



文化庁

令和4年度次代の文化を創造する新進芸術家育成事業

ワークショップリーダー 養成講座1

— シアターエデュケーションプログラムを学ぶ —

報告書

公益社団法人全国公立文化施設協会



はじめに

日本の公立の劇場・音楽堂等では、1施設当たり年間27回程度（令和元年度 当協会調査）の舞台芸術（演劇・音楽・ダンスなど）の手法を活用したワークショップ事業が行われています。しかし、日本ではワークショップの専門教育機関もなく、必ずしもメソッドが確立しているとは言い難い状況です。加えて、ワークショップに対する専門的知識をもつ劇場・音楽堂等の職員や、実演家も不足しているという課題があります。

そこで、当協会では、令和4年度、文化庁より「令和4年度次代の文化を創造する新進芸術家育成事業『ワークショップリーダー養成講座1ーシアターエデュケーションプログラムを学ぶー』」を受託し、ワークショップリーダーの養成研修を実施いたしました。

本事業は、子どもや生きづらさを抱える人々、地域コミュニティ等を対象にアメリカで行われているワークショッププログラム「シアターエデュケーションプログラム」の専門家を講師としてアメリカから招聘し、当該プログラムを体系的に学ぶ機会としました。

講師には、シアターエデュケーションのプログラム創設に関わったステファン・ディメンナ（Stephen DiMenna）氏、ニューヨークで実践をされている森永明日夏氏を迎え、加えて、2日目にはニューヨークとインターネットでつなぎ、シアターエデュケーションを実践されている3名の講師による事例報告と質疑応答を行いました。

劇場・音楽堂等の職員とワークショップを実践する実演家が一堂に会し、ワークショップの手法を学ぶだけでなく、自らの体験を通して、それぞれの立場の違いを理解し、交流を深めるきっかけとすることができました。ここで生まれた交流が今後、ネットワークとして機能し、各地の劇場・音楽堂等がハブとなりワークショップ事業が活性化されることを望んでいます。

報告書をご覧いただき、参考としていただけると幸いです。末筆ながら、事業実施にあたりご支援、ご協力をいただきました関係者のみなさまに、心よりお礼申し上げます。

令和5年2月
公益社団法人全国公立文化施設協会

目次

はじめに	2
目次	3
開催概要	4
プログラム	5
講師紹介	6
用語解説	7
〈プログラム Day1〉	
ワークショップ (1)	8
ワークショップ (2)	14
レクチャー	16
〈プログラム Day2〉	
レクチャー	18
ワークショップ (3)	22
〈プログラム Day3〉	
ワークショップ (4)	24
講座を終えて	28
関係者一覧	33

開催概要

事業名 令和4年度次代の文化を創造する新進芸術家育成事業
「ワークショップリーダー養成講座1
—シアターエデュケーションプログラムを学ぶ—」

事業の目的 アメリカで児童生徒、生きづらさを抱える人々、及び地域コミュニティ等を対象として実施されている「シアターエデュケーションプログラム」の専門家を招聘し、目的や効果、実施方法などメソッドを体系的に学び、劇場・音楽堂等の職員及び実演家の専門性を高めることを目的とする。加えて、受講生間のネットワークが形成され、協働が促されることで劇場・音楽堂等の活動の活性化と地域に暮らす市民のよりよい暮らし（ウェルビーイング）に寄与することを目指す。

主催 文化庁・公益社団法人全国公立文化施設協会

開催日 令和4年9月27日（火）・28日（水）・29日（木）

会場 東京芸術劇場 シンフォニースペース
（東京都豊島区西池袋1-8-1）

対象者 劇場・音楽堂等職員、実演家

募集期間 会場参加：令和4年6月15日（水）～7月15日（金）
オンライン視聴：令和4年6月15日（水）～8月31日（水）

参加人数 会場参加：30名
オンライン視聴：ライブ配信109名 オンデマンド配信46名（会場参加者含む）
計155名

プログラム

9/27(火) DAY 1

ワークショップ (1)

知り合うためのアクティビティ

ステファン・ディメンナ
森永明日夏

ワークショップ (2)

さらに深く知り合うためのアクティビティ

レクチャー

ステファン・ディメンナ氏・森永明日夏氏のシアターエデュケーションの取り組みについて

9/28(水) DAY 2

レクチャー

ニューヨークの公共劇場(ブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック通称「BAM(バム)」)のシアターエデュケーションの取り組みについて

スティーブン・マッキントッシュ

ニューヨークのカンパニー(ピン・チョン+カンパニー)のシアターエデュケーションの取り組みについて

クリスティーナ・ピクスランド

ニューヨークの劇場・機関(マンハッタン・シアター・クラブ、シアター・デベロップメント・ファンド)のシアターエデュケーションの取り組みについて

ジュディ・テイト

ワークショップ (3)

シェアリングのためのクリエイション①

ステファン・ディメンナ
森永明日夏

9/29(木) DAY 3

ワークショップ (4)

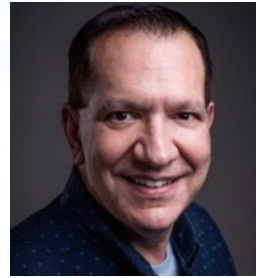
シェアリングのためのクリエイション②

ステファン・ディメンナ
森永明日夏

講師紹介

ステファン・ディメンナ Stephen DiMenna

演出家、シアターエドゥケーター、ファシリテーター。ニューヨーク大学 (NYU)、マンハッタン・シアター・クラブ (MTC)、ブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック (BAM)、ニューヨーク市の教育部門をはじめ、ニューヨーク、ミネアポリスのガースリー・シアターでファシリテーターとして活躍。インターナショナル・シアター・プロジェクトの創設者、芸術監督としてアフリカの青少年達と17年間ワークショップを開催。2018年、19年にせんがわ劇場 (対面開催)、2021年にパルテノン多摩 (2度のオンライン開催) の招聘により、シアターエドゥケーションのワークショップを行い、好評のうち終了。



