シアターコモンズ・ラボ
2017-2018
レポートブック

Theater Commons Lab
2017-2018
Report Book

THEATER COMMONS LAB

'17

THEATER COMMONS LAB

シアターコモンズ・ラボ
2017-2018
レポートブック

Theater Commons Lab
2017-2018
Report Book

社会芸術の実験場
シアターコモンズ・ラボ

2017年、シアターコモンズ・ラボを立ち上げました。シアターコモンズ・ラボを一言で言い表すならば、「社会芸術の実験場」ということになります。さしあたり「社会芸術」を、社会に対してなんらかのコミットを行う、そのような意図が意識された「芸術の社会実践」、とするならば、その実験室は、作品やプロジェクトとなる前段階のあれこれ、たとえば、世界との向き合い方、発想のプロセス、観客との関係の作り方、歴史における自らの捉え方…そういった「作品以前」「プロジェクト未満」の部分を、じっくりと試行錯誤する場、時間ということになります。

またシアターコモンズ・ラボは、すでに存在する「シアターコモンズ」の姉妹編、のような位置付けにもあります。シアターコモンズが一般観客にも公開する前提で行われるパフォーマンスやワークショップを中心とする、広義の「劇場」であるのに対し、シアターコモンズ・ラボは、その前の段階、つまり一般観客への公開を前提とせずにあれこれ試行錯誤する「実験場」という位置付けです。

この「実験場」としてのシアターコモンズ・ラボでは、アーティストやそれを目指す人たちだけではなく、自らの問いや専門性を持ち、芸術的な想像力をもって社会にコミットしようとするすべての人を歓迎します。既存のジャンルや表現メディアの固定概念にとらわれず、社会に対する問いを発する力を鍛え、それを芸術的な発想力、想像力を持って社会の中で応用する。この芸術表現と社会の間の循環の回路こそが、私たちが生きる世界をより豊かに、より多様に再編成していく力になるのではないでしょうか。

芸術的な発想力を社会に応用し、芸術と社会の関係性を更新するような実践の形を「社会芸術」と名指しながら、参加者の皆様とともに試行錯誤をしていきたいと思います。

シアターコモンズ・ラボ　ディレクター
相馬千秋

シアターコモンズ・ラボ
文化庁委託事業「平成29年度次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」
主催｜文化庁、特定非営利活動法人芸術公社
制作｜特定非営利活動法人芸術公社

シアターコモンズ・ラボ 4つのポイント

1

演劇の「知」を活用した5つのラボ（実験場）

シアターコモンズ・ラボは、古来から演劇が蓄えてきた「知」を活用した5つのワークショップ形式のラボで構成されています。演劇・舞台芸術の理論や方法論をベースとしながらも、それを拡張する同時代表現全般、さらには実社会へと応用することを目的としています。

2

第一線で活躍するアーティストらがワークショップの手法・内容を考案

各ラボのディレクターを務めるのは、第一線で活躍するアーティストやプロデューサー、研究者たち。彼らが、各ラボの手法と内容を考案・デザインします。またラボ期間中も、参加者がそれぞれの問いや専門性をもって創造的にコミットし、ワークショップ成果を相互に還元し合える形を参加者とともに探ります。

3

参加者は広義の「表現者」。ジャンルや表現メディア不問

シアターコモンズ・ラボの対象者は、広い意味での「表現者」です。そこにはアーティストのみならず、ドラマトゥルク、キュレーター、プロデューサー、ジャーナリスト、編集者、研究者、俳優、さらには観客も含まれます。また、表現のメディアやジャンルも固定しません。つまり、自らの問いをもって、専門性を創造的にアップデートしようとするすべての人に開かれています。

4

参加者のニーズによって、単発でも複数でも受講可

2017年度のシアターコモンズ・ラボは開講期間中、5種類のラボ（複数回にわたるワークショップ）と、6回シリーズのオープン・セミナーで構成されています。受講にあたっては、ひとつのラボやセミナーのみの参加もOKですし、全参加も可能です。参加者のニーズや予定に合わせて参加するプログラムを参加者自身が組み立てられます。
また、募集時期も年に複数回ありますので、一度応募のチャンスを逃してもまたトライすることができます。

目次

シアターコモンズ・ラボ
2017-2018
レポートブック

page

02 開催概要
04 目次

PROGRAM

06 高山明ラボ
12 森山直人ラボ
18 夏期集中ラボ「みちのくアート巡礼キャンプ」
24 ドラマトゥルギー・ラボ
30 冬期集中ラボ「スペクタクルの林間学校」
36 オープンセミナー
40 最終報告会

42 「学びの循環を作り出す」相馬千秋
44 参加者によるエッセイ
48 クレジット

PROGRAM

2017年度のシアターコモンズ・ラボは、5種類のラボ（複数回にわたるワークショップ）と、6回シリーズのオープン・セミナー、および最終報告会を行った。

01

高山明ラボ
Akira Takayama Lab

都市を異なる視点で捉え、アートプロジェクトとして再組織化する技術

私たちが生きる都市空間を、普段とは違う身体感覚や視点で捉え、それをアートプロジェクトとして組織する発想力や構想力を鍛えるためのワークショップです。具体的には、日本におけるツアーパフォーマンスの先駆者、高山明とともに、アジア各国の中高生が実際の修学旅行でまわる東京のスポットをリサーチし、独自の視点も交えた新規ルートを開拓します。最終的には都内を実際に巡る「修学旅行」をするツアーパフォーマンスを参加者自身が企画提案し、体験することを目指します。

開催概要

ディレクター｜高山明（演出家、アーティスト、Port B主宰）
場所｜東京ドイツ文化センター、ほか
参加者数｜13名
応募資格｜
- ワークショップの全日程に参加できる方
- ワークショップ期間中、個人ないしグループでのリサーチやフィールドワークを行える方
- 年齢、国籍不問（ただしワークショップは日本語で実施）

共催｜ゲーテ・インスティトゥート 東京ドイツ文化センター

こんな人にオススメ

- 作品やアートプロジェクトにおけるリサーチ力、発想力を鍛えたい。
- ツアーパフォーマンスを制作する発想や理論、プロセスを具体的に知りたい。
- アートや演劇の発想を、観光や教育など別の活動に応用したい、あるいはその逆。
- 高山明のワークショップを受けたい。その考え方や創作のプロセスを知りたい。

スケジュール

01｜**2017年7月18日**［火］
17:00-21:00
高山明によるレクチャー

02｜**2017年7月19日**［水］
17:00-21:00
ゲストによるレクチャー
およびグループワーク

03｜**2017年7月24日**［月］
17:00-21:00
中間発表

04｜**2017年7月30日**［日］
13:00-18:00
最終発表

ディレクター・メッセージ｜高山明

2006年、道そのものを「主人公」に、観客の体験が作品の実質になる演劇というアイデアを思いつき、巣鴨地蔵通りで『一方通行路〜サルタヒコへの旅』をつくった。この作品ではじめて都市空間に出ていったわけだが、演劇であることを強調したかったため、“ツアーパフォーマンス”という名前をひねり出した。以来、ほとんど劇場に戻ることなく、ツアーパフォーマンスをはじめとする様々な都市プロジェクトをいろんな都市で展開してきた。しかしすべてのベースにはツアーパフォーマンスがあり、未だにその可能性は尽きない。もう10年以上になるから、ここらでツアーパフォーマンスを理論と実践の両面から振り返り、演劇としての革新性、都市に介入することの面白さと難しさ、道（迂回路）やツアー（観光）、そして都市で迷子になることの可能性等について考えていきたい。また、自分にとって一番フレッシュなツアーパフォーマンスである「東京修学旅行プロジェクト」に的を絞り、東京をリサーチしてもらいながら新しい「修学旅行」を実作していく。

プロセス

01 高山明レクチャー
2017.7.18
第1回はディレクターの高山明氏による講義。4時間以上にわたり、Port Bのこれまでのツアーパフォーマンス作品を中心に、初期の取り組みから「観客に重点を置いた演劇論」に行き着くまでを語った。

02 グループワーク
2017.7.19
第2回は「タイ編」と「中国編」それぞれ2つのグループに分かれて作業を行った。参加者は、3月に行われた「東京修学旅行プロジェクト：台湾編」の旅程表を見ながら、行程やそこに込められた意味を検証。実際に「台湾編」の制作に関わったリサーチャーのレクチャーも。その後、グループごとにテーマやリサーチ対象を話し合った。

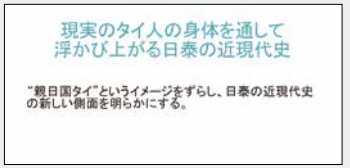
03 中間発表
2017.7.24
約1週間のグループリサーチの成果とプランを発表した第3回。参加者が個々にリサーチし、テーマや内容も多岐にわたるものとなった。これに対し、高山氏や相馬が講評・フィードバック。最終発表に向けて、どのようにプランを絞り込み、内容を詰めていくかのアドバイスがあった。

04 最終発表
2017.7.30
最終発表は、4つのグループがそれぞれ作った「東京修学旅行プロジェクト」をプレゼンテーション。中間発表以降、各グループはプランを作るために実際に訪問地候補に出かけるなど、密な1週間を送った。その成果を、パワーポイント、旅のしおり、動画や音声、写真を巧みに活用し発表した。講評では、講師による講評だけでなく、参加者同士が別チームに質問したり、疑問やアドバイスを投げかけたりした。

最終発表

最終発表は、グループごとにスライドや動画を使って行った。ここではそれぞれのプランの概要を紹介する。

タイ編｜1｜ タイの人の身体を通して浮かび上がる日泰の近現代史



生身の身体と日泰の近現代史を軸にした1つ目の「タイ編」。身体という切り口では、キックボクシング体験や、東京にあるタイの寺院で体験できる瞑想、タイ古式マッサージ、タイ料理体験などを採用。楽しめるコンテンツが多く含まれた。一方、近現代の歴史を感じるコンテンツでは訪問地でレクチャーを受ける形式とし、日本製品の流入による経済面での上下関係や性産業で働くために来日する貧しい地域出身の女性など、日本で過ごしていると気づかないことや目を背けがちなことを学ぶ内容とした。最終的に、日本人が抱くタイと、見ないふりをしている、あるいは知らないまま享受しているタイという、両極のイメージを合わせたプランとなった。

タイ編｜2｜ 中心と周縁——タイと日本の東北地方を重ねる

「タイ編」2つ目のグループは、「中心と周縁」というテーマを立ち上げた。周縁から都心部へ資源や労働力が流れ続ける一方的な状況は、日本においては、かつて東北地方から東京へ多く出稼ぎに来ていた事実や、今も地方の資源に頼っている東京があてはまる。これに近い状況はタイにもある。東北地方イサーンとバンコクなどがある中心部の関係がそれだ。このアンバランスな関係を極端に体感するべく、上野を中心地に据えて、肉体労働の日雇いバイトもしくはコンビニバイトが組み込まれた。そのほか、戦中に莫大な労働力をつぎ込んで敷いた泰麺鉄道のSLが展示される靖国神社への訪問なども。中心部と東北、それを繋ぐ鉄道、過去と現在。今も続くアンバランスな構造の一端を実感し、学ぶ内容となった。

