
- ・映画を作ったりシナリオを書いたり実際にえん出したりとても楽しかったです。
- ・映画のこうせいひょうを作るのはむずかしかったけど映画をとる時はめっちゃテンション上がって楽しかった。
- ・こんかいのえいが作りで友だちときょうりよくもできたし、1人だとできないけど友だちならできると思いました。
- ・練習の時はすごくおいそがしかったけど今日とった映画を見てすごくいい作品にしあがったと思います。
- ・ビデオカメラを初めて使ってドキドキしたけどだんだん楽しくなって最後はイイ作品になってよかった。
- ・えい画を作って、えい画を作ってる人の大変さを知りました。
- ・この授業をやって、まわりの人の意見や気持ちが分かって良かった。



ARTIST INTERVIEW

北村成美インタビュー

Interviewer_Takashi kojima.Rie jatani

「相手と「推し量りあう」ための経験の場」

— 今回のワークショップを見て、しげやんのワークショップの引き出しの多さを強く感じました。ワークショップをやっていくことで、自分の舞台の作品に何か影響を受けていますか？

頭で想像している間は、現場で学んだ自分の想像の範疇を超えないけれど、やはり、ワークショップの最中に子どもたちの感情が溢れるのを目の当たりにした時は私もそういう状態になってしまうことが度々あります。特に、相手との「距離感」や「感覚」はワークショップでしか経験できないものです。そして、そういった経験をたくさん積んでいくことで「表現」とか「舞台に立つこと」の意味が自分なりに明らかになってきたと思います。最初の頃は、現場での子どもたちの動きをまねたりする程度でしたが、今は、もっと深いところで影響を受けていると感じています。いわば「人が動きたくなる根源的な衝動」それこそがとても大事な要素だと思いますね。

— その「距離感」や「感覚」とはどういうことなのでしょう？

ワークショップを含め舞台表現の全てに言えることですが、「推し量り合う」ことでしょうか。「推し量る」ためには、かなりの経験が必要なのではないかと思っています。

例えば、このプールの深さを分からずに飛び込んで死ぬかと思った、という経験があったとしますね。その経験から、プールが深いとヤバイことを知ることが出来ます。新しいプールに挑むとき、その経験が浅いと用心して少しずつ入ってえらく時間がかかってしまいますよね。しかし、何度か沈んだり命拾いをしてきていると、「ここくらいまではスツと行けるんでは？」という感覚が生まれてきます。そのことで「推し量る時間」が短くなっていくことが重要なのです。

しかし、経験することで、全てが分かるようになるというわけではありません。これまでの推し量りの中で、溺れ死にしそうになるような経験が、人よりあるだけです。良くないワークになったとしても「今日はダメだった〜。」で終わってしまうのではなく、最後まで手を離さずに、諦めずにやり遂げてきたことが、次に繋がってきていると思います。それを継続し、様々な人々との関係を築いてきたから、自分のワークショップが出来るようになってきたような気がします。

— 子どもを相手にワークショップをすることについて、何かポイントはありますか？

昔、子どもたちを相手にする時、自分の子どもの時の記憶や受けた感じを辿ってみたり、子どもにフィットさせてやってみようとしたのですが、全然うまくいかなかったんですよ。

で、その時に「自分は何者か？」と考え、「私は、舞台の醍醐味を知ってる人間である。そして人前に出て何かをやることに魅力を感じていて、その面白さを伝えたい。」ということに気づいたのです。結局、そこに徹していくことが最大の武器だと思うんですよ。それはやっぱりワークショップや舞台上での様々な「推し量り」作業の中で掴んできたことです。

子どもの言いなりになり、気に入られようとするのではなく、「自分はこういう人間である」という前提で向かうことが関係の第1歩だと思うのです。子どもであれ大人であれ、相手の気持ちを100%汲むことは、ほとんど不可能です。こちらが推し量ると同じ様に、相手もこちらを推し量っているわけで、それこそが関係しているということ。私がどういう人なのか分からないと相手も来ることができないでしょう。

そこで、舞台やダンスでのルールを、厳格に用いるようになりました。つまり、お互いが「この世界はこういうことなのだという、ある種のごっこ遊び」に完全に徹することです。舞台が面白いのは、真剣に、その「ごっこ遊び」に徹しているからです。普段の日常のリアルではなく、その虚構の世界に役者やダンサー、スタッフが全身全霊を注ぐから、そこにいる人達の生々しさにのめりこめるし、感動できるのだと思います。

11

だから、ワークショップは、まったく舞台と同じですね。舞台のようになりきれ仕掛けが必要ですし、舞台上でできて、ワークショップでできない、舞台のように集中できない、というのは、のめり込みが足りないのではないかなとも思います。

「学校現場とワークショップ」

— では、学校でワークショップをすることについてどんな労力がありますか？例えばしげやんの方法を見てみると、「先生を共犯者にする」という言葉をミーティングで度々話されていましたよね？先生をやる気にさせることや、他にも特殊な労力が必要なのでしょうか？

学校でワークショップをする場合は、私がよりアホになりきることでしょかね（笑）。かなりの強度をもって真剣にアホになる。アホとは、徹底してなりきるとか、のめりこむという意味です。学校の先生は普段子ども達と一緒にいるから、なかなかアホになれない部分があるとします。その先生方さえもアホになれるためには、私が最強にアホでないダメ。もちろん、ただアホの1点張りではダメで、この加減も推し量りながらということになりますね。