森永 明日夏 もりなが あすか

舞台俳優、シアターエドゥケーター、ファシリテーター、舞台通訳&スタッフ。ニューヨーク在住。桐朋学園芸術短期大学演劇科卒業、俳優座を経て、文化庁新進芸術家海外研修生としてHB STUDIOにて2年間研修。ニューヨークの著名劇場、専門家の協力を得て、日本とニューヨークの架け橋となり、日本国内でのシアターエドゥケーションプログラム向上に努める。2020年より、ピン・チョン+カンパニー*のレジデンス・ティーチング・アーティストとして活動中。



ゲスト講師

スティーブン・マッキントッシュ Steven McIntosh

150年の歴史を誇るアートの総合芸術施設ブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック (BAM) のファミリープログラムのディレクターとして、BAMキッズプログラミングの共同キュレーションを行っている。また、「NYCアーツ・イン・エドゥケーション・ラウンドテーブル」タスクフォース共同担当、ジム・ヘンソン財団理事会メンバーなども務めている。



クリスティーナ・ビクスランド Christina Bixland

ピン・チョン+カンパニー*のエドゥケーション・ディレクター。ステラ・アドラー・スタジオ、ブロードウェイ・ワークショップ、ニュー・ビクトリー・シアターなど、アメリカ北東部のアート機関と連携してカリキュラムを作成。ピン・チョン+カンパニーのアート教育プログラムを牽引している。



ジュディ・テイト Judy Tate

劇作家、テレビ作家、芸術監督、プロデューサー、シアターエドゥケーター。脚本家として4度のデイトタイム・エミー賞と全米脚本家組合賞を受賞。マンハッタン・シアター・クラブ内の「スターゲイト・シアター」(少年司法制度に關与して行うエドゥケーションプログラム)の創立芸術監督、「アメリカン・スレイバリー・プロジェクト」のプロデュース・アーティストックディレクターでもある。



*ピン・チョン+カンパニー (Ping Chong + Company)

アメリカ最高位の芸術賞ナショナル・メダル・オブ・アーツをオバマ大統領から受け、OBIE賞 (オフ・ブロードウェイ演劇賞) を受賞したピン・チョンが創設。2019年にPing Chong's ドキュメンタリー・シアター Undesirable Elements「生きづらさを抱える人たちの物語」を東京芸術劇場で上演。

用語解説

「シアターエデュケーション」とは

シアターエデュケーション(演劇教育)とは、「演技自体を教える／学ぶ」というよりは、演劇のさまざまな要素、手法の入ったプログラムを通じ、

- 楽しみながら自分のこと、他者のことを探り、知る 〈アイデンティティの探究〉
- 違うバックグラウンドをもつ人たちとアートを通して関わる 〈コミュニケーション能力の習得〉
- 1つのゴールに向かい創作活動をしていく 〈チームワーク、アンサンブルの育成〉

などの経験を、「自分を表現する1つの手段」として学びにつなげていくプログラムです。

多様化する社会の中で自分の伝えたいことを探り、言葉にし、声にし、表現する。人とコミュニケーションをとる際に、自分の考えていることを明確に伝える。その表現方法を学ぶことは、現代社会を生きる力につながります。

ニューヨークでは「Theater skills are life skills：演劇のスキルは人生のスキル」といわれます。ニューヨークにはブロードウェイの大手劇場から街の小さな劇場、劇団までエデュケーション部門があり、それぞれ地域、行政、教育現場と協力、協働したさまざまなシアターエデュケーションプログラムが展開されています。

*ティーチング・アーティスト

ティーチング・アーティスト(以下、TA)とは、専門のアートの訓練を受け、その経験、知識を生かして教育現場に関わっている人のことです。演劇のほかにもダンス、音楽など多様な分野のTAが活動しています。

シアター団体にもよりますが、TAを採用する際にはオーディションのようなものがあり、採用されたTAが現場に入る前にはトレーニングが行われます。たとえば、ピン・チョン+カンパニーの場合、プログラムの組み方、シアターゲーム、現場での振る舞い方などを学び、1人1人がシアターゲームをリードする時間や質疑応答の時間ももたれます。

TAは若者たちと協同して創作する時間に寄り添い、サポートし、各生徒のベストを引き出す能力にたけており、そのプロセスに情熱と生きがいを感じているアーティストたちです。

*レジデンシー

シアターエデュケーションの現場の1つが「レジデンシー」です。これは学校とシアター団体が一定期間契約をし、TAをファシリテーターとして学校に迎え、演劇要素を使った授業を、学校のカリキュラムに組み込んで行うものです。学校にもよりますが、組み込む授業としては、「英語」「読み書き」「歴史」「ヒューマニティ(道徳のようなもの)」などがあります。

(9月27日 森永明日夏氏のレクチャーより抜粋)

Day 1

本講座第1日目は、2つのワークショップと講師2人によるレクチャーを実施した。ワークショップは「スカフォールディング（足場）」という考え方に基づいて、土台を組んだ上に1つ1つ積み上げていく手法で組み立てられている。この方法論については途中で講師からの解説があったが、受講生はそれまでの間、特別な先入観をもたないままアクティビティを行い、「足場」の考え方とその効果を実体験した。



会場には「演劇」「好きな言葉」「文化」という言葉が書かれたホワイトボードが用意された。会場に到着した受講生は、それぞれに対して思いついた言葉を書くよう声をかけられる。ただ、全ては自由意思に任せ、書きたくなければ書かなくても構わない



最初は全員が円になって着座

ワークショップ（1）

知り合うためのアクティビティ

スタートにあたり、ディメンナ氏から「自分らしく参加することも大事ですが、生徒がどのようにアクティビティに反応するか考えながらやってみてください。自分の中のアーティストを解放すると同時に、自分が10代の生徒になった気持ちでやってみてください」とお話があった。森永氏からも「ワークショップは家を建てるようなもの。土台となるものはアンサンブルをつくることです」と「足場」の考え方が示された。

Cross the Circle | クロス・ザ・サークル



1 全員が1つの大きな円になり、相手に声を届けることを大切に、対面にいる人の名前を呼び、その人に向かって歩いていく。受講生はみな、初対面なので、相手の名前を知らない。相手の名前を聞くという行為が発生する



2 呼ばれた相手は、呼んだ人がそこに到着する前に、対面の別の人の名前を呼び、そこに向かって移動する。名前を呼ばれていない人は挙手して待ち、全員の手が下がるまで繰り返す。「待っている間は俳優がステージでパートナーのセリフを待っている感じ」