中国編｜1｜ Images / Imaginations 「観光」とは光を観ること

「中国編」1つ目のチームは、中国の日本の現在を軸に、テーマをピックアップ。宿泊先を、日本人よりも中国人の住人が多いことで有名な埼玉県川口市の芝園団地とし、実際に行われている住民交流イベントに参加。そこから、中国犬であるシーズーを探すゲームや、孔子らが祀られた四聖堂のある哲学堂公演訪問、新海誠監督『言の葉の庭』に登場する場所の巡礼など、エンターテインメント性の高いプランを発表した。このほか、中野区にある旧中野刑務所正門の「平和の門」や、新宿の高層ビルにある「平和祈念展示資料館」といった、日中間の戦争の過去にも思いを巡らす訪問地も用意された。そして、これらのプロセスを動画に撮ることで、観光→映画のコンセプトを表そうとした。

中国編｜2｜ 鬼をめぐる東京の旅

中国での日本人の蔑称に鬼という漢字が含まれていることから、「鬼」をテーマにした「中国編」2つ目のグループ。大きくは、日本でも自社に祀られる（恐れられているが）良いイメージの鬼から、一般に流布する悪いイメージの鬼へと移るストーリーが敷かれた。外国人観光客に人気の銀座や秋葉原でのショッピング、温泉や富士山のほか、修学旅行の定番であるディズニーランド（一方、ネズミという嫌われるモチーフをアイコンした転換が鬼と重なる）といった訪問地の合間に、鬼子母神など、鬼に関係のあるスポットが織り込まれているプラン。ただし、秋葉原の無差別殺人事件など犯罪が起きたスポットの訪問にはダークツーリズムの要素も含まれており、講師が慎重さを求める場面もあった。

参加者の声

寺門信
Shin Terakado

このコメントを書いているいま、プロジェクトのドキュメント化というかたちで「東京修学旅行プロジェクト:タイ編」は続いている。ドキュメントをつくる理由のひとつは、実際のツアーを経験していない人たちが「修学旅行」の内容にアクセスできるようにするためだ。それはつまり、10月にぼくたちが体験した3日間の出来事を「再演」可能なかたちに落とし込むということである。しかし、プミサクの詩、泰緬鉄道の歴史、現代の東京に生きるタイの人々と触れたあの時間と空間は、どのようにして「再演」できるのか、あるいは、そもそもあの体験を「上演」と呼ぶことが適切なのか。これらの疑問に、ツアーから4ヶ月を経てもぼくは答えることができない。そして、答えられるようになるにはまだしばらく時間がかかりそうだ。

菅谷雪乃
Yukino Sugaya

高山ラボは、高山さんのこれまでの経験や考えのレクチャーだけでも充実した内容でしたが、それに加えて、その思想を参加者が自ら用い、リサーチとプランの立案を行い、さらに高山さんから講評をいただくという、とても約2週間とは思えない濃密なワークショップでした。私は社会学を勉強する身であり、アーティストではないため、リサーチの成果をいかにツアーパフォーマンスの形に昇華させるかという点に最も苦心しました。しかし、高山さんからのコメントやヒントをもとに、理論と体験の両面において演劇として成立するプランを考えることは、大変刺激的な体験でした。様々な背景を持つ参加者の方々と交流し、ともにつくる経験ができたことも収穫となりました。

高田麦
Mugi Takada

ふだん、明快でシンプルなメッセージを伝える、という特性を持つ広告の仕事をしているが、私は、絞り込まれた情報よりも、選ばれなかった雑多な物事に思いを寄せてしまうことが多い。広告に限らず、今の社会そのものが、暗黙のうちに、あらかじめ決められたひとつの答えしか許されないようになってきている気がする。そんな違和感と、自分が受けてきた教育への疑問と関心から、今回のラボを受講することにした私にとって、高山さんの唱えるブレヒト教育劇のアイデア、「受け取る人には無数の受け取り方がある」「自分の中に身体感覚の変容を起こす」はとても魅力的だった。引き続き、日常の中でも「都市で迷子になる」感覚の訓練を積みたいと思う。

02

芸術史 批評 編集

森山直人ラボ
Naoto Moriyama Lab

芸術史と「いま・ここ・わたし（たち）」を接続する技術

自分にとっては必然性があり、極めて新鮮な驚きや発見も、芸術史においてはすでに多くの表現者が試みたことかもしれません。本ワークショップでは、主に20世紀の芸術史、特に現代演劇や現代舞踊の開拓者たちが試みた理論や実践を「いま・ここ・わたし（たち）」の立ち位置から掴み直し、それぞれの活動に役立てる回路をともに探ります。さらに実践プログラムの一環として、講師陣とともに『超入門20世紀身体表現史』（仮）の編纂をイメージした目次や年表づくりに取り組みます。

開催概要

ディレクター｜森山直人（演劇批評家、京都造形芸術大学舞台芸術学科教授）
会場｜SHIBAURA HOUSE、みなとパーク芝浦
参加者数｜22名
応募資格｜
- 原則としてワークショップの全日程に参加できる方
- 年齢、国籍不問（ただしワークショップは日本語で実施）

こんな人にオススメ

- 自分の表現や考えが、歴史的な観点からみるとどうなのか知りたい。
- アートや演劇に関する知識が断片的なので、もっと流れで理解したい。
- 演劇史や芸術史で起きたイノベーションを理解した上で、別の活動や思考に応用したい。
- 編集的な視点や思考を身につけたい。

スケジュール

各回17:30-21:30

01｜**2017年7月21日**［金］
「芸術史へのアプローチ」
森山直人（演劇批評家）

02｜**2017年7月28日**［金］
「戯曲」「言葉」「劇場」
川島健（演劇研究者）

03｜**2017年8月24日**［木］
「身体」「演技」「俳優」
横山義志（演劇研究者）

04｜**2017年9月28日**［木］
「社会」「観客」「批評」①
萩原健（演劇研究者）

05｜**2017年10月26日**［木］
「国家」「共同体」「個人」
上田洋子（ロシア文学者）

06｜**2017年11月23日**［木・祝］
「社会」「観客」「批評」②
高橋宏幸（演劇批評家）

07｜**2017年12月21日**［木］
「テクノロジー」「メディア」
「ミュージアム」
加治屋健司（美術史家）

08｜**2017年12月28日**［木］
「パフォーマンス」「性」「民族」
岩城京子（演劇研究者）

ディレクター・メッセージ｜森山直人

かつて、近代日本には「教養主義」と呼ぶべき伝統が存在しました。「近代人」であるなら、必ず身につけておくべき基礎的な「知」＝「教養」がある、という発想です。1990年代以後、こうした伝統は、それがエリート主義的な「常識」に支えられすぎていたこともあって、日本ではほぼ終焉を迎えたといってよいでしょう。もっとも、日本の舞台芸術に関して言うなら、そうした「教養」は、実は1980年代にはとっくに崩壊してしまっていたのですが。

それゆえ、いま「舞台／芸術史」にアプローチするということは、そうした崩壊の果てに、なお私たちが物を考えたり創作したりする際の、「共有の基礎」となる知見が何であるかを発見していく旅でしかありえません。8回という限られた時間ですが、このラボは、20世紀から今日までの、舞台芸術に関連する「規範的な歴史（＝キャノン）」をひとまず復習しながら、私（たち）にとっての「基礎」が何であるかを（再）発見していくツアーのようなものだと考えていただければよいでしょう。そのためには、たんなる演劇史やダンス史の教科書的なおさらいにとどまらず、20世紀から21世紀にかけての幅広い芸術史のなかで、「劇場」が何であったのかを、たえず問いかけようとする横断的な視点が不可欠でしょう。

たくさんの文献を読み、たくさんの映像を見て、たくさんの人たちと議論する——その果てに、私（たち）の生きる「時代」が、そして、私（たち）の「時代」が希求している新しい「教養」が、リアルに立ち上がってくる様を、一緒に目撃してみたくはありませんか？

各回内容

01
森山直人
演劇批評家
「芸術史へのアプローチ」
2017.7.21

初回は森山直人氏が本ラボの理念を話し、参加者が日常生活のなかに拡がる演劇「的」なるものを批評的に捉える手法を得る機会になってほしいと語った。
参加者の自己紹介の後は、森山氏によるレクチャー。舞台芸術を語る上でこれまでに用いられてきたボキャブラリーおよび概念を整理する内容。そして、舞台芸術の価値を改めて探るために、時代順、地域別という従来の視点から離れ、作品の「創造」と「受容」という角度から紐解いた。質疑応答では、参加者たちの各自の疑問や問題意識が挙げられ、以降のラボを通して理解を深めていくこととなった。

02
川島健
演劇研究者
「戯曲」「言葉」「劇場」
2017.7.28

第2回は川島健氏を迎え、イギリス演劇を通して「戯曲」と「言葉」の関係性について考えることから始まった。「戯曲」に対して「言葉」が持っていた優位性を起点に、俳優の身体論を経て、ジョージ=バーナード・ショウの『ピグマリオン』とミュージカル映画『マイ・フェア・レディ』から読み取れる英国人にとっての“英語”というアイデンティティが抱える問題点を指摘。そこから話題は「劇場」とその国のアイデンティティの問題へと展開した。後半のグループディスカッションでは「日本でナショナルシアターがどう機能するのか」という問いに迫った。

03
横山義志
演劇研究者
「身体」「演技」「俳優」
2017.8.24

横山義志氏よる講義は、歌と踊りのない演劇が、舞台芸術史上どの時点で生まれたかという問いかけから始まった。音楽劇が独占していた17世紀、リアリズムを考え、演劇から音楽が排除されていった19世紀後半の状況を例に、そういった環境のなかで俳優が地位を獲得するために、アジア的・奴隷的とされた歌と踊りの要素を排除していったのではないかと語った。質疑応答では、一人称的な話し言葉（弁論術）から他者を演じる言葉（演技術）へすりかわったことへの疑問や、アジア的なものをいかに探るかといった質問が寄せられ、熱心な対話が続いた。

04
萩原健
演劇研究者
「社会」「観客」「批評」①
2017.9.28

第4回の講師は萩原健氏。マックス・ラインハルト、エルヴィン・ピスカートア、ベルトルト・ブレヒトらを例に挙げ、20世紀前半のドイツにおける「演出家の演劇」について語った。さらに現代ドイツ演劇を例に挙げ、「劇場とは現場に居合わせた人みんなで一緒に考える場所」というリミニ・プロトコルの演出家の言葉を強調し、「社会」「観客」「批評」につながる例を数多く提示した。質疑応答では、「大きな物語が崩壊した現在、演劇にできることは?」「海外と日本での演劇の役割の違い」など、演劇に深く関わる参加者から多くの質問が出た。

05

上田洋子
ロシア文学者

「国家」「共同体」「個人」
2017.10.26

第5回の講師は上田洋子氏。演出家の時代を作ったとされるメイエルホリドの人生や作品を通して、ロシア演劇やロシア・アヴァンギャルド、ひいては「国家」「共同体」「個人」まで考える内容を語った。そのなかで、メイエルホリドが革命以前は帝室劇場の演出を手掛けた一方で、以後はロシア・アヴァンギャルド的な作品を作り、両端を行き来する姿勢があったことが興味深いと指摘した。質疑応答では、ロシア・アヴァンギャルドがマテリアリズムに執着した理由や、メイエルホリドの考えた俳優像、師匠であるスタニスラフスキーの関係性などが話題に上った。