それと、先生方の都合を親身になって聞きすぎないようにもしています。全部聞いて先生方の気持ちになってしまうと何もできません（笑）。逆に、こちらも無理に理解してもらおうとは思っていないのです。全部私の言うとおりにになってしまうと無法地帯になってしまいますから。お互いの立場を尊重しあい、それぞれの役割をまっとうし、対等な関係を築くこと、それが「共犯」です。これも舞台の世界と同じです。

— 学校現場は好き嫌い関係なく子どもたちがその授業に参加しないとダメです。そもそも興味の無い子どもにどう興味を向けさせているのでしょうか？

やはりテクニクです。「スゲー！」と思わせるものがないとダメでしょうね。つまり芸事としての魅力がないとダメってことです。

「俺興味ないし、やりたくない」と言われても、その子の目の前でやって見せて、「俺はやりたくないけどあれは凄い。」ってなったら、もうそこで半分参加しているわけですよ。そういう心の揺れに対して、こちらがいかに敏感に反応できるかがカギですね。「今、自分、見たやろ？気持ちが動いたやろ？」と、すぐに気づけることが肝心。そのコンディションを、朝9時に学校に向いて、9時45分からの授業に合わせてつくるというのは、至難の業です。常に舞台上に立って体を追い込んでいるようなもので、舞台と同じ怖さがあります。気を抜くと、弱いところを見透かされてしまうし、場合によっては先生の方がおもしろいやんということになり、わざわざ来なくてもいい人、になりかねない。そういう意味で、「現役」じゃないとワークショップをやってくのは難しいのかも、と私は思います。もちろん、すっとう手を上げただけで注目を集められる人もいます。ともあれ、強烈に人を惹きつける力が必要です。岡本太郎さんがご存命であれば、学校に行って、子どもたちと睨み合うだけで、きつと、もの凄いワークショップが成立するでしょう（笑）。

今回、授業の中でも圧倒的な存在感で授業をすすめてくれたダンサーの北村成美氏(しげやん)からワークショップに対する考え方、特に小学校でのワークショップにおける子どもたちとの関わり方について非常に興味深い話を伺うことができました。

しげやんは大阪京橋の出身ということでベタベタの大阪弁ですが、解りやすくするために文章表現に修正を加えているところご容赦ください(笑)。

12

「美意識と教育」

ー ワークショップ中には怒ったり、大きい声を出したりしていました。本来、萎縮させるような感じを与えるんだけど、そうではないんですね。「あかんから、あかん」ことを素直に伝えてるように見えたのですが、その方法って何でしょうか？

ワークショップを100回やってみるしかないですよ（笑）。それこそマニュアル化できない部分です。カッコイイ言葉で言うと、美意識ですね。人前に立つということの美意識。それがどこで培われているかという、やっぱり舞台です。私が小学生の時、舞台の世界では、ルール違反なことをしたら、黒い服を着た大人（スタッフさん）にえらく怒鳴られました。例えば、幕に触ったりするとめっちゃ怒られるんです。今考えたら、若いスタッフさんが怒られていたのかも知れないけれど、子どもだから直接怒られているような感覚になる。それは、三つ子の魂百までと言われるようにずっと覚えている。そういった絶対にあかんルールを知っているからこそ、逆にここ（*インタビューの場所は滋賀県草津市内のスタバ）で踊れと言われてもできる。ここでの見せ方が分かる。何でもええからやったらエエねんというのは訳が違うのです。それは教育的視点ではなく美意識の問題。舞台の幕に触ってはいけないというのは、危険なうえに、美しくないのです。安全に進めようとする振る舞いは、それ自体がスマートなのです。そういう意味では美意識を育てていると言っても良いかも知れませんね。

ー そういえば、子ども達に「カッコ悪いことすんな！」とも、よく言ってましたよね。

静かにしないとダメなのではなく、こんなええ場面で喋っていることがかっこ悪いわけで、そんな無粋なことはないわけです。で、なんでそういう発想になるかという、私が教育者ではなく、芸事をやっている人間だからです。もちろん、教育に携わる人も、モノを見て美しいと思う美意識を持っておられるし、人と関わってもっと良くなってほしいと思っていちゃいます。教育者にも芸人にも、肝心なポイントは共通しています。その上で、どこに目標・目的を持っていくのか、ということがとても重要です。振付の世界では、言われたことが出来るようになることが完成ではなく、人を感動させられる踊りをその人の意志として躍らせることまでやるのが、本当の振付です。例えば、「円になって座れ」と言うのか、「全員の顔が見える位置に来て」と言うかの違いです。起こる現象は同じですが、中身の熱さは全く違うものになってしまいます。円になれることがオッケーではなく、みんなが向き合っていること、次へ進むための期待と衝動に満ちていくことが重要なのです。私が、現象のみを指示していたら、形はきれいだけど何も起こらない時間になってしまうでしょう。目的が、お行儀やしつけや教育的なことだけに留まってしまうと、芸事・芸術としての強度は落ちてしまいます。

ー 一方、子育てや教育という観点から見ると、「今この子に怒るべきか？抱きしめるのか、耳打ちするか？」といういろんな考えがあって、どうするのが一番良いのか分からないと考える人も多いのではないかと思います。その観点から見ても非常に効果的だと思ったのですが。