3 次は俳優がセリフを言うようにリズムよく、前回と同じパートナーを呼んで移動し、呼ばれては移動する、を繰り返す。その後、違う人の名前を呼ぶパターンでも実施。「大事なのはパートナーがどこにいるかを意識すること。つまり、スタンバイしていること」。その後、テンポを上げる、同時に2周動かすなど段階的に難度を上げ、体験後はどのようなスキルを使ったかを確認し合った



4 今度は、相手の名前の後に1行の簡単なセリフを追加。「カズ！今朝コーヒーを飲んだ」「ヨネ！犬を散歩させた」など、今朝起きてから今までした行動をシンプルな文章で言って移動する。さらに、移動時にリズムカルな音楽に合わせて動くと、言葉に動きが加わり、最後はパートナーとのデュエットダンスに。自然にリズムに合わせて手拍子が起こった

Scaffolding | スカフォールディング (足場) (森永明日夏氏による説明)

ワークショップを組み立てるときは、いきなり難しいことをするのではなく、土台を組んで1つ1つ積み上げていく「足場」の考え方が大切です。ウォーミングアップのアクティビティから各アクティビティに進む際に、段階を踏んでいくことで、生徒さんたちはさまざまなスキルやアイデア、方法、手段を徐々に築いていくことができ、成果を達成することにつながっていきます。

たとえば、今回の講座で行うのは「ONE MINUTE PLAY (ワン・ミニッツ・プレイ / 1 分間の演劇)」というワークショップで、今日は最後までいきませんが、生徒さんが2ページのダイアログの台本を書けるようになる、という成果につながります。

今、ウォーミングアップとして「クロス・ザ・サークル」というアクティビティを行いました。最初に相手の名前を呼んで移動し、そこに「今朝やったこと」1行の簡単なセリフを足しましたね。

その後、実際のワークショップでは、プレアクティビティとして「TELL A STORY (テル・ア・ストーリー)」というアクティビティに移り、2人1組となり、パートナーに先ほどより少し長い文を言ってもらいます。「今朝やったこと」にもう少し詳細を足してもらおうのですが、ここで対談のようになります。

そしてメインアクティビティ「ワン・ミニッツ・プレイ」では、「テル・ア・ストーリー」でつくった文章をベースにして、1分間のダイアログを書いていくことになります(実際はプレアクティビティのときに、新しい登場人物と、その人物と衝突するエピソードなどを入れる段階があります)。このように、徐々に階段を昇っていくように仕上げていきます。

各アクティビティでは、次のアクティビティで使える、方法、手段、アイデアを得ることができます。全てつながっているということです。先ほどの「クロス・ザ・サークル」でも、最初は1人でリズムカルに動いていましたが、次はデュエットダンスになりました。少しずつ段階的に進めていきます。

今行ったことが、今日の午後や、明日の活動につながっていくようになっているので、みなさんにも「足場」の積み重ねを経験していただけます。

Four Corners, Ensemble Race | フォー・コーナーズ、アンサンブル・レース



1 再び円になり、森永氏が投げかけるさまざまな質問に対し、答えがイエスなら、円周上の好きな位置に移動する。すでにアンサンブルができていたので、みなすぐに動くことができた



2 質問は「読むことが好き」「書くことが好き」「身体を動かすことが好き」「音楽が好き」という趣味の世界に移る。この4つから最も好きなものを選び、それぞれでグループになる



3 各グループで自分が好きなものをシェアし、隣の人とグータッチ。その後、感じたことを全体にシェアする。「共通点を見つけた」「同じ“読む”でもみんな違って面白い」など。共通点と相違点はいずれも他人とつながるきっかけとなる。「ここも足場になっています。簡単な事実の質問から趣味・アートの話題に移し、お互いを知るきっかけをつくります」



4 再び名前を使ったゲーム。全員が円になり、1人が「My name is ～～」と自分の名前を言った後、手や足で好きなリズムを足し、他の全員で同じようにリピートする。全員分行った後、リズムだけでテンポよく進める。このゲームに必要なスキルとしては「観察する力」「他の人でもできるリズムにする」などが受講生から挙げられた



5 ホワイトボードの言葉を見て、「自分も好きな言葉、気になる言葉はどれ?」。人の書いた言葉から新しい発見が得られることも。キーワードはそのとき集まる受講生によって変えるとい



6 2班に分かれ、どちらが早くお題に答えて整列できるかのレース。お題は、まず「背の順」、次が「家が会場の池袋から近い順」。背の順なら外見で判断できるが、居住地で並ぶには会話が必要となる。このゲームも一歩一歩コミュニケーションを進める方式で設計され、共通点・相違点を見出すアクティビティともリンクしている。受講生の提案したお題で、特別に3回戦も実施した

Toe to Toe | トウ・トゥ・トゥ



1 距離をとって部屋全体に広がり、音楽がかかったら人の間を歩いていく。音楽に合わせて踊るなど、好きなように動いてよい



2 音楽が止まったら近くにいる人と2人1組になり、爪先(トウ)を近づける。音楽が流れ始めたら、再び歩き出し、止まったら先ほどと同じ「トウパートナー」を見つけ、爪先を近づける

3 トウパートナー同士で名前、好きな食べ物や家族のことなど、簡単な自己紹介を行う



4 同様に、それぞれ別の相手とハイタッチパートナーやエルボー(肘)パートナーとなり、小さい頃に好きだった遊び、小さい頃に親に言われて嫌だった言葉などについて言葉をかわす。これらの話題は、この後のアクティビティにつながっていく。親指、膝、背中パートナーも新たにつくり、10代の頃に好きだったことや、当時の自分のヒーロー(歴史上の人物や小説のキャラクターなど)について話をする



5 今度はハイタッチパートナーとペアになったままエルボーパートナーを見つける、さらにそのまま親指パートナーとも近づくなど、どんどんみなとの物理的な距離が縮まり、最後は全員で1つの大きな塊になった。まさにアンサンブルアート!