06

高橋宏幸
演劇批評家

「社会」「観客」「批評」②
2017.11.23

第6回は高橋宏幸氏による日本の近現代演劇批評史から考える講義。俳優に提示する肉体の思想や劇場論などを、包括的かつ積極的に言説化した「アンダーグラウンド演劇」を題材に、福田善之や唐十郎、鈴木忠志、佐藤信らの活動を紹介。アングラ演劇の政治性は、現在の利賀村や世田谷パブリックシアターといった公共劇場誕生の下地になっていると指摘した。後半は、受講前に課題として出ていた図書を読んでの自身の関心、課題、質問を全体で共有。レクチャーを受けて新たに抱いた意見や疑問も含めて、参加者からの意見や疑問に講師が応答した。

07

加治屋健司
美術史家

「テクノロジー」「メディア」「ミュージアム」
2017.12.21

第7回は加治屋健司氏が、パフォーマンスの視点から「シアター」という場を捉え直すことについてレクチャー。「アートの非物質性への関心」として、美術の分野でのハプニングやパフォーマンス作品を紹介。続いて話題は身体表現を通した政治性、社会性、リレーショナル・アートに。パフォーマンス作品を美術館が収蔵する問題については、資本主義とアーカイブ、作品とパフォーマーの固有性についても話がおよんだ。後半は、パフォーマンス作品のもつ政治性、アートと都市の関係性など、様々な視点からディスカッションが行われた。

08

岩城京子
演劇研究者

「パフォーマンス」「性」「民族」
2017.12.28

最終回の講師は岩城京子氏。レクチャーでは、自身の経験を踏まえながら、欧米圏における演劇批評がいかに歪んだものかを説いた。講義後半は、演劇研究者のエリカ・フィッシャー＝リヒテが提唱する「インターウィーヴィング・パフォーマンス」について、質疑応答も含めた活発な議論に。西欧／非西欧の枠組みを基本とする「インターカルチュラル・シアター」に対抗してリヒテが提言したのが「インターウィーヴィング・パフォーマンス」。岩城氏はこれについても、共通言語の問題など限界があると指摘。演劇の制度を問い直す批評的な内容となった。

参加者の声

吉田 杏
Kyo Yoshida

世界の演劇史が日本の現代演劇へとどうつながっていくのかを学べた。それぞれの時代を象徴するキーパーソンに焦点を当てる講義内容だったため、自分に引き寄せて考えやすかった。第一線で活躍する研究者を招いての講義は、毎回が濃く、熱量のあるものだった。参考図書を読んでからの課題提出には苦労したが、ディスカッションして考えを共有できる貴重な機会が持てた。
参加を経て、同時代の表現のひとつとして演劇を捉えられるようになり、普段携わっているアートとの比較もできるようになるのではと感じている。クラスメイトとも交流が持て、演出した作品を観にいくようにもなった。心強い仲間を見つけられたような気がしている。

森山ラボは身体表現についての教科書作成を目標に、各国（多くは西欧）の演劇史を辿った上で、パフォーマンス研究を通過し、「舞台／芸術史」における古典（キャノン）の捉え直しへと向かった。歴史を参照することは、批評的な観点にせよ作品制作の観点にせよ、かつての技法・思想を（批判的に）借用することで「いま・ここ」を捉え応答する回路を開く。しかし、教科書の編纂は特定の歴史を権威化する危険を伴う。本ラボは、そうした隘路をいかに超えうるのかという問いへと開かれた。最後にささやかな提案を試みたい。それは、使用者が過去の諸芸術実践を様々に組み合わせ新たな視座を創出するための、方法論的な手引きを含む教科書の可能性である。

西本健吾
Kengo Nishimoto

黒木洋平
Yohei Kurogi

昨年はなんだか色んなことを考えていて、胸が詰まる思いをした。自分の作る演劇のこと、それから演劇を取り巻く状況のこと。現状に対する不満、こうあるべきという理想像、しかしそれらのはっきりと掴み切れないことへの苛立ち……。
森山ラボは僕にとって、そうしたこととは無関係な素朴な学びの場として、気分転換としてあった。しかしその気分転換こそが大事だった。アルキメデスが風呂の中でエウレカを叫んだように。
手段ではない自己目的的な学びは豊かだ。それに随分と救われた。森山ラボで演劇史を学ぶことはただ楽しく、そこから自分の問題についても多くのヒントを得た。問題はついに整理され、あとはやるだけ。気が晴れて年が明けた。

03

夏期集中ラボ「みちのくアート巡礼キャンプ」
Intensive Summer Workshop “Michinoku Art Pilgrims Camp”

夏の東北を巡る、1ヶ月の集中ワークショップ

東北各地を巡回しながら開催される1ヶ月の集中ワークショップ。参加者たちは震災後の東北に身体と思考をおき、時空を超えた人々、土地、歴史との出会いを経験します。そして自らの表現や企画と向き合いながら、最終的に東北での、あるいは東北を経て生まれた自らの未来のプロジェクトを考案、発表します。

開催概要

講師｜赤坂憲雄（民俗学者）／石倉敏明（人類学者）／岡田利規（演劇作家、小説家）／小森はるか+瀬尾夏美（アーティスト）／砂連尾理（振付家、ダンサー）／服部浩之（インディペンデント・キュレーター）／古川日出男（作家）／相馬千秋（アートプロデューサー）

参加者数｜8名

応募資格｜

- アーティスト（演出家、美術家、映画監督、作家など、手法・媒体問わず同時代の芸術表現を行う者）あるいは企画者（キュレーター、プロデューサー、コーディネーター、編集者等）として活動している方
- 今後、東北において作品制作・企画実現に向けて取り組む意志のある方
- ワークショップの全日程に参加できる方
- 年齢、国籍不問（ただしワークショップは日本語で実施）
- 参考サイト：「みちのくアート巡礼キャンプ2015,2016」 http://art-junrei.jp

こんな人にオススメ

- これをきっかけに、震災後の東北と向き合いたい。
- 夏休みを利用して、普段とは全く違う時空で自分のテーマや表現を深めたい。
- 東北で何かことを起こす仲間や専門家と出会いたい。

スケジュール

合宿ワークショップ
2017年8月4日［金］〜8日［火］（4泊5日）
岩手県花巻市、遠野市、陸前高田市

中間ワークショップ
2017年8月16日［水］〜17日［木］（1泊2日）
岩手県盛岡市

最終プレゼンテーション／講評
2017年8月25日［金］〜27日［日］（2泊3日）
岩手県盛岡市

© Yoshitomo Nagasaki（上）、© Mina Isozaki（下）

プログラム詳細

みちのくアート巡礼キャンプは、

1｜東北を知る、巡る
2｜東北から問いを立てる
3｜それを自分の表現や
　企画へと発展させる

ことを主眼とした1か月集中ワークショップ。対象は、東北で今後なんらかの活動を志すアーティスト、企画者たち。震災がもたらした亀裂や揺らぎを、まだ見ぬ表現へと繋ぐために、参加者とともに東北から思考する。

特徴1｜「巡礼」をテーマにしたフィールドワーク、ワークショップ

本ワークショップでは、芸術表現と東北を切り結ぶテーマとして「巡礼」を掲げている。ワークショップ自体が複数の訪問地を移動しながら開催され、そこで行われる議論や創作も「巡礼」をキーワードに展開される。

特徴2｜表現ジャンル不問、東北から問いを立てる

本ワークショップでは、あえて表現ジャンルを問わない。「東北から問いを立てる」ことに重心をおき、フィールドワークやリサーチはもちろん、民俗学者、社会学者、芸術家らを招いてのディスカッションを集中的に行う。

特徴3｜成果発表は未来のプラン、優秀プロジェクトは実現へ

本ワークショップの成果発表は、実作の提示ではなく、未来の作品やプロジェクトのプランを発表する形をとる。優秀プロジェクトは、実際に東北での実現に向けて動き出すよう、講師や事務局がサポートを約束している。

合宿ワークショップ+中間ワークショップ

夏期集中ラボは、4泊5日の濃密な合宿ワークショップから始まる。様々なジャンルのエキスパートである講師陣と出会い、東北を巡りながら、参加者たちのみちのくへの旅は進んでいった。

DAY 01

© Mina Isozaki

2017.8.4
岩手県花巻市

シアターコモンズ・ラボ「夏期集中ラボ」初日は花巻からスタート。まず相馬千秋がプログラムの経緯と概要をレクチャー、参加者の自己紹介に続き、人類学者の石倉敏明氏と作家の古川日出男氏によるワークショップが行われた。石倉氏は、自然・動物・死者といった非人間と人間の境界を越えて連続するコスモロジー（生態学的宇宙論）について語り、東北ならではの身体と風土の関係を、食や民俗文化を通して考える重要さを説いた。古川氏のレクチャーは、今も心の中に非常時（震災の記憶）を抱えている人たちのためのアートは何か?という問いに始まり、自身の創作と震災がつながった結果、文学として表れてきた最近の活動や作品について語った。そのストレートな言葉に参加者も強く反応、後半は活発なディスカッションになった。

DAY 02

© Mina Isozaki

2017.8.5
岩手県花巻市、遠野市

午前中は石倉敏明氏、古川日出男氏との対話。近代以降の社会がもつ線的な思考に対して、過去をも射程に入れてらせん状に未来に向かうことがアートの発想という話に。午後は岩手県遠野市に移動し、遠野市立博物館を訪問。遠野物語とその背景にある遠野の生活文化を学んだ。続くワークショップの講師は演劇作家・小説家の岡田利規氏。レクチャーで紹介した自身の作品はいずれも震災を想起させるもの。一方、コンテクストを共有していない人にも響くものを意識することで、その延長線上に未来の人や死者という時空を超える存在が見えてきたという。最近の作品によく登場する「幽霊」については、その場で起きなかったことを表現する演劇と相性が良いという実践的な話につながった。夜は、遠野に伝わる神楽を鑑賞。

DAY 03

© Mina Isozaki

2017.8.6
岩手県遠野市

3日目は民俗学者の赤坂憲雄氏のワークショップ。急きょ赤坂氏が案内する遠野巡りに変更。山の遊歩道をしばらく歩いて、緑深い森に大きな岩が縦一列に連なる五百羅漢へ。岩に刻まれた羅漢像は、約200年前に東北地方を襲った飢饉の死者を供養として彫られたもの。参加者たちも岩を上り、歴史や鎮魂に思いを馳せた。午後は遠野早池峰ふるさと学校へ移動し、赤坂氏、岡田氏を交えてディスカッション。参加者が語る問題意識に、不在や余白といった存在が曖昧なものへの関心が多いことを受け、赤坂氏は「二項対立が機能しなくなってきて、あらゆる境界がグラデーションでしか説明できない」と述べた。話題は福島の現状に移り、当事者／非当事者、圏内／圏外という枠組みの限界について話し合った。