それも、推し量りの中で見つけてきた感覚だと思います。誰でも、頭で判断しようとするけれど、動物である以上、考える前にすでに何か感じているはず。その感じれるはずのことが感じられないのは、頭で分析してしまうからです。こうした方が正しいと判断することをやめて、ストレートに全力で相手に向かうことが、何事においても基本だと思っています。感じたまま、見たままの方が正直で、だいたい良い結果へと導いてくれます。もちろん、恥をかいたり、衝突したりしますが、それを乗り越えて掴んでいくプロセスが一番面白いのですよ。相手の耳が遠ければ、一生懸命身振り手振りで話すわけで、そういうことは知らず知らずのうちに勝手にやってしまうでしょう。それと同じで、現場では、大きい声で言ったほうが良いとか考えているヒマはないんです。相手を見て感じていたら、然るべき声量で必要な言葉話しています。必要なところに腕が伸びています。たくさん失敗もしながら、その繊細なアンテナを常に磨いていくことが、やはり重要だと、私は思います。

ー これからを生きる子どもたちに何かメッセージがあれば。

何事も、全力でやってください！！（笑）

13

14

「作る体験とそのねらい」

ー remoはこれまでさまざまな地域でおとな子どもと一緒に映画を作る「ご近所映画クラブ」を展開されてきたと思うんですが、今回、小学校向けにワークショップをするにあたって心がけていたことなどありますか？

今回 remoのねらいとしては2つあって、1つは映像を「作って遊ぶ」体験がなかなかないこと。映像って、ゲームなら「見る」「操作する」で、映画だったら「見る」ことが主流ですよ。でも映像を「作りながら楽しむ」っていう経験がたぶんない。だから単に「ものづくり」っておもしろいよねってことを集団で経験してほしい。もう1つはメディア・リテラシーの教育。主体的かつ批評的な目線の持ち方っていうのが教育の中のメディア・リテラシーでどうしても受け手になってしまう。特に映像メディアは全部、送り手に回らないと見えないところがあると思っていて、その教育があまりに少ないと思っています。だから、送り手に回って楽しいと感じることや、作った映像から何が伝わったのかを自分の仲間やクラスメイトの中で考えるような機会になればいいなって思っていました。

ー 実際にワークショップをしてどうでしたか？

1つ目に関しては、子どもたちは相当盛り上がってたし、楽しんでたようだったのでまあ成功かなと思いました。2つ目に関しては、回数がある程度積み重ねないといけないのかも、とは感じましたが、作り手の思いが受け手に伝わらなかったり、逆に、意図してなかったことが伝わってしまったりという経験を通じて、子どもたちにとって、メディアの特性や映像を使って思い通り人に伝えることが、いかに難しいかということを知る機会になったと思います。また、それとは逆にコントロールできたところが何でうまくいったんだろうってことを振り返る機会にもなったかなとは思っています。特に、今回のワークショップが終わってから子どもたちが家に帰ってテレビ見たときに、たぶん見方は絶対変わっているはずで、それは一つの成果かなと思います。

「創造性を産み出す仕組み」

ー ルールの作り方もとても工夫されてましたよね。

たぶんボンとカメラをわたして「さあ、撮影！」と言ってもおそらくはできませんよ。授業っていう枠組みで、大人がルールを決めて、そのルールの中で遊べていうやり方は、子どもにとっても逆に楽だった気がします。初めて映画を作る子どもたちが、ジャンルやチームに別れて、仲間内ではががや言いながら作って、それが一つの作品に仕上がっていく。その中でおもしろさに気づいた人から次のステップに移っていくっていうのがいいのかな。で、欲をいうとそこから踏み出して、今後自分でもやってみたいっていう人が出て来たら最高ですね。

ー でも、最初は学校側との打合せの際にプロセスとか映像を先生に見せてもなかなか伝わらなくて、今回プロセスを作りながら補完していた感じはあったかと思うのですが。

僕はルールを渡して表現が生まれてくるシステムを作ってるんです。先生にとってはそのシステムを使って子どもたちがどうするのかという不安があるかもしれないけど、子どもたちによってそのシステムが自立的に動けば良いんです。そのシステムに対して初めに先生たちに理解してもらおう事が必要になってくるのかと気が付きました。

remoが実施したプログラムは、技術的な指導だけでなく「映像」の構造や組立て方を解説しながらのワークショップでした。子どもたちがそういった「仕組み」の話をしっかり聞いて、熱心に取り組んでいたのが非常に印象に残っています。そこでremoのスタッフに実施を振り返ってもらいながら、今回の取り組みで感じた課題や学校におけるメディア教育の取組みのアイデアなどを語ってもらいました。

だから、コーディネーターと協力して、このシステムを導入してもらったら子どもたちにとってこんなメリットがある、先生たちにとってこんなメリットがあるってことを教育って枠組みの中で言葉にする必要がありますね。作家はパッケージを作った意図があって、その意図を実現させたいというのがあるんだけどそれをうまく教育という枠で言い換える。翻訳する必要がある。それはコーディネーターの仕事だけど、できればその言葉は我々も一緒に作れたらいいですね。

— 今回のプログラムは全3日のプログラムで、それぞれ1週間から10日の間隔を空けて実施しました。実施回数や期間については、どうでしたか？

ある程度のシナリオを考える時間が必要で、実施1回目があって次の撮影まで10日ほど空いていたのは良かったです。先生からは時間が短すぎるって感想に書いてあったとおり、実際大変だったと思います。実施期間の間に子どもたちをサポートできるような相談タイムがあっても良かったかも。そのあたりは先生とちょっと話してみたいところです。特にあのとき我々が子どもたちに感じた「やきもき感」は見守ってあげるのがいいのかもしれませんが。先生が見守るのでなくて、アーティストが子どもたちに対して「やきもきしろ！」って見守る時間。言い換えるなら「もっと話し合え！」って、自分たちで考えさせる時間。たぶん外から来たおっちゃんとか兄ちゃん、姉ちゃんがやるからこそ普段とはまた違う緊張感が出るんじゃないかなとは思っています。プログラムの回数としては年に3、4回は実施してみたいと思いました（笑）。1回だけじゃやっぱり「ざわっ」として「なんやったんやろう？」みたいに終わった感じはあったかも。もし可能ならば、もっとじっくり取り組む時間が欲しいですね。