Paper Plate | ペーパープレート



1 紙皿を手に乗せた状態で歩き、落ちたらその場でフリーズ。近くの人には必ずその紙皿を拾い、持ち主の体の好きどころに乗せる。助け合うことがポイントとなる。「落ちることは失敗ではなくプロセス。まずはあなたと紙皿の関係をつくって」（ディメンナ氏）



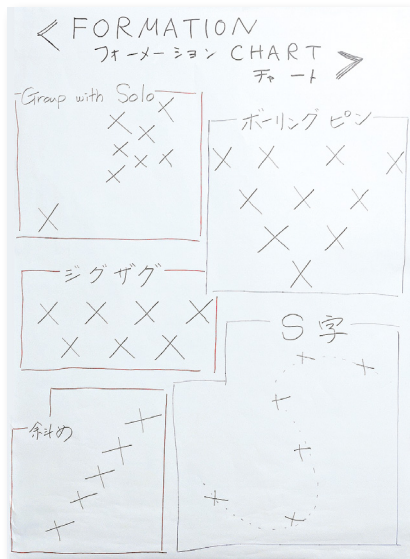
2 音楽が止まったら、紙皿を乗せたままスピン。次はジャンプ



3 次のステップでは、歩いていて誰かと会ったら、3～4回、紙皿を交換する。交換するとき、姿勢を変える、足の間を通すなど、クリエイティブな動きを加えていく

◆ 「ペーパープレートダンス」 創作

ここで5グループに分かれ、グループで「ペーパープレートダンス」の創作に入る。条件は、3回、それぞれ違う高さで紙皿を交換する動きを入れること。紙皿が落ちたら自分で拾うが、その動きもダンスの振付けのように見えることを意識する。入場、退場の動きも考える。



4 フォーメーションの例について説明があり、入場後、3回フォーメーションを変えろというルールも追加された



5 グループで話し合い、リハーサルを行う



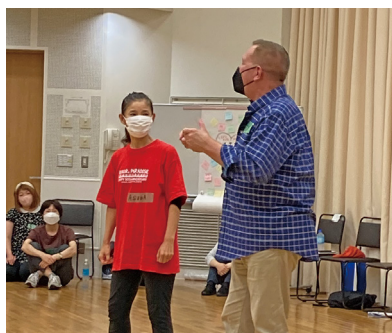
6 スローテンポな曲に合わせ、各グループがそれぞれ趣の異なるパフォーマンスを披露した。午前の部はここで終了

◆紙皿なしでパフォーマンス創作

午後の部は、ペーパープレートダンスと同じグループで、紙皿なしのパフォーマンスをつくることにチャレンジ。「午前中のダンスに新たな動きを加えたり手を使ったりして、動きを高めてください」という指示を受け、創作開始。15分ほどのリハーサルを経て、すぐに発表の時間になった。



どのグループも、手の動きを効果的に加えた印象的なパフォーマンスを発表した



「みなさん、とても美しい振付師です。音楽からインスピレーションを受け、素晴らしいダンスをしました」
(ディメンナ氏)

もっと楽しく！

今度は子どもやティーンエイジャーが楽しめる、とことん楽しい方向のダンスの創作。アップテンポな曲に合わせ、速い動き、新しい動きを入れたパフォーマンスに挑戦。



アンサンブルができていますので、新しい指示が出てもすぐに動き出せる



野球やバスケ、楽器演奏などの動きをモチーフに取り入れ、子どもにも親しみやすいダンスを創作

振り返り

受講生からのコメント

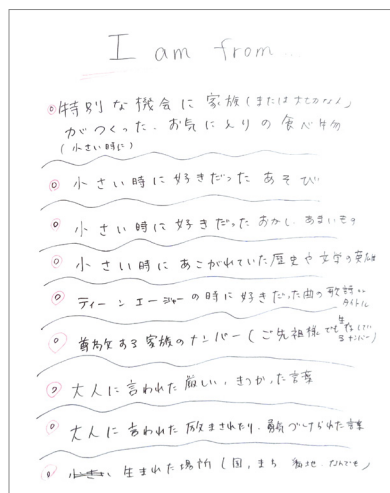
- ルールがない中で、相手とその場でコミュニケーションしながら創り上げていくことを経験できて楽しかった
- いきなりグループでテンションを上げるのは難しいが、紙皿を扱うアクティビティで注意深くコミュニケーションする経験を経た後だと、お互いに信頼感ができており、体を預け合うような動きも躊躇せずにできた
- 参加者が特に考えなくても、徐々にコミュニケーションが深まるように組み立てられていた
- 体を動かすときの音楽の存在の大きさを実感した
- ペーパープレート・ダンスでは皿を交換する回数や位置などの条件が課されたため、特に難しく感じることなくクリエイションできた
- 演技をしなくてはいけないと思うとハードルが高くなるが、今回のアクティビティでは、自然に演技、表現になり、ダンスまで積み上げることができた

Writing - Activities for “I am from” | 「アイ・アム・フロム」のためのアクティビティ

「小さい時に好きだった遊び」「大人に言われた、厳しい、きつかった言葉」など、思い出につながる9項目が示された。「これはあなたが詩を書くための道具箱です。リストの全てを使わなくてもよいです。自分が書きたいもの、書きやすいものから始めてみてください。頭のセリフは『I am from (アイ・アム・フロム)』という言葉で始めてみてください。どんな人に会い、どんな経験をしたのかが今のあなたをつくっています」という説明のあと、テイメンナ氏自身の「アイ・アム・フロム」の詩が朗読され、その後、15分で自分自身の「アイ・アム・フロム」を書くよう促された。これは自らのアイデンティティに向き合う行為となる。



思い思いのスタイルで「アイ・アム・フロム」の詩にとりかかる



2人1組になり、書いた詩をシェアし合う（一部だけシェアしたり、シェアしない自由も認められる）。その後、グループでこの詩をもとにしたパフォーマンスをつくっていく

人生を変える演劇の力

ステファン・デイメンナ

自己表現は人間の根源的な欲求

今日の社会で成功するために大切なスキルは、自分のアイデアを明確に、知的に、情熱を込めて相手に伝えることです。演劇、なかでも劇作はこれらのスキルを育て、生徒は自分のストーリーを表現する新しいツールを手に入れることができます。