DAY 04

© Natsumi Seo

2017.8.7
岩手県陸前高田市

陸前高田に移動し、アーティストの小森はるか氏と瀬尾夏美氏を講師に迎えてのワークショップ。お二人の映像作品「波のした、土のうえ」（2014）を鑑賞後、復興事業が進んでいる現在の陸前高田を巡った。午後のレクチャーでは、小森・瀬尾両氏が震災後どのように動き、感じ、それを作品へと昇華させたかのプロセスを語った。土地に根差すことで何気ない日常が見えてくる一方に存在した、作品化への葛藤は、参加者の参考になる内容だった。長く時間をかけることで、陸前高田での活動や作品がより普遍性を帯びてきたというプロセスは、土地に根差した問題意識と作品化の間を探る本プログラムにとっても重要な視点を拓いてくれた。

DAY 05

© Mina Isozaki

2017.8.8
岩手県陸前高田市

最終日は、これまでのワークショップやディスカッションを経て考えたこと、そして中間ワークショップまでの1週間をどう過ごすかのプランを発表した。講評者は、相馬千秋、瀬尾氏、合宿に同行した文芸評論家の藤田直哉氏。各10分の発表では、地域アートの問題や故郷、家族といった個々のテーマに、この4日間がどう影響したかを話す参加者が多く見られた。環境と身体を地続きに考える／変換・翻訳／境界のグラデーション化／幽霊／作品化するための対象との距離などがキーワードとしてあがった。「震災のような大きな出来事を、いかに身近なことに引き寄せていくかがポイント。そのために具体的なモチーフやテーマを見つけてほしい」という相馬の言葉で5日間が終了。それぞれ違う行先へと旅立っていった。

© Natsumi Seo

中間ワークショップ
2017.8.16-17
岩手県盛岡市

中間ワークショップでは、合宿後8日間のリサーチを経た成果やプランを発表・講評し合った。講師は、振付家でダンサーの砂連尾理氏とインディペンデント・キュレーターの服部浩之氏。初日は各10分のプレゼンテーションと講評、講師陣のレクチャー。プレゼンでは、具体的な対象に出会った人、まだ見つかっていない人、すでにまとめてしまった人とそれぞれ異なる状況を報告、2日目に向けた再考のヒントを講師からもらった。2日目はグループディスカッション。抽象的なアイデアの深め方、具体化のアドバイス、リサーチ対象の作品化などが話し合われた。講師からは「プロセスを共有しながら創作することの面白さを感じた」（砂連尾）、「アートにはユーモアも大切なことを忘れないで」（瀬尾）などのコメントがあった。

最終プレゼンテーション／講評　2018.8.25-27　岩手県盛岡市

中間ワークショップから約1週間。最終プレゼンテーションの1日目はリハーサル。全員がプランを発表して砂連尾理氏、服部浩之氏、相馬千秋が講評した。参加者たちはここからさらにブラッシュアップを重ねる。そして2日目と3日目は、講師に石倉敏明氏、瀬尾夏美氏を加えて公開でのプレゼンテーションを実施した。

柴田悠

「つぎはぎ野良着プロジェクト」

自分自身の「東北への向き合えなさ」を考えてきた柴田さん。プランでは、秋田の端縫いや青森のボロなど、それぞれの家で引き継がれる端切れを縫い合わせた衣服に着目した。具体的には、1毎冬に集落に滞在し、雪かきを手伝う、2報酬として古着や端切れをもらい、それにまつわる物語を聞かせてもらう、3野良着にその布を縫い付けてもらうことを5年間続けるというもの。野良着が語りの集合体となり、共同体の変遷を辿る試みだ。柴田さんは、「外部の人間として東北の集落に入ることで向き合いたい」と結んだ。
講評では、瀬尾氏や服部氏から、「この作品は誰に見てもらうのか、誰に向けたものなのかをしっかり考えるべき」という意見が。相馬からは「民俗学に大きく影響を受けたことは大切だが、表現者としてのジャンプが足りない」とのアドバイスがあった。

有馬寛子

「アーティストと子どもたちが考える「ふるさと」との向き合い方」

岩手出身、現在は秋田に住む有馬さんは、自身が研究してきた東北地方の生活つづり方運動（子どもの目で見つめた生活を、文章や絵で表現する手法）を起点に、震災後の学校の美術教育を考えるプログラムを発表。リサーチでは、山田町の学校を取材し、震災後、子どもたちの心が揺れ動いて不安定になってしまった現状を知ったそう。プランは、学校を訪れるアーティスト自身の課題の追求と思考を子どもたちが追体験することで、子どもたち自身の抱えるものに向き合うきっかけを作るという内容だ。具体的なプログラムも作り、リアリティのある案として発表した。
講師からは、「実現可能だと思うが、想像の範囲内にとどまってしまっている」「学校の枠組みにも一石を投じるような、根本的な教育プログラムとして考えてほしい」といった意見があがった。

内田聖良

「ちいさいまよいが
～不思議なものとおはなしのお店～」

アーティストとして活動中の内田さんは、新作のプランを発表した。これまでテーマとしていた自身の家庭の問題から一変、「まよいが（迷う家）」をテーマに、家を失った人や戻れない人から聞く話を物語化し、そのストーリーが託されたモノを売るお店を出すプランを発表した。プレゼンでは、骨董市風のお店のスケッチや、「店員」がストーリーを「購入者」に伝える会話の様子など、イメージが膨らむ要素が差し込まれた。
講評では、「タイトルと実際のお店の市場のイメージのずれがある」（石倉）、「流通や売り上げの価値をきちんと考えて」（瀬尾）など、「交換」や「流通」を詰めていく必要性が指摘された。相馬からは「家の問題が、抽象化された。フィクショナルな枠組みの対話型演劇にも見える。今後の展開に期待したい」との言葉があった。

小松理虔

「福島県浜通りで、幽霊の言葉を探す」

小松さんは、前日のリハーサルからプランを大きく変更。リハーサルで発表したプランは配布資料にまとめて早々に終了。「福島県浜通りで、幽霊の言葉を探す」と題し、このキャンプを通して変化した小松さん自身を発表した。ジャーナリズムを軸に活動してきた彼にとって、このキャンプにデータやエビデンスの話が一度も出なかったことが驚きだったそう。そして「東北には日常の中にフィクションが柔らかに存在し続けている」と感じ、その想像力を福島に取り戻すために、自分が表現者となることを決意。自ら小説を書くプランを発表した。
講師陣も、「自分のキャリアとは別の方向にジャンプしたことに勇気づけられた。プレゼン自体がレクチャーパフォーマンスのよう」（相馬）など、小松さんの変化と決意に感動していた。

加藤果琳

「インディペンデントカリンバ」

リサーチ中に重要なモチーフと出会った加藤さん。プランは、平行にならんでいる金属製の棒をはじいて演奏するカリンバという楽器をあえて立たせて、（たとえ音が出なくとも）演奏し、自らが独立した人間であることを確かめながら、被災地の就労支援施設で暮らす人々と向き合うというもの。複雑に見えるプランを、イラストや小気味いい冗談を交えながら軽やかにプレゼンした。
講評では、「カリンバに飛躍したのは驚いた。加藤さんが“出会ってしまった”場所で、このまま制作を続けてほしい」（服部）、「リサーチで出会ってしまったものが大きすぎて、それを抽象化する力が追いついていない。もっとたくさん考えて実践していってほしい」（相馬）など、加藤さんが出会った強い対象との向き合い方に重点を置いたアドバイスがされた。

櫻谷翔吾

「自分を認めて、そこから、、、」

資料やスライドもなく、身ひとつで全員の前に立った櫻谷さんは、1ヶ月で再確認した「自分の在り方」についての想いを言葉でぶつけた。“対話”をキーワードに参加したけれど、キャンプを通して浮き彫りになったのは自分の「無さ」だったという。自らを「みちのくアート巡礼キャンプの居残り生」と位置づけ、自分と向き合うべく引き続き東北をまわりたいとまとめた。
講師からは「自分を定義するための旅は豊かとは言えない。ただ見る、ただ感じることを大事にしてみてほしい」（瀬尾）、「そもそも“自分がある”なんてことは幻想」（相馬）など厳しい言葉の数々が。「考え込むだけではなく外に出してみては。書いたり作ったり、体を動かしてみよう」（服部、石倉）というアドバイスを受け、櫻谷さんも必ず作品を作ると宣言するに至った。

上地里佳

「2つの地点旅行社」

仕事としてアートプロジェクトを支援する上地さんが、新しいアートプロジェクトの構造を作るべく考えたのは、リサーチ型プロジェクト。出身地である沖縄県宮古島の風景が変わっていくのを受け、リサーチで赴いた岩手県宮古市――沖縄県宮古島と同じ名前を持つ――の風景を記憶によって残すことを提案した。過去と現在という2つの地点を結ぶ旅行を提供し、まちに想いを馳せる試みだ。
講評では、沖縄県宮古島と岩手県宮古市については「名前が同じというだけでもじゅうぶんな起点。もっとダイナミックな規模で“2つの地点”について考えてみてほしい」（瀬尾）、「旅行社」というタイトルに関しては「本当に作ってしまえばいいと思う。そうすれば、必要なスタッフや、やりたいツアーなどの具体的なプランがわいてくるはず」（服部）というコメントがあった。

寺澤亜彩加

「マウンテン／マウンテン」

参加者の中で最年少の寺澤さん。合宿で訪れた陸前高田の風景に抱いた違和感が強く、リサーチとして改めて訪問。高台造成のために削られ、もとの姿を失ってゆく愛宕山をモチーフにした。プランは1対1の対話型演劇。スペースを訪れた人と、1人の演者の対話によって物語は進み、最後にかつての愛宕山の頂上があった場所から撮った映像を見て、終わるというもの。変わりゆく風景を見つめる試みが、詳細なプラン説明を通して提示された。
講師からは「毎回具体化されたプランを提示できるのはすごい」（服部）とのコメントが。プランについては、「山の不在を提示するのに映像というメディアが本当にふさわしいのか考えてみてほしい。足し算的にしかメディアが機能していない」（瀬尾）など、作品のフレームについて熟考するようアドバイスがされた。

04

ドラマトゥルギー・ラボ
Dramaturgy Lab

語るためのフレームや話法を生み出す技術

本ワークショップでは、戯曲、映画、映像、小説などそれぞれのメディアの特性を踏まえながら独自のドラマトゥルギーやその話法を探求しているアーティストを講師に迎え、彼らの作品においていかにドラマトゥルギーが生成されているのか、その方法論や創作のベースをなす考え方を詳しく学びます。参加者は宿題として事前に講師アーティストのテキストや映像を鑑賞し、彼らとの対話を通じて、実作における構成や話法を分析的に学びます。さらに希望者は毎回自分の実作プランを提出、講師からの批評を受けブラッシュアップを図ります。

開催概要

ディレクター｜相馬千秋、大舘奈津子（芸術公社）
会場｜みなとパーク芝浦
参加者数｜21名
応募資格｜
- ワークショップの全日程に参加できる方
- 年齢、国籍不問（ただしワークショップは日本語で実施）