「上映会で体験する“見ることと見られること”」

— 上映会での子どもたちの反応はどうでしたか？

上映会の時、自分の存在に対しての緊張感が子どもなりにもあって、その緊張感はカメラの前よりも強かったように思いました。そして、見終わったあとの達成感というか「どうや！やったった！」みたいな感覚の男子がいたのは、やっぱり映像で遊んだからこそ。つまり、クラス全員が見る側と見られる側両方に立っているっていうのが、あんまりない機会だったと思いました。一方、学年だけの上映で終わったのは、何とも不完全というか残念だった。5年生だけで、もちろんすごい緊張感もあったし、それはそれで良かった。でも、もっと映像が一人歩きしていくことがあっても良いんじゃないかなと。学校の先生の映像に対するアウトプットの慎重さや、肖像権の問題もあって、子どもたちが作った映像が閉じられてしまった。映画は作りばなしだから、本当はアウトプットした物に何が書かれていてもいいはずなのに、それはダメっていう環境が学校にはあるんだということも今回分かったので、今度はより子どもたちが映像で自由に遊べる設定を準備していきたいです。

15

16

— アーティストとして学校現場に関わってみて、もっとこうできたらと思うことはありますか？

学校を囲む地域の人たちが保護者が参加できるしくみが戦略的に組めたら良かったかとは思っています。保護者を巻き込んで「自分たちが考えてる以上にもっとやっても大丈夫なんだ」と子どもたちに思わせる機会をもうちょっと積極的に開いて、積み重ねて行くと学校自体の制度や枠組みがもっと広がっていくんじゃないかなという気がします。その場合、初めから保護者も見ましようというところで、大人もこの映画を見るからねっていう前提で遊べばいいし、我々も、子どもたちもそういう設定だからということを進める事ができる。また、前もって設定が分かっていたら「じゃあ、これは止めておこう」って本人も判断すると思います。その設定が後から大人の都合で出てきたら抵抗感を感じるけれど、初めに子どもたちも設定を分かっている、その中で本人が選んだものなら後押ししてあげたいです。今回は学校現場での上映会の設定（がまだいろいろ考えることができたなあ。と課題として思っています。）なども、また今後の課題のひとつだと感じています。

それに対する考え方としては「ご近所映画クラブ」に関してはルール作りそのものを大切にしつつ、その映像を地域の人とっしょに見ることは考えられます。でも保護者や地域の大人を入れてしまうことで子どもたちの表現が縮こまってしまうならば、子どもたちだけで見せ合う方が、もしかしたら一番子どもたちの自由な表現に近づくところなのかもしれない。また、今度は、保護者だけで映画を作ることができたら、子どもたちの表現の自由さや遊びの楽しみ方も少しはわかるかもしれない。そうやって子どもも大人も、映像を通じて同じステージにあげて上映会をし合ったり、そのドキドキ感をつくれたら面白いかも知れないですね。

— では最後に、未来を担う子どもたちへメッセージをお願いします。

大いに道を踏み外してほしいなと思っています。今まで幻想のようにあった道はどんどん壊れているから、自分で線路を敷くしかないんです。この線路を歩めと言われていた線路は途中で崖に落ちて、意外に自分でひいた線路はずっと違う世界に繋がってるかもしれない。そんな可能性はまだまだあります。どんどん自分で見えてる線路以外の線路を引いてトロッコでもいいから疾走してほしいなと思っています。そのときは、私たち大人が想定できない全く新しい世界が広がっているかもしれない。乗り遅れてる大人もいっしょにあそんで欲しいですね。

「それぞれが学び、発見する場として」

2003年より取り組んでいる「プレーカープロジェクト」は地域密着型アートプロジェクトとして、アーティストとともに様々なプロジェクトを実践している。2005年には子どもに特化したプログラム「art school」に取り組み、1年間通して5組のアーティストとプログラムを考え、キッズプラザや児童館などの施設の子どもたちを対象に実施した。

そのときに課題となったのは、子どもの予期せぬ反応や行動に柔軟に対応できるスタッフのスキルや即興力（コミュニケーション力）である。充実したプログラムにしていくためには、スタッフ自身がワークショップの内容を把握するだけでなく、楽しみ方を自らが体得していることも重要である。事前にスタッフ向けのワークショップがあると理想的だ。参加人数が20人以上になった場合、アーティストが1人では、子どもたちの小さな発信に対応出来ないため、同じようにワークショップを理解しファシリテートできる人が必要になるのだ。

もう一つの課題は、子どもを魅了するツールの開発やサンプルの作成。ツールというのは、子どもの興味をそそる「魅力」や、最初の一步を踏み出す「きっかけ」となる「もの」や「こと」。「art school」におけるアニメーションのワークショップでは、サンプルが複数ある方が、子どもの想像力を刺激し創造力を誘発することが出来たように思う。アーティストとスタッフで集まり、サンプルをつくる作業は、スタッフに向けた事前ワークショップにもなっている。そして、毎回振り返りを行い、改善していくという作業を重ねることで、スタッフのスキルも上がり、ワークショップのクオリティも高まっていく。