私たちは生まれつき自己表現の衝動をもっています。新生児が最初にするのは泣くことですが、それは生まれたことに対する喜び、恐怖、興奮、不思議を表現したモノローグだとは捉えられませんか？ 我々は見方によっては生まれながらにして自己表現しているのです。この解釈を青少年のあらゆるクリエイティブな行為に置き換えてみてください。青少年は常に自己表現しています。彼らに劇作を教えるのは、彼らが自分の考えや感情を芸術的な表現として形づくる手助けをすることで、これは彼らの生活のあらゆる部分に変化をもたらします。

劇作は青少年にとって、楽しくとつきやすい作文の形です。特に学力や社会性の面で課題がある生徒にとっては。演劇は青少年に自分の人生やコミュニティ、世界について探究させます。じっくり考え、自分の心と社会を見つめ、信念や価値観を考察し、自分の考えを整理して脚本にすることで、彼らは自分について学ぶことができます。台本を書くことが思ったより簡単だと感じてもらうことで、劇作を、自分の考えを整理してアイデアを表現するツールとしてほしいと思っています。

あらゆる子どもの個性や能力に光を当てる

難しくもやり甲斐があるのは、障害のある生徒との授業です。生徒たちの障害も学びのスタイルも多様であり、一番大切なことは、生徒が立っているところに自分も立ってみること、彼らが世界をどのように受け止め、どのようにコミュニケーションを取るかなどを知るということです。生徒の個性を理解したら、レッスン方法とカリキュラムを調整して生徒のニーズに合わせる「Differentiation（ディファレンシエーション）」を行います。特別な支援が必要な生徒には違う方法で伝えることが大切です。たとえば多くの生徒には口頭説明で十分でも、視覚的支援が必要な生徒もいるため、私は黒板に指示を書き出す、体を使うなど、目で見えるお手本を見せたりします。タスクの実行に時間がかかる場合は、普段より作業時間を伸ばしたりします。

アフリカの貧しい地域の生徒たちともコラボレーションしています。ねらいは、演劇が貧困、不平等、ジェンダー、人種問題に立ち向かう青少年たちの学問、自己の発見、エンパワメントの原動力になること、そして彼らの進学をサポートすることです。劇作のプロセスを通し、生徒たちはそれまで気付かなかった自分の才能や能力を発見します。

“言えない話”を表に出す方法

シアターエデュケーションはどんな人にも有効です。我々のDNAには自己表現をすること、物づくりをすること、コミュニティと分かち合うことが刻みこまれているからです。作家のゾラ・ニール・ハーストンが「人に言えない話をずっと抱えたまま生きていくより辛いことはない」と言っていますが、シアターエデュケーションは全ての人が、その話を世に出すことを可能にする、摩訶不思議で力強い方法なのです。

シアターエデュケーションのティーチング・アーティストとして

森永 明日夏

ティーチング・アーティストとしての多様な活動

私は現在ピン・チョン + カンパニー（以下、PCC）でティーチング・アーティスト（以下、TA）としてレジデンシーに関わっています（P7 参照）。PCCは「Undesirable Elements（アンデザイラブル・エレメンツ）」を教育機関向けに構築したプログラムを、レジデンシー契約を結んだ学校で行っています。通常2～3月にスタートし、5、6月まで週2回、合計20回のクラスを実施。1クラスは45分程度で、通常TA2名1組のチームで担当します。ほかにも放課後クラスや短期のワークショップ、日本語補習校やジャパソサエティなどで活動しています。ここ数年はZoomを用いて日本の高校生との活動も行っています。

シアター団体のエデュケーションプログラム

ニューヨークではさまざまなシアター団体が教育プログラムをもっています。

・エピック・シアター・アンサンブル Epic Theatre Ensemble

シェイクスピア作品に、自分たちの人生に起きていること、伝えたいことなど（差別や偏見の経験、知人が逮捕された、亡くなったなどの経験）を織り込んでパフォーマンスをつくるプログラムがあります。

・マンハッタン・シアター・クラブ Manhattan Theatre Club

上演中のお芝居〈ケーキ〉（「ゲイだからという理由で、お祝いのケーキのオーダーを断られた」という現実の事件を題材にした作品）に関するクラスでは、観劇前に価値観が違う人間同士のコミュニケーションを探るエクササイズを行い、観劇後には感想をシェアし合っていました。

・リンカーン・センター Lincoln Center Theater (lct.org)

ここには英語が第二言語の高校生が演劇を通して英語を学ぶクラスがあり、私が見学した日は、人種問題を扱う「アラバマ物語」を元に、生徒自身の体験、セリフ、アイデアを入れてTAが構成した台本を読んでいた。

私が現場で感じていること

ニューヨークにはさまざまな人種、家庭環境の生徒がおり、それぞれ違うのが当たり前の環境です。「違い」への「知識」をもつことは大切です。みなが安心して自分を表現できることは他者理解につながり、想像力を養うことは、共感性、思いやりを養うこと、「自分は1人ではない」と感じることもつながります。シアターエデュケーションには、支え合いにつながるための〈思考〉〈視野〉を育てるパワーがあると信じています。

TAにとって大切なこと

1. **Safe place and Brave place（安全な場所、挑戦できる場所）**：「安心して自分を表現できる場所」「リスクを負って挑戦できる空間」のコミュニティづくりの大切さ、組み立て方を知っておくこと。これらは個々の才能を発揮し、健康なチームワークを育む土台となります。
2. **Scaffolding（足場）**：足場を固めて1つずつ積み上げていくこと。「安心できる場所」にも関わりますが、グループの性質や雰囲気に合わせてながら、1つ1つ、段階を追って前に進めていきます。
3. **Students Center（生徒中心）**：参加者の言葉に耳をすませ、1人1人を観察し、質問しながら進めていくこと。その日の参加者によって軌道修正できる能力も大切です。「それいいね」と肯定されることも成功体験です。小さな成功体験を積み重ねることが「安心できる場所」の実現につながります。
4. **Collaboration（コラボレーション）**：生徒とのコラボレーションに加え、TA同士の関係やクラス担任とTAのチームワークも子どもは見えています。相手に敬意をもち、気持ち良いコラボレーションを実践することが大切です。
5. **Have Fun（楽しむ）**：楽しむことは、リードしていく側も含めて大切です。心理学者のエドワード・デシ氏の「やること自体が楽しいから取り組むという、内側から湧き上がった動機は最も力になる」という言葉は演劇教育につながっていると思います。