こんな人にオススメ

- 語りたいことがあるが、うまく語れず、語るためのフレームや方法を探している。
- 映像や演劇のシナリオ、構成を学びたい。

スケジュール

各回18:00-21:00

01｜**2017年12月4日**［月］
イントロダクション
相馬千秋・大舘奈津子による講義、
グループワーク。

02｜**2017年12月11日**［月］
市原佐都子（劇作家、演出家、小説家）
レクチャー、戯曲分析、
対話型ワークショップ。

03｜**2017年12月18日**［月］
深田晃司（映画監督）
レクチャー、シナリオ分析、
対話型ワークショップ。

04｜**2018年1月8日**［月・祝］
百瀬文（アーティスト、映像作家）
レクチャー、パフォーマンス作品の上演と
その批評、対話型ワークショップ。

05｜**2018年1月15日**［月］
温又柔（小説家）
レクチャー、テキスト分析、
対話型ワークショップ。

ディレクター・メッセージ｜相馬千秋

ドラマトゥルギーとは、ドラマ（劇）を生成・構成する力であり、従来の演劇では「作劇術」とも言われています。人を惹きつける物語やその話法（ナラティブ）はもちろん、それを誰に（何に）どう語らせるか、その語りをいかに作品の中で機能させるか。こうしたドラマトゥルギーの役割を、演劇に限らず今日の多様化する芸術メディアに拡張して考えた場合、ドラマトゥルギーとは、ある作品に流れる時間を貫く軸であり、また作品の構造やフレームを決定づける戦略である、と言えるのではないでしょうか。おそらく優れたアーティストはドラマトゥルギーという言葉を意識せずとも、創作のプロセスの中で、独自のドラマトゥルギーが生まれる戦略を意識的にとっているはずです。それがいったい何なのか。私自身、もっと解像度を上げてその正体を知りたいと考えています。表現メディアを問わず、「語りたいことがあるが、それを語るためのフレームや方法を探したい」というすべての方を歓迎します。

各回内容

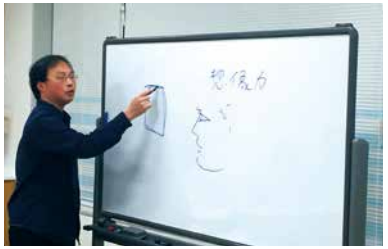
01 イントロダクション
相馬千秋・大舘奈津子
2017.12.4

初回は、参加者各々からの自己紹介と、ディレクターの相馬千秋と大舘奈津子によるドラマトゥルギーとは何かを探るレクチャー。語源および18世紀ドイツに職能としてあったドラマトゥルクの起源を辿るところから始まり、その後ドラマトゥルギーの概念が捉え直され、社会的相互作用や、社会学において都市空間を論ずる際に援用されることで、よく知られる言葉になったと語った。このようなドラマトゥルギーの概念拡張の歴史を踏まえ、相馬は「作品の構造やフレームを決定づける戦略」、大舘は「対象物に対する距離のとり方」と語った。レクチャー後のグループワークでは、ドラマトゥルギーをある種の振り付けとみる意見や、表現メディアによって捉え方が異なるなど、各グループで積極的な議論が交わされた。

02 市原佐都子
劇作家、演出家、小説家
2017.12.11

第2回は、劇作家、演出家、小説家の市原佐都子氏を迎え、自身の作品の上演映像を交えたレクチャー。参加者の質問を随時受け付けるディスカッション形式は大いに盛り上がり、参加者が課題として読んだ『地底妖精』、『妖精の問題』の戯曲に対しては様々な反応があった。露悪的とも言える表現に嫌悪感を覚えたという率直な感想を述べる人もいれば、全員が一度は思ったことがあるようなこと、生理的なことなのに違和感を覚えるという人、自分の矛盾を突き付けられて衝撃を受けたという人も。表現におけるタブーはなぜ生まれ、私たちはなぜそれをタブーと考えるようになったのか。市原氏がドラマトゥルギーを通じて徹底的に考え、模索する姿勢に、参加者は大きな刺激を受けていた。

03 深田晃司
映画監督
2017.12.18



第3回は映画監督の深田晃司氏による講義。深田氏が作品制作において重要視するのは、「いかにして観客の想像力にアクセスするか」。単なる共感に終わらず、登場人物の行動や思考の理由を探るまで想像できる作品づくりを目指しているそう。そのためには観客が想像できる余地を残す「作品の“余白”」と、作者の作品解釈もただの一解釈でしかないと思わせる「作品の他者性」が必要。あえて核心を語らず、周囲を作ることで示す方法、作者の手から作品が離れた場所に在ると自覚することの重要性を説いた。講義後半は参加者とのディスカッション。監督作『淵に立つ』に関する質問や、創作上の相談など、多様な質問への深田氏の回答は、いずれも創作意欲を掻き立てるものだった。

04 百瀬文

アーティスト、映像作家

2018.1.8

第4回は百瀬文氏によるパフォーマンス〈定点観測〉のデモンストレーションからスタート。これは、参加者13名がアンケートに答え、その回答を順に読み上げさせていく様子を録音、その音を再生するというもの。意味を成さないはずの言葉の羅列が、徐々に繋がった文章として聴こえてくる経験だ。百瀬氏は、これを「自分の言葉が奪われる体験」であると説明。言葉／声は一体何に所属するのかという問題意識は、彼女の近作にも共通する。さらに、自身の作品制作を「水で満たされたグラス」と表現。グラス=構造を作り込むことを重視する彼女にとって、グラスから零れる水は歓迎すべきノイズだと語った。後半では、参加者と百瀬氏が作品構造や方法論について掘り下げる対話を行った。

05 温又柔

小説家

2018.1.15

最終回は、小説家の温又柔氏。自身の主張とその伝え方、そのために必要な作品と自分の距離について語った。彼女の制作の発端にあるのは、自らの生い立ちと、日本語とは異なる名前により人々から向けられる固定観念への反発。しかし、周囲から強いられた状況にルサンチマンを語るだけでは、読者にとって他人事とされてしまうだけだ。読者と繋がるためには、伝えたいことを読者に「強要」するのではなく、自分の主張に「誘う」ことが大事、その「誘惑」のために、作品と距離をとることが重要だと語った。その後のディスカッションでは、参加者から、作品のリアリティについての悩みや、政治的な問題の扱い方・距離の取り方、当事者性の問題など、実作者ならではの具体的な悩みや質問が出た。

参加者の声

成島洋子
Yoko Narushima

私は普段静岡の劇場で制作をしています。初日、自分がかなり異色の存在だとわかりました。他の参加者が自分より若いことはよくあるのですが、皆さんが「実作者」だという状況はなかなか静岡では実現しません。新鮮でした。
講義は毎回、作家からのプレゼンと事前課題を基にした質問タイムの構成で、当初私は、作家に改めて聞くことはない、作品から受け取れることがすべてだと考えていました。しかし回を重ねるにつれ、他の参加者の質問に発見することも多く、また、質問タイムがなにか参加者への「応援の場」になっていったことに感心しました。質問とその応答を通じ、作家は参加者に10年前の自分の姿を重ね、参加者は作家の言葉に進むべき道を照らす光を見つけようとしていました。私は「アーティストの卵」とその「10年後の姿」、両方の目撃者だったのです。

三浦翔
Sho Miura

現代の作家にとってドラマツルギーとは、作家が具体的に遭遇した違和感からわたしたちが生きて立つ足場=社会の構造を問い直すものでもあることを学びました。
「わたしのことを分かって欲しいという強い気持ちと、簡単に分かったって言うなよお前、という両方を同じくらいの強度を持って書きたいことを書く」と語ってくれた温さんをはじめとして、各ゲストからは強く具体的に生きる作家性を感じ、どこからその霊感が来るのかなど、作家と対面して聞くことではじめて触発されるような瞬間がたくさんありました。ラボは能動的に問いを持ち込む場ですが、演劇の概念であるドラマツルギーを映画の問題として考える良い機会になったので参加出来てとてもよかったです。

四柳智惟
Tomotada Yotsuyanagi

今回のラボでは他ジャンルの創作を行う方と交流することができたことが刺激的であった。特に印象に残ったのは小説家の温又柔さんである。
私は小説家の方は落ち着きがあり、冷たいというイメージを持っていた。
しかし、温さんは講師の誰よりも強いエネルギーで自身の創作を語り、参加者の相談にも倍の熱量で返してくださった。
そのことで私にとって小説というものがより身近になり、今後の創作活動で吸収しやすいものになった。
ジャンルの異なる講師の方でも、ドラマトゥルギーという共通の過程を通すことによって、自由に意見を酌み交わすことができる。
その過程で新たな創作のきっかけとなる、まさにラボというのにふさわしい空間であった。

05

冬期集中ラボ「スペクタクルの林間学校」
Intensive Winter Workshop “Spectacular Forest School”

演劇的発想を応用し、世界を新鮮に知覚・交換・共有する技術

本ワークショップは、フランス・ベルギーを拠点に世界的に活躍する気鋭のコレクティブ、アミカル・ド・プロダクションを迎え、その斬新な創作手法を理論・実践両面で共有するものです。アミカル・ド・プロダクションの創設者の一人であるジュリアン・フルネに加え、ドラマトゥルクのアンナ・チャプスキーとプロデューサーのマリオン・ル・ゲルエも交えて、4日間にわたり集中的に開催します。

開催概要

会場｜SHIBAURA HOUSE
参加者数｜10名
企画｜ジュリアン・フルネ（アミカル・ド・プロダクション）
共同企画｜アンナ・チャプスキー、マリオン・ル・ゲルエ
応募資格｜

- ワークショップの全日程に参加できる方
- 年齢、国籍不問（ただしワークショップはフランス語および日本語で実施）
- シアターコモンズ’18で上演されるレクチャーパフォーマンス（2/23-25）を少なくとも1回鑑賞できる方を優先

こんな人にオススメ

- 演劇的発想を応用して、アートプロジェクトや作品をゼロから考案するプロセスを学びたい。
- 「観客」や「上演」について改めて考察し、自らの創作に生かしたい。
- 普段は受けることができないアミカル・ド・プロダクションのワークショップを受けてみたい。また将来的にその世界的なネットワークと連携し、活動に関わってみたい。
- あたらしいワークショップの手法の開発に興味がある。

スケジュール

01｜**2018年2月28日**［水］
10:30-18:00
イントロダクション、
方法論に関するレクチャーなど

02｜**2018年3月1日**［木］
10:30-18:00
ワークショップ

03｜**2018年3月2日**［金］
10:30-18:00
ワークショップ

04｜**2018年3月3日**［土］
10:30-18:00
プレゼンテーション

© Masahiro Hasunuma

ディレクター・メッセージ｜ジュリアン・フルネ

このワークショップに興味をもってくれたみなさんへ

WS「スペクタクルの林間学校」では、参加の前にひとつ、みなさんのほうで準備しておいてもらうことがあります。

とんな準備かというと、「現実のかけら」を各自で選んできてもらいたいのです。「かけら」といっても大きなかけらでもいいですし、小さなかけらでもかまいません。厳密に形の定まったかけらもあれば、ふわっとしたままのかけらもあるでしょう。あなたにとってとても魅力的なかけらでも、そうでなくても、とにかく「現実のかけら」をなにかみつけて来てください。