現在行っている大友良英氏による「子どもオーケストラ」のワークショップでは、スタッフ以外に西成区の今池こどもの家の指導員がパートナーとなって進めている。アーティストと鑑賞者（参加者）をつなぐアートマネージャーの間にもう一人「つなぎ手」となる人が入るという図式である。普段から子どもと接している指導員が積極的に関わることで、子どもたちへの導入もスムーズになる。また子どもの反応や変化などもより詳細に把握することが可能となる。こういった、子どもや地域の人々とプロジェクトをつなぐ人を「地域コーディネーター」と呼び、この層を拡充させていくことにも取り組んでいる。老人福祉施設の職員、商店街組合、女性会などの地縁組織、まちづくりの組織の方など、内容に応じて、多様なパートナーを巻き込み、役割を担ってもらうことで、よりプロジェクトが充実していくのだ。学校や地域においても、こういったパートナーが、今後、キーパーソンとなっていくのではないだろうか。そのキーパーソンを発掘していくためにも、アートマネージャー（コーディネーター）の存在が必要不可欠であることは言うまでもない。

そして最後に、上述したアートマネージャー、コーディネーターまたアーティストや子どもも含め、プロジェクトに関わる人それぞれが、与える-与えられる、という二項対立の関係ではなく、何かを発見したり、考えたり、学んでいくことで、その体験を日常にフィードバックさせていく。そういう場の重要性を強調しておきたい。また、その意義を今後さらに考察していきたいと考えている。

雨森信(あめのもりのぶ)

大阪市立大学都市研究プラザ特任講師／Breaker Projectプログラムディレクター。2003年より大阪市の文化事業として「プレーカープロジェクト」を企画、実施。既存の美術空間やシステムにはおさまりきらない独自の表現活動を開拓するアーティストとともに、地域に根ざしたプロジェクトに取り組み、現代における「芸術の役割」、「芸術と社会の生きた関係」を探求する。

「子どもがアーティストと関わることの効果」

私は現在、国連の「子どもの権利条約」の具現化をテーマに、子どもの最善の利益を考えるNPO活動に取り組んでいます。きっかけは、長女が2歳を過ぎたころに、おやこ劇場という活動に参加したことです。子育て中の親が中心になって、子どもの自主活動を応援し、地域で子どもが育つための環境づくりに取り組んできました。その中で大切にしてきたことは、プロの創造団体やアーティストを招き、本物の演劇や音楽などの文化・芸術活動に触れる機会を提供するということです。日常生活では味わえない感動や刺激を親子で直接体験することで、多様な価値観に触れたことは、文化や芸術を通して、社会への関わりや広がりを実感でき、現在の教育支援、子育て支援の活動への原動力となっています。

しかし、その間にも、子どもを取り巻く社会環境は大きく変化し、子どもの「育ち」をめぐる様々な問題点が指摘されるようになりました。子ども同士の遊びやコミュニケーション不足、教育現場における過度な受験競争やいじめ、不登校の増加など、教育現場における課題は山積しているといえます。これらの課題の解決には、親や保護者、教員の力だけでは難しいといえます。なぜならば、子ども同士の関係性が希薄になっていることも大きな要因といえるからです。

その中で、最近では、学校教育の現場に、親や保護者、教員以外の第三者であるアーティストが関わることにより、教育を子どもとともに作っていくという新たな価値観生まれ、教育的効果の検証が始まりました。子どもの個性を引き出し、多様な価値観に触れながら、コミュニケーションの力を育むには、子どもの日常生活の中心にある「学校」「家庭」「地域」の中に、芸術・文化活動による、幅広い視点を取り入れることが重要と言われ、その効果が期待されています。

「現代芸術体験授業」は、芸術活動を学校がサポートし、教員と子ども、アーティストが一緒に、考え、創造し、実践するという流れの中で、子ども自身をエンパワメントし、クラスの関係性を変え、子どもたちの授業への参加意識を高める効果を生んでいます。それは、「一緒にやりたい」と、思わず体が動いてしまう子どもたちの様子を通して伝わってきます。大人も子どもと共に成長する機会を創るアーティストの存在は、新しいコミュニケーションを生み出し、次世代の担い手である子どもの「育ち」を支え、「学校」「家庭」「地域」にとって、欠かすことのできない子育てや教育の新たなパートナーとして、その重要性が拡大してきています。

柳瀬真佐子(やなせまさこ)

NPO法人関西こども文化協会理事。大阪南おやこ劇場活動の事務局に携わり、子育て支援活動や子育てサークルを主宰、PTA、子ども会、家庭教育活動など地域の活動にも携わってきた。1996年に関西こども文化協会を設立1999年に法人格を取得。現在も民生主任児童委員や学校評議委員、大阪府人権擁護士などを務める。

Round-table Talk

コーディネーター座談会

学校や子どもにとってのアートプログラム、アーティストとは？

松浦：プログラムのクオリティーを保つことは、アーティストやコーディネーターの育成と同じぐらい非常に大事なことだと考えているのですが、今回プロジェクトをやってみて、コーディネーターとして考えるタチヨナのクオリティーや大事なことはなんだと感じましたか？

小島：目新しさだけを狙ってその中でうまく行く確率を高めることだけでは、やはりプロジェクトとして継続できなくなると思います。かといって、子どもや学校のニーズに的確に上手くできるアーティストだけに実施してもらえばいいのかと言うとそうとも言えない。コーディネーター的にはやはり何か物足りない気がします。