Day2

レクチャー

講座2日目の午前中は、ニューヨークの劇場やカンパニーでシアターエデュケーションに取り組んでいる、経験豊富な3名の講師によるオンライン・レクチャーを実施。レクチャーはライブ配信され、事前申し込みを行った約100人が視聴した。

コミュニティをつなぎ創造力を育む BAMの 多様な教育プログラム



スティーブン・マッキントッシュ

ブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック (BAM)

ファミリープログラム ディレクター

ニューヨーク大学で大学とコミュニティの演劇教育の修士号を取得後、ニュー・ピクトリー・シアターで5年間ティーチング・アーティストとして活動し、現在はBAMのファミリープログラム・ディレクターとして家族向けプログラムの共同キュレーションを行う。

ブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック (BAM) : ニューヨークのブルックリンに位置する複合アートセンターで、約2000席のオペラハウス、約860席の劇場、約260席のブラックボックスシアター、4つの映画館、ギャラリースペース等から構成される。国際的に有名な作品のほか、新進アーティストや革新的な作品の上演にも注力。

私が働くブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック (以下、BAM) の Creative Social Impact という部署は、ニューヨークの多様なコミュニティの方々にアートを通じてつないでいくことに注力しています。BAM Education と BAMkids はこの部署の一部で、若者たちに彼らのビジョンや声、力を尊重する場所を与え、また冒険的なアートをつくる上で必要な創造力をつける役割があります。私たちは多様なプログラムを通じ、若者が自己表現する力やコミュニティに関わる力を身につけてほしいと思っています。

若者や家族向けのプログラムの基準は大人向けと変わりません。若い観客は最高のものを得るべきであり、BAM キッズでは若者に、プロのアーティストによる非常に質の高いアートパフォーマンスを提供しています。対象年齢は2歳から11歳で、若い観客が共感でき、さらに大人も楽しめる作品を選んでいます。

BAM では、毎年、週末にさまざまな国の短編映画や無料のアクティビティを提供する「BAMkids Film Festival (BAM キッズ・フィルム・フェスティバル)」や、コロナ禍で始めた野外音楽フェスティバル「BAMkids Family Day (BAM キッズ・ファミリー・デー)」、12歳未満のアート好きな子どもがいる、ブルックリンを拠点とする有色人種の親で構成される「BAMkids Parent Advisory Circle (BAM キッズ・ペアレント・アドバイザー・サークル)」など、多様な事業を実施しています。ペアレント・アドバイザー・サークルは2021年に開始し、6組の親と一緒に1年を通してプログラムを考え、昨シーズンは2つのイベントを開催しました。

どんな家族でも参加できるようにチケットは手頃な価格に設定し、無料チケットを希望する家族向けのプログラムも運営しています。公共プログラムの多くは社会見学として先生や子どもたちに割引価格で提供されています。障害のある生徒や家族のためのプログラムもあります。

*

高校3年生向けの Brooklyn Interns for Arts & Culture (ブルックリン・インターンズ・フォー・アーツ・アンド・カルチャー) は、大学、キャリア、人生への準備を行うプログラムで、生徒たちはアート分野でキャリアを築く方法や、個人的、学問的、芸術的にベストな自分を表現できるよう学びます。実施期間は7月から6月までの12ヶ月間で、高校生はまず大学準備のクラス、専門家養成ワークショップ、制作等を含む夏の集中講座に参加します。これによって生徒たちは翌年行われる Creative Social Impact 部署の有給インターンシップに参加する準備ができます。

参加者は、劇場見学やワークショップ等へ参加できるほか、BAM のスタッフと交流してネットワークをつくらったり、マンツーマンで大学申請のプロセスや仕事の面接の練習等の手助け等を受けたりできます。BAM は大学のアート関連の学科に使用できるスカラーシップ (奨学金) も提供しており、BAM エデュケーションプログラムの参加者は誰でも応募できます。

*

若い人々の成長や健康には4Cが大切です。

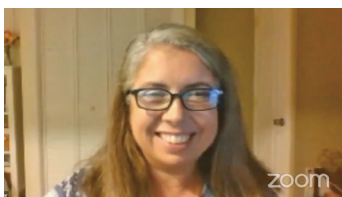
Community (コミュニティ) : 私たちは誰しもどこかに所属し、認知され、大事にされたいと願っています。シアターエデュケーションは人々がコミュニティをつくる手助けをします。そのコミュニティは全ての人々がバックグラウンドに関係なく認知され、大事にされる場所です。

Collaboration (コラボレーション) : シアターエデュケーションでは他の人と協力し、創造性を引き出すディスカッションやアクティビティをこなす必要があります。そこではお互いに敬意をもってさまざまなアイデアに挑戦し、失敗しても新しい解決法をみなで生み出す場を提供します。

Creativity (クリエイティビティ) : シアターエデュケーションは誰もが創造性を発揮し、特別で意味のあるものをみなでつくり上げ、共有する場を与えます。

Celebration (セレブレーション) : 拍手とはパフォーマンスのプロセス全てに対して感謝の意を表現するものです。シアターエデュケーションではみながお互いを讃える時間をつくれます。

PCC の 演劇教育 プログラムと エデュケーション ディレクター の役割



クリスティーナ・ ビクスランド

ピン・チョン+カンパニー
エデュケーションディレクター

7歳から地域のシアターエデュケーション(演劇教育)プログラムで演劇を始め、母を亡くして傷ついた心を癒やされ、また、人間的に成長した経験をもつ。大学卒業後はヒストリック・フィラデルフィア、フリンセンター・フォー・ザ・パフォーミング・アーツで演劇教育に従事し、演劇の力を実感。2016年からはピン・チョン+カンパニーでエデュケーションディレクターを務める。

ピン・チョン+カンパニー(PCC): 演劇界を代表するイノベーターであり国民芸術勲章受章者であるピン・チョン氏が1975年に創立。社会正義に深くコミットメントし、異文化間の繋がりの探求や、複雑で多面的な人種、ジェンダー、性的指向、宗教などのアイデンティティが社会の中でどのように扱われているかを考察する作品を発表している。