例としては、祖国や故郷への愛、ウォンバットの妊娠、1円玉10枚、湿った手、兄弟、名古屋の街、ナスのパルマ風グラタン、付加価値税、冷蔵庫の庫内灯などなど。

そうしてみつけてきてもらった「現実のかけら」を、他の参加者の中からひとりだけ選んで手渡すところからワークショップは始まります。制限時間は5分間。この5分の中で、あなたの「かけら」をみせたり、説明したり、語ったり、分かち合ったりして、相手に手渡してみてください。

それでは、ワークショップでお会いできるのを楽しみにしています。

プロセス

2月28日から3月3日までの4日間、冬期集中ラボ「スペクタクルの林間学校」ワークショップが行われた。参加者は10名。パフォーマーやアーティストなど、創作活動を行う若手が多く参加した。

DAY 01

初日は、事前課題をもとに進行。参加者が持ち寄った「現実のかけら」を相手に手渡し、受け取った側が自分の物として再構築、次の人へと手渡していくことから始まった。これは午後に続き、他人の「かけら」を、手渡された側が自由に発表する、想像力豊かなパフォーマンスへと昇華された。この2つの間には、会話をしながら相手に質問を投げてどちらかが詰まるまで続ける「Le Poi-Poi」、会ったばかりの参加者同士が、午前中の会話や見た目から虚実織り交ぜて相手を紹介する「他己紹介」など、ユーモアあふれるゲームを行った。そして、一日の終わりに、自分の中の天気を伝えて、個人個人の内側を知る「メテオ」を行い終了。ジュリアンからは、他己紹介で個人的な性格にまで突っ込むところや、モノを通して目に見えない事象を語る参加者の様子に驚いたという感想があった。

DAY 02

2日目はジュリアンの思いつきにより、参加者の一人が、四角い板を使った身体ワークショップを実践。身体が解れてきたところで理論を学ぶ時間に。シアターコモンズでの公演でも使用した地図をもとに、思考の構造についてのレクチャーが行われた。また、ジュリアンから1日目のプレゼンの詳しいフィードバックがあり、一人一人の思考様式の解析がされた。午後はまずジェスチャーをテーマにしたシエスタ（昼寝）。目覚めた後は、理論や解析を踏まえて、参加者自身の思考様式とは別の方法で「現実のかけら」を再構成する課題が与えられた。それを3〜4人の少数グループで発表し合い、どんな思考様式を用いて再構成されたかをお互い当てることに取り組んだ。最後はおやつを食べながら親交を深め、それぞれが一言ずつ付箋に感想を書いて終了した。

DAY 03

3日目は、プロデューサーのマリオンによる、アミカル・ド・プロダクションについての説明からスタート。過去のプロジェクトやエピソードを踏まえつつ、活動していくうえで大切にしていることを話した。続いて、参加者それぞれの普段の活動を、写真3枚を使って発表する自己紹介を行った。午後はやはりシエスタから。すっきりしたところで、「ゲーム」をテーマに「現実のかけら」を再構成していく。その一例として実践したのが「アフタートーク」というゲーム。これは、舞台の終演後に行われるアフタートークをモチーフに、架空の公演の出演者と観客に分かれて行うもの。観客側が出演者側に質問をし、想像でコメントを返していく。突拍子もない発言に一同笑いが続き、ゲームの面白さを体感した。その後は自分の「かけら」に遊戯性を見出す作業を行った。

DAY 04

最終日は参加者によるプレゼンテーション。彼らは初日から4日間かけて「現実のかけら」を何度も変形させ、プロトタイプを発表してきた。その集大成として、ゲーム性を取り入れた「かけら」を、一人10分ずつ発表、共有した。「かけら」は初日から大きく姿を変え、ジュリアンがワークショップを通して説いてきた思考プロセスを体現しているようであった。

最後はおやつを食べながら一人ずつ感想を述べた。まとめとしてジュリアンからは「皆には、クリエイティブな次元に内側と外側の両方から立ってもらいたい」とのメッセージがあった。最後に、宿題としてみんながこのワークショップで得たことや感想のレポートを作成することに。充実の4日間が終了した。

最終日プレゼンテーション

4日間かけて練ってきた「現実のかけら」。その集大成として行われたプレゼンテーションでは、参加者が一人10分ずつ、ゲーム性を取り入れた「かけら」を発表した。

石居真信「2.22」 2階のテラスのテーブルの上に自身のノートを置き、飲み物やお菓子も用意して、周囲もリラックスしながら聞いて欲しいと話し始めた真信さん。2月22日の出来事をその日に撮影したフィルムを元に、紙に書き出しながら再構成し、時間軸を追いながら発表を行った。

KEKE「お風呂の時間と詰め替え容器」
屋外と屋内の二手に分かれ、中ではKEKEさんが何かを語りゲームらしきものが行われている。実は、屋外側の人がインスタでいいね!をしたお話だけを語っていたという仕掛け。共有の在り方を揺さぶる試みを行った。

堀紗織「瀕死状態になっているアレ」
外の通行人、テラスでそよぐ木々を自分の身体で真似た紗織さん。鑑賞者の側にはVRと書かれた段ボールが1個。中には公共料金の請求書があるだけ。俳優として厳しい生活を送る自分にとって、この支払は仮想現実（VR）のようだったと語った。

野村眞人「透明な板」 眞人さんは、とある世界大会の決勝戦という設定。会話をしている参加者二人の間に突如透明の下敷きを挟んだ瞬間、片方だけがにらめっこをするゲームを行った。一方的なにらめっこという変わったルールを、鑑賞者は新鮮に楽しんだ。

菊池ゆみこ「2/10と2/15の夢の話」 2/10と2/15に見た夢を、紙に5W1Hの選択肢を用意しサイコロで出た目の通りにつなげて運のままに再現したゆみこさん。夢はセルフカウンセリングでもあると語り、結局は自分の思い通りに解釈してしまうことをゲームにして見せた。

小山渉「タバコの話」 渉さんは、テラスの外で別の参加者とたばこを吸いながら会話をし、その様子をスカイプ越しに室内に伝えた。他愛のない、けれどどこか親密性が漂う話は、実際に喫煙所で感じる一時的な関係性を再現したそう。

佐藤駿「右のおしりのポケット」 駿さんは二人一組になり、相手がポケットの入れたモノの位置当てる、遊戯性の高いゲームを発表。自分がいつも右のお尻のポケットにゴミを入れてしまうことを発端に、人の身体感覚や習慣とポケットが教えてくれると発見があったと語った。

佐藤朋子「おじさんの地図」 朋子さんは、この4日間で築いた関係をあえて壊し再構築する試みとして、自分と参加者を鳥に見立て、会場の周辺を各々散り散りになって飛ぶというポエティックなストーリーを、写真と語りによるプレゼンテーションとして発表した。

尾崎藍「海でひろったきれいなかけら」
みんなにおせんべいを1枚ずつ配り、割ったかけらを全部口に入れた藍さん。実は当初のかけらである海で拾った石がずっと口の中に入っていた。消化しきれない自分のかけらを、おせんべいの破片を食べて理解しようとした。

カゲヤマ気象台「外来種」 目の前の風景をミニチュアとして捉えること、遊戯性のある仕組みを考えたカゲヤマさん。会場の窓から見えるビルとビルの間にモノレールが通る瞬間だけ、その日のツイッターで気になった言葉を発話するパフォーマンスを行った。

参加者の声

佐藤駿
Shun Sato

さまざまな方法を身軽に試せるような雰囲気があり、風通しのよい4日間でした。
思考を表現していくときに、普段は自分がとらないような方法も試すことができ、それもまたよかったです。ゲームのプログラミングのように、プロトタイプをいくつも作っていきながらテストしていくという考え方は、制作活動を続けていくうえでとてもヒントになる考え方でした。また、最終日の理論編のときにジュリアンさんが言っていた、「自分の活動が、ある現実的な場で働いている美的価値との競合に入っていくときに、そこで支配的に振る舞わないようにする」という言葉はパンチラインとして自分のなかに響きました。

小山渉
Wataru Koyama

一番印象深かったのは、思考に形を与えるという考え方です。シンプルですが、思考をいくつもレイヤーのように整理すると同時に、思考の往復関係を作り出し、ひとつの考え方からは行き着かない多面的で奥行きのある思考が出来るものと受け取っています。その考え方はこれからの制作活動に大いに役立つものだと私は感じています。私はいくつかのWSやレクチャーに参加した経験はありますが、それらの多くは個人のプレゼンに対して影響力のある言及をしてしまうことが多いと感じていました。しかし、今回のWSではそれがほとんどなされない形で進行することで、より自由な発想を促し、より自分のアーティストとしての立ち位置を強く自覚させたように思います。

菊池ゆみこ
Yumiko Kikuchi

4日間のクリエイションやレクチャー、他の参加者の作品を見て、自分自身の創作方法・思考方法に新しいやり方が加わったように感じます。
具体的には、俳優として「役を演じる・決まっているストーリーを演じる」という以外のアプローチでも演劇的な作品を創作できるという可能性に気づけたことは大きかったです。
思考方法を増やしたり、プロトタイプをいくつも作ってみるというのは刺激的でしたし、それを集中してできる時間・環境はとても贅沢でした！

06

オープンセミナー
Open Seminar

社会にコミットするアートマネジメントの必須スキルを学ぶ

「表現者」として社会にコミットする際に必要となる「知識」「考え方」「ノウハウ」を、専門家がわかりやすく解説する全6回のセミナーです。現在の日本の制度の中で作品やプロジェクトを実現する際、現実的にぶつかってしまう典型的な壁や課題について、ケーススタディしながら学んでいきます。ラボ参加者のみならず、単発での受講も広く受け付けています。

開催概要

会場｜SHIBAURA HOUSE
参加者数｜各回30名程度

こんな人にオススメ

- 他のラボも受講しているが、同時にプロジェクトを実現するためのマネジメントも学びたい。
- アートの現場に出入りしているが、実務面で課題を感じ、突破口を探している。
- 日中は仕事をしているのでラボの参加は難しいが、アフターファイブに学びたい。

スケジュール

セミナー1｜アートNPO経営／プロデュース
2017年7月10日［月］18:30–21:00
「アートプロジェクトを企画立案から
実現するためのプロセス」
講師｜相馬千秋（アートプロデューサー）

セミナー2｜芸術助成制度／文化政策
2017年7月31日［月］18:30–21:00
「芸術助成制度を知る、アプライする」
講師｜若林朋子（プロジェクト・コーディネーター）