蛇谷：もちろんコーディネーターにとってはアーティストがどんな授業をするのか不確定要素としてのドキドキ感があると思うのですが、そういうプログラムだけでは確かに少し物足りないと感じてしまうことも今回分かった気がします。

藤原：私は、子どもたちにはワークショップを受けた時に「自分ってすごいな。」といえるようなものであってほしいと思っています。アーティストには、作品の質を高めると同時に子どもと一緒に作品作りをすることを通じて、子どもたちが「自分はすごいぞ!」と思えるようなプログラムを提供して欲しいですね。

小島：今の時代、芸術家が作品をつくることだけがアートではなく、それ自体が芸術でなくとも、社会や生活文化を巻き込んだ表現活動であればアートという捉え方もされてきていますよね。だから、作品の質を高めるのは一人のアーティストや芸術家だけではないと思うんです。

蛇谷：蛇谷：子どもや学校にとって、一流と言われている人のエンタメ的な価値観だけが介して行くことはやはり不十分だと感じます。私は従来の価値観では一般的ではないけれど、人の心に触れられる視点をもった人たちや、影になっている人たちと出会えることで、そこから違う世界が見えたり、違う価値観に触れられたりすることが重要なのかなと思います。自分にとって想像もできないような生活をしている人でも、その生き方や感覚も分からなくはないという瞬間も少なからずあるし、大人になって理解することもある。そういった「劇的な出会い」の類を設けるのがタチヨナの役目なのかもしれない。学校や社会では何かノイズのようなものといえいいのか・・・。

藤原：そういったノイズのような分からないものに対して子どもはまだまだ柔軟だと思います。すぐに理解できるものを提供することも方法の1つだけど、分からなさとか、居心地の悪さも含めて、その中で進んでいって何かを作っていくというのが大事だと思いますね。

先生とコーディネータの関わり方

糸井：アーティストが授業する上で、先生とコーディネーターの関係づくりは重要で、私達の課題でもありました。今回、先生との関係づくりの中で気をつけていたことなどありますか？ また上手く行かない場合はどうしたら良いのでしょうか？

藤原：分かりやすいところでは、先生もコミットできるような環境づくりを心がけることでしょうか。例えば学校や先生のニーズとアーティストの専門領域が重なって、そこでうまく話をつなげることができれば、関係も近くなるのでは?と思っています。あと、コーディネーターがこなれていないというのも先生が口出しせざるを得ないような環境を作る点で逆に良いのかも知れない(笑)。

蛇谷：私は、最初のタイミングで分かり合えるのは難しいし、初めからこちらのことを分かって取り組んでもらおうと考えるなくても良いのでは?と思っています。「なんだろう?この感じ」という感覚を先生が持っていて、最後に子どもたちにとってベストに着地できるように、コーディネーターが先生との関係性を作ることさえできれば良いし、子どもたち同様に先生にとっても異物と同居するというのが、悪い経験にならないように導いていくのがコーディネーターの役割なのかと考えています。先に子どもたちにノイズのようなものを提供することの話をしたけど、先生にとっても学びの機会になればとも思いますね。

糸井：一般的な大人のアートに対する見方として、普段触れていないからか、正解の無い事が存在していることが信じられない傾向がありますよね。で、すぐに正解を求めたり、つい分かりやすい方向に流れてしまいがちになったりすることも多いかと感じるのです。

藤原：確かに、教育大学でほとんどアートを学んでいないです。またアートに触れる機会がないので、どう捉えているのか分からないというのはあります。だから先生には、事前に時間をとってもらって、身体を動かしてみとか、体験してみたらどうでしょうか?自分にとっての意味と子どもにとっての意味を考えて、そこから実施すると全然違うと思います。特にその授業を希望する先生は、まず自分の身体を通して意味を理解してもらい、予定調和じゃないところの面白さやその価値を理解して欲しいですね。

糸井：それでやってみて、合わなければ止めてもいいかも。止めてもそこに何かを見い出せたらその先に絶対何かあるし。

小島：だとすると「合わない」ことを一緒に考えていけるパートナーとしてもコーディネーターが必要なのでしょうね。分からないからと言って答えを求められても、アートには正解は無いし、その人自身の答えを見つける時間が必要だと思う。でも先生も忙しいから、せめてその「分からなさ」に付き合っただけのことだけではできないことかもしれない。

蛇谷：特に、学校側にとって安心して実施できる枠組みであれば、まずは気軽に実施してもらおう。その上で最後に「あれは何だったのか?」と感じた時に月1回の研修みたいなものがあればいいと思います。そこで実施時に感じた疑問をコーディネーターに聞いてみたり、場合によっては体験してもいいし、作家と出会えたり、とかいったフォローがあるのもいいかと思いますね。

藤原：「何なのか?」と思えることは確かに学校には少ないです。だからそういう体験ができる場所があるというのは良い機会だと思います。それに「分からなさ」に対して、積極的に向きあう先生はこれから増えてくると思う。教育システムもこれからはそういう風に変わっていかないといいけないし、そこで柔軟に先生が対応していくことも必然的に求められてくるんじゃないですかね。

松浦：タチヨナがそういった簡単な分かりやすい方向に行かないことをプログラムで表現できたら凄い価値を持つだろうし、社会が複雑さを孕んでいる中でも、自分自身で表現できたり、いろんな社会で活躍できるんだと子どもたちに伝えられたら本当にいいと思います。ただ、そういう仕組みや流れに対して、僕らは小さな希望に肥料を注ぎ続けるようなことしかできないのもまた現実だと思っていて、だからこそタチヨナの複雑系や見ええないものを扱うことを大事にしながらも、その考え方をより広く知ってもらうための仕掛けが今後求められているのかなと思います。