ピン・チョン+カンパニー(以下、PCC)には「Undesirable Elements(アンデザイラブル・エレメンツ)」というシリーズ作品があります。直訳すると「好ましくない要素」で、かつてアメリカで使われていた、移民、有色人種、ホームレス、障害者など、受け入れたくないと言われたコミュニティを指す言葉です。ピン・チョンはこの言葉をあえて使用することで、アウトサイダー(部外者)だと感じて生きている人たちの存在を讀えようと考えました。我々は彼らにインタビューし、彼らはその個人的な、あるいは各コミュニティにまつわる文化的、政治的、歴史的な背景を観客に示す演者になります。この作品が我々のシアターエデュケーションプログラムの元になっています。

*

10年ほど前、自分が部外者だと感じるのが、小学校高学年の子どもたちの心に大きな影響を与えていることに気づきました。この年齢の子どもたちは、周りに合わせられないのは自分に社会的欠陥があるからではないかと悩んでいます。もっと背が高くなりたい。もっと美しくなりたい。もっと頭が良くなりたい。もっとアメリカ人らしくなりたい。ニューヨーク市内の学校では実に176もの言語が話されており、アメリカ人らしさが足りないのではという危機感は彼らにとって非常に深刻な問題です。このような不安は文化的マイノリティが抱えている感覚とよく似ており、「アンデザイラブル・エレメンツ」で行われる演劇的なストーリーテリングは、彼らを特別な存在にしている違いと、みな同じ人間だと実感できるエピソードに目を向ける練習になるかもしれないと考えました。

我々は生徒たちが生き立ちや大切にしていること、苦手なこと、どのように世界を変えていきたいのかなどについてシェアする手伝いをする中で、教室というコミュニティをまとめられると気づきました。さらにそれを演劇にすることで、そのテーマについて心で感じ、思いを発信することに自信をもち、自分と相手を尊重し、思いやりの心をもちます。自分の話を演劇化する過程は、書く力や要点をつかむ力も育てます。プログラム終了後には、人の前に立って発言する力、自信をもって考えを世界に発信する力、自分の創造力を信じてリスクを恐れない力、人と協力して物づくりをする力の向上などの成果を感じることができます。

*

アメリカのエデュケーションディレクターの役割は各団体の目標やニーズ、予算によって違い、複数の役割を兼任することもあります。共通するのは団体の芸術教育のトーンや方向性を決めるという点です。団体の強み、予算、人材を考えながら、誰を対象とするのか、そのコミュニティが必要としていることは何か、どうやってそれに応えるかなどを決めます。

PCCでは対象をニューヨークの学校と高齢者と決めました。私の役割はPCCが得意なことを組み込んだプログラムをデザインし、それを通して参加者のコミュニティをよりよくすることです。学校とコミュニティのパートナーシップの構築や、資金調達先の探索も私の仕事です。PCCのティーチング・アーティスト(以下、TA)の採用、トレーニング、サポート、評価も行っており、トレーニングでは平等にクラスのみならず接する方法などの訓練や、トラウマをもつ生徒たちに対する接し方の話し合いも行います。パートナー団体と打合せを行うときには、TAが団体の文化や生徒たちのニーズ、クラスの先生の目標を理解することもサポートします。

プログラムが始まったら、それが本来の目的や信念に基づいているかを現場で確認します。それによってトラブルが起きてもサポートができ、プログラムを成功に導くことができます。そして生徒たちの公演をセッティングし、公演を見届けます。終了後にはプログラムの感想を聞き、記録し、次に生かす方法を話し合います。そして最後に、資金提供者や未来の資金提供者、このような活動を国内や世界に広めてくれる方々に向けてプログラムの効果をシェアします。私たちの活動、つまりみなさんの活動はとても重要で、それにより生徒たちは成長し、自分自身やお互いについて発見する場をつくることができます。

社会のあり方、 社会との 関わり方を 考える 芸術教育 プログラム



ジュディ・テイト

劇作家、テレビ作家、芸術監督、プロデューサー、シアターエデュケーター

演劇、テレビで活躍する脚本家で、ニューヨーク大学やドリュー大学で脚本の授業を担当。ティーチング・アーティストとしてはマンハッタン・シアター・クラブとシアター・デベロップメント・ファンドを中心に働き、スターゲイト・シアター・カンパニー、アメリカン・スレイバリー・プロジェクトにも携わる。

マンハッタン・シアター・クラブ(MTC)：1970年の設立以来、小さなオフ・オフ・ブロードウェイから、国内で最も称賛されるシアター団体の1つに成長した。約600もの世界・アメリカ・ニューヨーク・ブロードウェイ初演作品を生み出している。

ティーチング・アーティスト（以下、TA）という職業は、私のキャリアなどを芸術的に成長させてくれました。教えるということには生徒への敬意と、自分がしていることへの情熱が必要だと思います。生徒たちは愛と敬意に満ちた環境で学ぶのがベストです。ケリー・ポロック（センター・オブ・クリエイティブ・アーツ エグゼクティブ・ディレクター）は、「アーツエデュケーション（芸術教育）の真の目的はダンサーやアーティストを育てることではなく、客観的にものごとを考えることができ、好奇心をもち、人々の人生を豊かにすることをできるような人を育てることです」と言っています。

Aesthetic education（美学教育）のカリキュラムは、学ぶ人が中心となる、発見することをベースとしたカリキュラムです。自分たちの芸術をつくりあげることにより、生徒たちに美学的な経験の意味を見出してもらうことができます。美学教育は人々が時間や場所に関係なく演劇に携わることで起こるものです。私たちの役割は、生徒たちがステージ上で作品への窓を開けるお手伝いをすることです。アクティビティや即興、脚本執筆によって、彼らは作品についてのアイデアを思い出すことができます。

美学教育のレジデンシーの1つでは、合計4回 TA が学校を訪れます。最初の3回は観劇する芝居について学ぶアクティビティを行い、実際に観劇をした後、もう1回アクティビティをベースとしたワークショップを行います。観劇前のレジデンシーを1学期間などの長期で行うこともあり、その場合は10～12回、学校に向かうことになります。劇作のクラスでは、劇のアイデアやテーマを話し合ったり勉強したりし、その後に生徒たちが実際に書いたものをプロの俳優たちを呼んで演じてもらいます。それにより生徒たちにプロ意識をもってもらいます。