セミナー3｜法務／労務
2017年8月28日［月］18:30–21:00
「創作における法的課題とリスクのケーススタディ」
講師｜須田洋平（弁護士）

セミナー4｜経理／税務
2017年9月25日［月］18:30–21:00
「表現・創作活動にまつわる会計、税務の基礎知識」
講師｜山内真理（公認会計士・税理士）

セミナー5｜リサーチ
2017年10月23日［月］18:30–21:00
「アートプロジェクトを豊かにするリサーチ術」
講師｜林立騎（翻訳者、演劇研究者）

セミナー6｜執筆／批評
2017年12月27日［水］18:30–21:00
「アートのわからなさを細分化する文章術」
講師｜岩城京子（演劇研究者）

SEMINAR 01

相馬千秋
「アートプロジェクトを企画立案から実現するためのプロセス」

2017.7.10

シアターコモンズ・ラボのディレクターである相馬が、国内外で企画してきたプロジェクトの数々を例にアートプロジェクトの仕事をレクチャー。プロデュースを「自分が持つ社会に対する問いや違和感を、表現者やスタッフらと共に形にする思考／行動／お金のプラットフォームをつくること」とし、プロジェクトの発想と実現へのプロセスを語った。後半のディスカッションでは、舞台芸術の成果の可視化についての疑問や、資金について、行政／アーティスト／観客といったそれぞれの主張の調整など、様々なトピックについて議論が交わされた。

SEMINAR 02

若林朋子
「芸術助成制度を知る、アプライする」

2017.7.31

日本の芸術助成制度は、助成目的や支援元の多様化に伴い複雑化している。日本の芸術支援に詳しいプロジェクト・コーディネーターの若林朋子氏が、芸術・文化活動をめぐる資金調達への理解と実務の手順などについて講義を行った。後半は、若林氏が申請書や企画書の作成ポイントを解説した後、グループワークへ。オープンセミナーをとある助成に申請する設定の下、実際の申請書を作成した。最後に、助成金申請書の作成は孤独に陥ることなく、議論を重ね、複数でつくりあげて内容を練ることの重要性が示された。

SEMINAR 03

須田洋平
「創作における法的課題とリスクのケーススタディ」

2017.8.28

アートの現場で起こりうる様々な法務・労務に関するリスクを例に、課題を洗い出した第3回。まず、弁護士として芸術公社の監事・法務顧問を務める須田洋平氏が、近年のアートに対する表現規制をめぐる状況をふまえ、芸術と表現の自由とその限界についてレクチャーを行った。後半は、「表現の限界についての研究」と題された3つのケーススタディに取り組むグループワーク。「限界」の曖昧さ、アーティストたちが自己規制に陥ることの危険性などが提示され、参加者も表現の自由や限界と向き合うことの大切さを実感した。

SEMINAR 04

山内真理
「表現・創作活動にまつわる会計、税務の基礎知識」

2017.9.25

アートプロジェクトの運営に不可欠な、資金計画と日々の経理・会計業務。第4回は、アート、カルチャー、クリエイティブ領域を専門に公認会計士・税理士として活動する山内真理氏が、実例を交えながら芸術に関わる会計や税制について解説した。グループワークでは、金銭管理は重要である一方、積極的に取り組めない印象が強いことを参加者間で共有した。続くテーマはプロジェクトの必要経費。確定申告や源泉徴収税にまで話は及んだ。最後は山内氏の「会計を道具として経営にいかすことは、しなやかに生き抜く武器となる」という言葉で締めくくられた。

SEMINAR 05

林立騎
「アートプロジェクトを豊かにするリサーチ術」

2017.10.23

昨今、リサーチを創作や企画における不可欠なプロセスと位置付け、その手法やチーム体制自体を更新する動きが生まれている。第5回は、高山明／Port Bの『東京ヘテロトピア』などでリサーチを統括する林立騎氏を講師に迎えての、レクチャーとグループワーク。前半のレクチャーは、「プロセス自体が充実することがリサーチの面白いところ」と語る林氏が、アートと結びつけた場合のリサーチの着眼点や求められるものを丁寧に解説。後半は、参加者がそれぞれ行っているリサーチ活動の情報を交換、それらをつなぐプランを練るワークを行った。

SEMINAR 06

岩城京子
「わからなさを細分化する文章術」

2017.12.27

時代、アイデンティティなどによって芸術の受け取り方は異なる。今日揺れ動く芸術を客観性を持って書くことは、ますます重要になっている。第6回は、舞台芸術ジャーナリスト・演劇研究者の岩城京子氏を迎え、「芸術についてかくための『型と構え』」「芸術理解の『鍵』」「プロの分筆家に必要な『能力』」「『文章術』のルール」「日々の習練」という5つの項目に分けてワークを交えた講義が行われた。最後に課題作品を鑑賞し、それぞれパトス、審美性、社会性をテーマにする三つのグループに別れ、批評か宣伝文を書くワークを行った。

07

最終報告会
Final debrief session

プログラムの枠を超えて、
参加者たちが交流と受講後の現在を報告し合う

最終報告会は、各プログラムの参加者が集まり、受講を経た後の日々、現在を報告し合う場。それぞれの動機や実際に参加してみた感想、それによって自身の活動がどう変化したかなどを話し合った。感想としては、短期集中型で密度の濃いコミュニケーションが生まれるものと、比較的長期にわたる座学型のものでは、交流の仕方や体験の感覚が大きく変わることが上がった。また、話題は夏期集中ラボに。震災とアートの関係、当事者性の感覚が徐々に変化しつつあることなどが議論された。一方で、いわきから参加した小松さんの「外部からある思い込みをもって強いプログラムを持ち込んでもらわないと進まないこともある」という言葉もあった。

現状の報告では、「とにかくたくさん演劇を観て書くことから始めている。他の参加者の演劇にも足を運んでいる」（吉田杏・森山ラボ）、「演劇のフィクション性を改めてポジティブに考えられるようになった。参加後も陸前高田に演劇を一緒に作っている仲間と訪ねている」（寺澤亜彩加・夏期集中ラボ）など、その後も交流が続いていること、新たな活動につながっていることが報告された。

シアターコモンズ・ラボの参加者は年代や肩書、住む場所もばらばらだが、表現者とその周辺を支える立場のどちらかにある人が多い。これについて、カゲヤマ気象台さんから「アーティストは常に作品というゴールを考える。そうではなく、違う立場の人たちがそれぞれのアウトプットをする／探す場になればよいのではないか」という意見があった。きっかけや目的は違っても、同じ参加者として交わりながら長いスパンの目的や発見に向かうヒントを得る場としてのワークショップこそ、有意義ではないかという意見にまとまった。

開催概要

参加者｜濱野智史、吉田杏、上地里佳、小松理虔、
柴田悠、寺澤亜彩加、萩原雄太、カゲヤマ気象台
スタッフ｜藤井さゆり、鈴木理映子、柴原聡子
会場｜SHIBAURA HOUSE

スケジュール

2018年3月10日［土］18:00-20:00

学びの循環を作り出す

この1年間、とにかくワークショップをたくさん企画しました。本誌でも報告しているとおりシアターコモンズ・ラボでは5つのワークショップ（ラボ）を実施しましたが、それ以外でも、5月にフランスのアーティスト、ジゼル・ヴィエンヌによるワークショップ、6月にr:ead（レジデンス・東アジア・ダイアローグ）in 香港、そして2月にはベトナムのアーティスト、チャン・ルーンを招いてのScene/Asiaワークショップ、3月にはシアターコモンズの一環で小泉明郎によるワークショップ、オランダの劇団アルテミスによる小学生対象ワークショップと、実に10ものワークショップを企画したことになります。これらはすべて「ワークショップ」という一つの言葉で名指されていますが、そこでとられている方法論は異なっています。少し整理してみると、以下の3つのタイプに分類できるかと思います。

創作プロセス模倣型／実践型ワークショップ

あるアーティストの創作プロセスの全体ないし一部を模倣し追体験することで学んでいくワークショップ。ワークショップといえば通常はこの方法論が最も一般的でしょう。高山明ラボでは、「東京修学旅行プロジェクト」という既存のプロジェクトがベースにあり、そのフレームの中で行われるリサーチと創作プロセスに受講者が参加するという形をとりました。冬期集中ラボ「スペクタクルの林間学校」は、ジュリアン・フルネの思考プロセスを追体験する複数のプログラムが組み合わされていました。いずれもワークショップの最初にアーティスト自身の問いと方法論が開示され、それを各参加者が受容したうえで、方法論を模倣しながら実践的に学んでいくことができます。

ツアー型／リサーチ型ワークショップ

ワークショップそのものがツアー形式となっており、参加者が身体を移動させながら経験するワークショップ。夏期集中ラボ「みちのくアート巡礼キャンプ」では、具体的なフィールドとして「みちのく」と名指されてきた東北地方の複数の場所を訪ね歩き、リサーチし、日常とは違う時空に身体を晒すことで思考を活性化していきました。また、その旅＝ツアーを共にする講師や他の受講者との絶え間ない対話、その土地や歴史、コミュニティとの新鮮な出会いが学びの時間を生成していきます。

レクチャー型／対話型ワークショップ

あるテーマに関する複数のインプットを経て、言語による思考の交換を行うワークショップ。森山直人ラボでは、芸術史・演劇史をめぐる講師陣によるレクチャーの後、各受講者が質問という形で問いを全体に開示し、それに対する講師の応答で問いを深める方法がとられました。ドラマトゥルギー・ラボにおいても、事前に講師アーティストの作品を鑑賞したうえで執筆されたコメントや質問を全体に還元しながら、複数の視点から創作におけるドラマトゥルギーの核心を浮かび上がらせていきました。いずれも、事前のインプット、講義によるインプット、そして全体ないしグループでのディスカッションという3段階を経て、最終的には個々の受講者が自分自身の創作との接続を図ります。

実際には、上記3つのタイプが部分的に組み合わされたり入れ子状になったりもしているわけですが、概ねこれら3つのアプローチが今、芸術公社が企画する「ワークショップ」なるものの中には含まれています。どれも創作技術の向上を目指すというよりは、創作のベースとなる問いや考え方を耕し、最終的なアウトプットは各自の未来に委ねる形をとっていることが大きな特徴で、何か一つの作品や成果物にまとめあげてしまわない方針が貫かれているように思います。

参加者からのフィードバックは本誌をご覧いただければわかるとおりですが、私自身、すべてのラボに講師として参加しながら、実際には誰よりも学ぶことができた人間かもしれないと密かに思っています。ワークショップという場を媒介に、年齢も、属するコミュニティも異なる人と出会い、一定の時間と空間を共有する。そして自らの問いを彼らの前で提案し、交換し、再び自身に引き戻す。そのプロセスの中で、いつの間にか仮構の共同体が生まれる。それは実に一時的なものでしかないですが、ある瞬間においては教える者と学ぶ者が入れ替わってしまうような、相互的な学びの場として生成されていたように思います。

シアターコモンズ・ラボはまだ始まったばかりです。これからどのように発展させていくか、その思考もまた、1年間のワークショップで私（たち）自身が学んだことから立ち上がってくることになるでしょう。そうした循環を常に生み出す場として、シアターコモンズ・ラボを続けていきたいと強く思っています。

相馬千秋（シアターコモンズ・ラボ ディレクター）

プロフィール
相馬千秋（そうま・ちあき）　アートプロデューサー。国際舞台芸術祭「フェスティバル／トーキョー」初代プログラム・ディレクター（F/T09春〜F/T13）、横浜の舞台芸術創造拠点「急な坂スタジオ」初代ディレクター（2006-10年）。2014年仲間とともにNPO法人芸術公社を設立し代表理事に就任。2015年フランス共和国芸術文化勲章シュヴァリエ受章。2016年より立教大学現代心理学部映像身体学科特任准教授。