今回、実施現場にはアーティスト、アートディレクター、教師、キャリア教育の専門家といった様々なベースをもつコーディネーターが関わりました。そこで、それぞれの立場から、子どもとアーティスト、先生とコーディネーターの関係性を中心に、今後どのようにプログラムを進めていけば良いのか?をコーディネーターに振り返っていただきました。

座談会出席者

松浦 真

(NPO法人こども盆栽代表/企画委員)

小島 剛

(サウンドアートディレクター/タチヨナディレクター)

糸井 宏美

(アニメーション作家)

蛇谷 りえ

(アートディレクター)

藤原 由香里

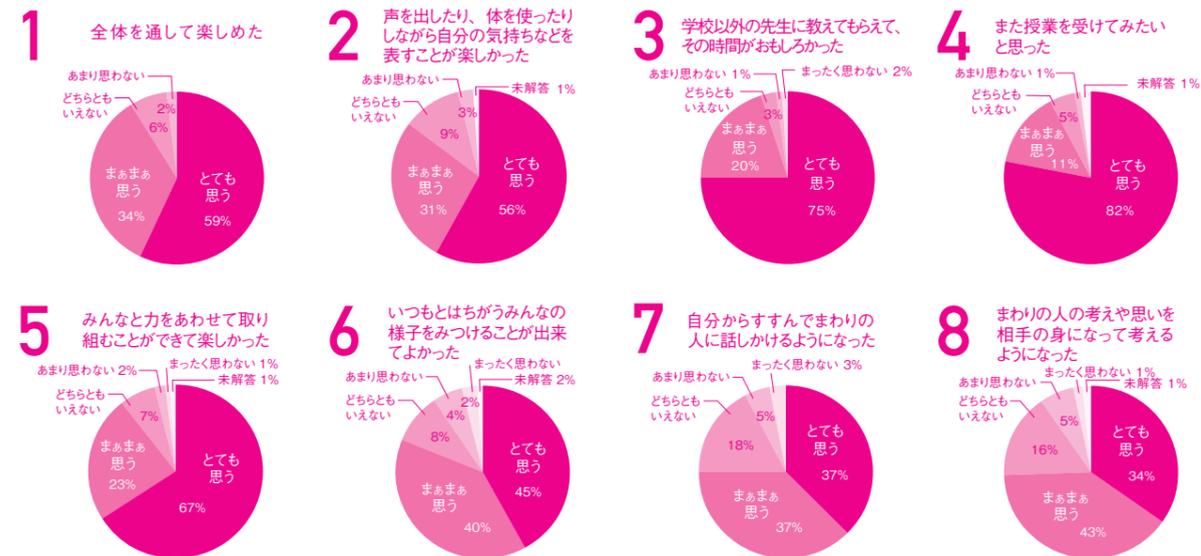
(兵庫教育大学大学院)

Questionnaire & Analysis

アンケート結果と分析

タチオナでは各学校での実施後に参加した子どもたちと担当教員を対象にアンケートを実施しました。そして全体の単純集計を行なった結果を元に、今回のプログラム授業の効果について分析を行いました。

子どもたちのアンケート結果



全体を単純集計した結果が上表になる。

1・2の結果からは、頑張っ取り組めたという自己効力感と、自己表現がどれだけできたかという点について、子どもたちのやりきった結果が見て取れる。

3・4の結果からは芸術体験事業自体が、普通の授業とは違う特殊な環境で学ぶことができることの有効性や、特殊な環境で行われる授業を再び受けてみたいと思う子どもたちが多いことが読み取れる。

5の結果からは全体で協力してものごとを進める大切さ、チームワークの重要性に気づけた子どもたちも数多く見受けられる。特に、数人でのグループワークをプログラムに取り入れた実施校においてはその傾向がより高かった。

一方、6～8の項目については、「とても思う」の数がその他の質問項目と比較して減少し、「まあまあ思う」の項目が増えている。これは、3とは違い、授業内で他者（子どもたち同士）のコミュニケーションがどれだけ円滑に進めることができたかが重要になってくる。5～7の項目をより向上させていくためには、芸術体験を通じて自分を客観視すること、メタ認知を生み出して、相手と自分、周りの関係性に意識を向けることができれば自ずと他者理解も生まれていくものである。そのためこの3項目については学年が高学年になればなるほど上昇する傾向にあった。

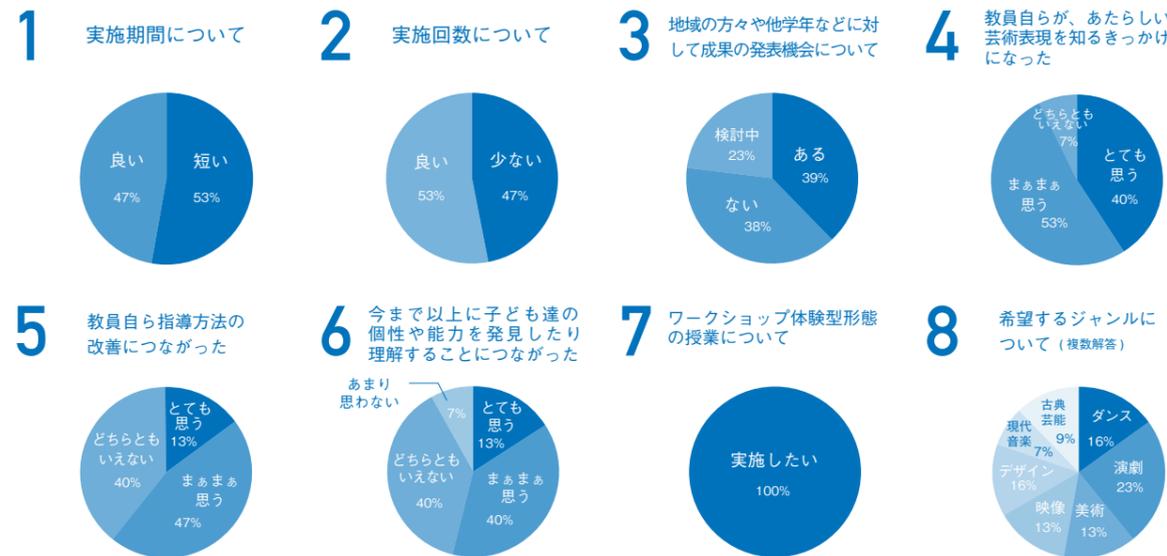
今回は様々な種類のアートプログラムを展開し、子どもたちがアートを体験してみるという意味においてはその役目を果たしてきたと言えるが、今後は、これらのプログラムを展開するにあたって、アート体験の非日常性による授業構造を理解しながら、その学びを通じて、子どもたちが日本の将来を担うために必要な力（メタ認知や他者との関係性構築、自己表現など）を身につけられるプログラムとして機能させていきたい。

※プログラムや実施学年によってアンケート内容が一部異なるため、各項目の母数は項目によって異なる。

※アンケート項目については文化庁「児童生徒のコミュニケーション能力の育成に資する芸術表現体験」アンケートを元に一部改題し使用している。

※他のアンケート項目や子どもたちの感想等についてはweb(<http://touchonart.net>)を参照のこと。

教員のアンケート結果



次に、教員について以下の8項目について質問を行った。

1・2の実施期間、回数としては、長いという結果は一件もなく、丁度よい、少ないがほぼ同じ結果となった。また同じ学校内でも先生によっては意見がわかれている。

3の発表機会は、運動会などで行なっている学校もあるが、今後検討したいとの声もあった。子どもたちが表現を発表する場所があることは、その表現が自分やクラスの中でとどまらず、広がっていくという意味で有効的な場である。また、地域の大人や子どもたちがその芸術に対する理解を深めるためにも重要な機会となる。今後、学校と協力して、発表機会の設計方法などを伝えていきたい。

4・5・6に関しては、教員の芸術リテラシーに関する質問となっている。教員自らがアートプログラムに関わり、アーティストや子どもたちの表現についてより見識を深めた印象が見受けられる。また、教員自身も普段なかなか触れることのない芸術を体験することで、新たな芸術表現を学ぶ機会にもつながっている。

7の結果、再度実施したいという意見が100%となっていることも芸術体験授業自体の良い評価につながっている。これはアーティストが自然に行なっている参加型学習であるワークショップ形式の授業が、教員にとっても新たな授業形態となりうるということが分かる。

8に関して今後実施したいワークショップの種類などはダンス、演劇、美術、映像、デザイン、現代音楽、古典芸能などが挙げられている。これも様々な芸術体験を学校現場が求めていることの反映であると思われる。これらのジャンルをより学校の授業の中に意識的に取り入れ、学習指導要領と連動させたプログラムづくりを今後も進めていくことが必要となってくると思われる。

この冊子について

実施の概要報告に加え、アーティストやコーディネーターの声、外部の有識者の方々の視点から構成されています。教育に興味のある方々や先生方に加えて、アウトリーチに興味のあるアーティスト、企画に関わりたいと考えているコーディネーターやボランティアスタッフの方々に対してぜひ読んでいただきたいと考えています。実施の詳しい内容については、コーディネーター自身の言葉による詳細説明がウェブブログに掲載されています。文体も表現方法もそれぞれ異なっていますが、各々自身の実施時の「アツい気持ち」を表現した「生の声」としてウェブブログを読んでいただければ幸いです。

※ 本冊子中、FROM CHILDREN で掲載されている子どもたちの感想は、文章量の都合のため一部編集しております。

Web <http://touchonart.net>

タッチョナ(現代芸術体験授業)

企画委員：松浦 真 (NPO法人子ども盆栽代表)

プログラムディレクター：小島 剛

コーディネーター：(50音順)

糸井 宏美 (アニメーション作家)

金澤 咲 (京都造形芸術大学)

小島 剛 (サウンドアートディレクター)

琴塚恭子 (アートコーディネーター)

蛇谷 りえ (アートディレクター/NPO法人remo)

藤原 由香里 (兵庫教育大学大学院)

福田 裕子 (大阪教育大学)

松浦 真 (NPO法人子ども盆栽代表)

編集：小島 剛、松浦 真

アート・ディレクション：三宅航太郎

発行：中之島4117(芸術創造活動支援事業実行委員会) 担当企画委員：松浦 真

問い合わせ：大阪市ゆとりとみどり振興局 文化部 文化振興担当 TEL:06-6469-5177

アートインフォメーション&サポートセンター中之島4117

(2010年7月開設、2012年3月終了)

中之島4117は、大阪市が中心となって設立した芸術創造活動支援事業実行委員会が運営するアートインフォメーション&サポートセンターです。アート情報としてチラシなどの印刷物や関連書籍のライブラリーを設置し、アートに関する相談事業を行っていました。また、多くの人がよりアートに関わりやすくするための情報交換会や講座、トークイベントなどを企画、実施しました。