ESSAY

シアターコモンズ・ラボ
参加者によるエッセイ

濱野智史
Satoshi Hamano

高山明『東京修学旅行プロジェクト』に参加して
——ワークショップの限界を払拭する可能性

ワークショップというものには独特のいかがわしさがある。分野は違うが、筆者が普段働くIT/Web業界でも、ワークショップは大流行だ。部屋に集まり、Post it（付箋）でアイデアを皆で張りあい、イノベーションを生み出す云々。やれデザイン思考だの、共創マーケティングといった言葉が西海岸由来でもてはやされて、数年が経っただろうか。

しかし、残念ながらロクなものは生まれていない。そこから出てくるのは、参加したメンバーがなんとなく結束した「かのような」空気が大半だ。それこそ小さな「共同体」である。もちろんそれが無意味だとまでは言わない。発見も学びもある。出会いもある。

ただ、どうしても退屈さが拭えない。筆者がひねくれものだからだろうか？

だが今回の高山明氏の試み「東京修学旅行プロジェクト」には全くその退屈さがなかった。新鮮な経験だった。なぜだろうか。

筆者はこう考える。普通のワークショップが詰まらないのは、そこに「外部」がないからだ。私的な話になるが、筆者はまだ10代のとき、生態学者の梅棹忠夫や社会学者の宮台真司の仕事に刺激を受けた。もちろん書籍も数多く読んだ。だが、「社会学だけを知って実際の社会を知らない」人間にだけは、決してなりたくなかった。それ以来筆者は「フィールドワーカー」として、あらゆる場所へ潜り込んだ（参与観察）。時にはアイドルのようないかがわしい世界にも。そこには普通の都市には現れない「他者」がいるからだ。

今回のワークショップでは、まさにこのフィールドワークとの多層的な組み合わせが極めて重要であった。〈他国の学生〉という目線から東京に埋もれた歴史と土地を調べ、訪れ、その結果を持ち寄り、実際に旅をする。そこに見慣れた東京という都市を〈異化〉するまなざしが生まれる。

特に「旅をする」という点が極めて重要だ。むしろ自ら（そしてワークショップ参加者の共同体各自）が東京という都市にとって、「外部」の人間になる感覚。これはよその共同体に潜り込んでいく、参与観察のむしろ逆といっていいのかもしれない。筆者としては、今回は社会学的な思考法の新たな可能性の手がかりを得たという点でも、極めて実り多いプロジェクトだった。

紙幅の都合で詳説はできないが、批評家の東浩紀は『ゲンロン0　観光客の哲学』（2017年）で、〈観光客〉という（共同体から距離を置いた）態度こそが哲学的なのだと主張した。筆者もこれには同意するが、しかし、愚直に問う。いま、普通に観光旅行をしただけで哲学的になれるだろうか？　高山氏の試みは、まさに〈哲学する観光客〉を生み出す1つの答えを明示していると考える。

プロフィール
濱野智史（はまの・さとし）　評論家、社会学者。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程修了。専攻は情報社会論・メディア論。主著に『アーキテクチャの生態系』（2008年、NTT出版。現在、ちくま文庫）『前田敦子はキリストを超えた ―〈宗教〉としてのAKB48』（2012年、ちくま新書）。共著に『希望論』『AKB48白熱論争』等。

02
ESSAY

小松理虔
Riken Komatsu

巡礼キャンプという“生まれ直し”

参加する前と参加した後では、ほとんど別人になってしまう。これまでは見えなかったものの姿をイメージできるようになり、聞こえなかった声が聞こえてくるような感じがしてしまう。私が体験した「みちのくアート巡礼キャンプ」は、そのようなワークショップだった。もともとアートや表現を生業にする人間ではない私が、いかにも畑違いのキャンプに参加したいと思ったのは、震災後の福島という特殊な場所で縛り付けられてきた「現実のリアリティ」のようなものから自分を解放したいと思ったからだ。その試みは、個人的には大成功だったと思える。キャンプを終えた今、何かの創作を具体的に始めたわけではないけれども、キャンプで得られた視座、「死者の声」ともいうべきものに耳を傾けようとする視座は、地域を見る私の目に確実に変化をもたらしているし、キャンプに参加する前に感じていたなんとも言えない閉塞感は、すっかり寛解したように思える。

第一線の作家や学者との対話を、東北という土地を共に歩きながら行うキャンプ。特に、民俗学者の赤坂憲雄先生との遠野ツアーは、木々が揺れる音や川のせせらぎ、鳥のさえずり、石くれのような存在すら何かの意思を持っているかのように思え、自分に生まれた問いと、自然の景色、講師が提供してくれる知識や情報が共振するような濃密な時間を過ごすことができた。それはツアー演劇であり、アートプロジェクトでもあり、しかし仲間とともに学び合う「学び舎」でもあった。みちのくアート巡礼キャンプは、そのどれでもないが、しかしどれでもあり得るような、未体験の「学びの場」の姿を提示してくれていた。これまでなんの訓練もされていない、しかも被災地という現実のリアリティに縛り付けられた私のような人間すらも大きく成長させてくれる。自分自身が新しく「生まれ直す」ような力が、そこにはあった。

ツアーの最終日で、私は自分自身が小説を書くということをプレゼンした。これは人生をかけて挑んでいくことになるので現在の進捗をここで報告することは難しいのだが、私が実行委員として関わっているいわき市の文化事業には早速変化が生まれている。みちのく巡礼キャンプの講師だった文化人類学者の石倉俊明先生をいわきに迎え、「いわきで東北を起動する」というセミナーを開催してもらうことになった。すでに、先生が所属する秋田公立美術大学にも実行委員数人と視察を行い、秋田といわき、遠く離れた東北の北と南を接続するような試みを来年度から始めることになっている。創作者としてではなく、まずは地域の企画者として、キャンプの成果を地元に打ち出していくつもりだ。その意味で、私のみちのくアート巡礼キャンプは、まだ始まったばかり。あのキャンプは、私と東北を強固に接続したメルクマールとして、私の人生に刻まれることになるのだろう。巡礼の旅は、これからも続いてゆく。

プロフィール

小松理虔（こまつ・りけん）　フリーライター。福島県いわき市小名浜を拠点にオルタナティブスペース「UDOK.」の主宰、福島第一原発沖海洋調査プロジェクト「うみラボ」など、さまざまな企画・情報発信に携わる。共著本に『常磐線中心主義』（河出書房新社）など。

03
ESSAY

カゲヤマ気象台
Kageyama Kishodai

スペクタクルの林間学校：完成しないまま関係をつづける

ワークショップ参加者には、あらかじめ「現実のかけら」を選んでくるという課題が課せられていた。そのジュリアン・フルネからのメッセージはこのようなものであった。

「かけら」といっても大きなかけらでもいいですし、小さなかけらでもかまいません。厳密に形の定まったかけらもあれば、ふわっとしたままのかけらもあるでしょう。（…）例としては、祖国や故郷への愛、ウォンバットの妊娠、1円玉10枚、湿った手、兄弟、名古屋の街、ナスのパルマ風グラタン、付加価値税、冷蔵庫の庫内灯などなど。

この「現実のかけら」を他者に手渡すという作業からワークショップは始まった。自分の「演出」を加え、ひとつのスペクタクルとして、相手に対してプレゼンテーションをする。次に、受け取った側が、今度はそれを自分の体験として、また別の相手に向けてプレゼンテーションをする。そこにはまた「演出」が加わり、独自の表現となる。ひとつの体験、ひとつの現実が、様々な人の内部を通過していく中で、それぞれ独自の思考の運動を伴い、変質の連鎖を起こしてゆく。

ワークショップの最終目標は、この自分の「現実のかけら」を再び何らかの形で表現することであり、そのためのプロセスを3日間かけて行うのだという。

と言っても、そのプロセスというのは全てが体系だったものというより、断片的なもの、新しい視点や切り口を試すためのアイディアというようなものだった。例えば、自分の思考の様式、運動のありように名前をつけた上で、それとは違う様式でのプレゼンテーションをやってみる。あるいは、「現実のかけら」に遊戯性を見出し、それを用いたゲームを作ってみる、など。また、一見してかなり文脈を外れたような作業も行った。挨拶や他己紹介のためのゲーム、シエスタ、お菓子をみんなで食べる、といったものだ。そして最終日には今までのプロセスを振り返りながらプレゼンテーションを構成し、各々の「現実のかけら」を表現した。

一連のワークショップでは、抽象的な議論や内省的な振り返りを多く行いながらも、あくまで作品としての表れや、他者、外部との関わりについて、といったことが常に問題とされている印象を受けた。芸術が人を変えることができるかという問いについては、確かに可能には違いない（少なくとも、そう信じている）が、しかし創作のプロセスには少なからず暴力や線引き、排除の論理といったようなものが介入してしまう余地は常にある。作品を完成させるということは、同時に閉じてしまうということでもあり、関係性を結ぶ可能性を失ってしまうことにもなり得る。ワークショップの期間中に行ったプロセスは、決して何かを完成させるものではないが、しかし創作の過程が他者との関係にあるということを粘り強く保ち続けるようなものであったと思う。

プロフィール

カゲヤマ気象台（かげやま・きしょうだい）　1988年静岡県浜松市生。早稲田大学第一文学部卒。2008年に演劇プロジェクトsons wo: を設立。劇作・演出・音響デザインを手がける。2018年より「円盤に乗る派」に改名。2015年度よりセゾン文化財団ジュニア・フェロー。近作に『流刑地エウロパ』（2018）『シティIII』（2017、第17回AAF戯曲賞大賞受賞）など。

シアターコモンズ・ラボ
文化庁委託事業「平成29年度次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」
主催｜文化庁、特定非営利活動法人芸術公社
制作｜特定非営利活動法人芸術公社

シアターコモンズ・ラボ事務局
ディレクション｜相馬千秋（芸術公社）
制作統括｜藤井さゆり（芸術公社）
制作｜鈴木理映子（芸術公社）、田中沙季、堀朝美
広報・記録編集｜柴原聡子
アートディレクション｜加藤賢策（LABORATORIES）
ウェブデザイン｜加藤賢策（LABORATORIES）、伊藤博紀（LABORATORIES）

シアターコモンズ・ラボ　レポートブック
発行日｜2018年3月
執筆｜シアターコモンズ・ラボ事務局（藤井さゆり、柴原聡子）、相馬千秋、濱野智史、小松理虔、
カゲヤマ気象台、シアターコモンズ・ラボ参加者の皆さん（参加者の声）

編集｜柴原聡子、藤井さゆり（芸術公社）
アートディレクション&デザイン｜加藤賢策（LABORATORIES）
デザイン協力｜和田真季（LABORATORIES）

発行｜シアターコモンズ・ラボ事務局
Tel: 080-3936-6676
Web: http://theatercommons.tokyo/lab
E-mail: artscommons.tokyo.inquiry@gmail.com

禁無断複製・転用　© シアターコモンズ・ラボ事務局 2018