*

私が TA として働くマンハッタン・シアター・クラブ（MTC）では「Stargate Theatre（スターゲイト・シアター）」というプロジェクトを立ち上げ、少年司法制度に関わったことのある若者たちとともにオリジナルの演劇作品をつくっています。彼らは脚本執筆や演技に対してお給料をもらいます。それによって彼らは社会や仕事、そして自分たちに対して新しい関係性を築きます。TA 同士が協力することも多々あり、私とステファンはスターゲイト・シアターが始まって以来、一緒に楽しく仕事をしています。

*

私がつくった「The American Slavery Project（ザ・アメリカン・スレイバリー・プロジェクト）」（以下、ASP）という演劇プロジェクトは、奴隷制度があった時代と今アメリカで起こっていることの関係性について探る、アメリカの奴隷制度についての芸術的で教育的なプログラムです。主にアフリカ系アメリカ人の脚本家たちが書いたオリジナルの作品をプロデュースしており、これに関する子どもや大人対象のエデュケーションプログラムもあります。

私はマンハッタン南西部にあるアフリカ人墓地を訪れたとき、「Unheard Voices（アンハード・ボイスイズ / 聞こえない声）」というアフリカのドラマやダンスを交えたモノローグの戯曲を思いつきました。その墓地は1690年代から1790年代にわたり奴隷にされていたアフリカの人々が強制的に埋められた、名もなき墓です。1994年、連邦政府の建物の発掘中になんと419名もの遺体が掘り起こされました。科学者たちは骨から遺体の性別や、アフリカ生まれか植民地生まれか、どんな仕事をしていたかなどを判別しましたが、どの遺体も名前がありませんでした。だから私は脚本家たちに、埋められた人たちの人生を想像してもらい彼らに「声」を与えることをお願いしました。これが後に「アンハード・ボイスイズ（聞こえない声）」になりました。

ASPでの教育プログラムは、高校生たちにプロの脚本家がたどる同じプロセスを経験してもらい、生徒たちがモノローグの脚本を書き終えたら、プロの俳優たちに生徒たちのために演技をしてもらう、というかたちで構成しています。

Q & A

Q ピン・チョン+カンパニーの「アンデザイラブル・エレメンツ」はセンシティブな内容だが、インタビューはどう行うのか。

クリスティーナ: 大人にはインタビューするが、子どもにはアクティビティを行う。その際、「3つのテーマのうち2つを選んで」「どちらならみなにシェアしていい？」などの選択肢を与えている。生徒がシェアしなくても構わない。出てきた内容によってはスクールカウンセラーと協力してケアしていく。

Q 上記プログラムを学校で行うときは、教師にヒアリングなどを行うのか。

クリスティーナ: TAは教師と密にコミュニケーションし、事前にクラスのニーズや、行動、学力、言語面に課題があるなどの個々の問題、さらにクラスのルールや教師の目標とするゴールをヒアリングしている。

Q ザ・アメリカン・スレイバリー・プロジェクトで高校生生の戯曲をプロの俳優が上演する場合、生徒は俳優の稽古なども見るのか。上演後の生徒の反応は？

ジュディ: 見る。執筆時にはしばしば俳優が教室におり、生徒たちが脚本で伝えきれなかったことも汲んで演じてくれるので、生徒たちはどのような書き方をすれば伝わるのかを学ぶことができる。学校だけでなく地域センターや刑務所などでも行うが、著名な俳優が演じるので、生徒たちは目を丸くし、興奮し、非常に楽しむ。

Q 演劇教育の現場において、どこまで生徒と目的を共有するのか。

ジュディ: 何をするかによる。「劇を書く」「劇を観に行く」など、1つ1つの目的はシェアするが、「どのようなものをつくれ」「どういうふうにか考えるか」は生徒には伝えない。生徒たちに自分が何を伝えたいかを育ててもらうことが目的なので、その点は気を付けている。

Q ワークショップを進行する際、自分が場を進行させる権力、同調圧力のようなものと、参加者の自由を尊重することの間で葛藤することがある。それについての意見は。

ジュディ: 1人1人にとって何が適切か、適切でないかは違う。自分が興味あるのはコラボレーション。自分がTAでも演出家でも、彼らがどのような疑問質問をもっているかに興味がある。

ステファン: 我々の仕事は彼らのもつ疑問を具現化すること。生徒たちに「何を書け」とは言いたくない。生徒が何かをダメだと言ったら、なぜそう考えるのかを聞き、どれだけダメなのかをメタファー、イメージ、単語を使って表現することを支援する。

スティーブン: アートエドゥケーターとしてよい気づきだと思う。自分が教育者としてどう考えるかにフォーカスを当てることや、自分と向き合う時間も大切だ。

Q コロナ禍でどのように工夫して取り組んだか。気づきや変化はあったか。

ジュディ: とてもクリエイティブになれた。スターゲイトでは「Zoom演劇」をつくって四角い画面、分割された画面を効果的に活用した演劇をしたり、音声劇を上演したりなど、可能性を広げることができた。

スティーブン: 生き残るために大変な時間だったが、大きく2つのことを行った。1つは野外イベント、もう1つはオンラインで親御さんをつなげたこと。

クリスティーナ: 芸術教育の関係者が集まり、オンラインで話し合う場をニューヨーク市がつくってくれたことに助けられた。

午後は各自の「アイ・アム・フロム」の詩をグループでシェアし、パフォーマンスを創作していく。その前に、「Keep it moving (キープ・イット・ムービング)」というアクティビティで心身をほぐす。

Keep It Moving | キープ・イット・ムービング

全員で円になって立ち、起点となる人は隣の人と向かい合い、2人で同時にパン!と手を叩く。隣の人はずぐに後ろを向き、反対側にいる人と向かい合ってパン! 次々とテンポよく進める。



同時に手を叩くには、アイコンタクトやリズムに乗ることが大切。このアクティビティでは、相手や場に注意を向けることを学ぶ



準備しながら待ち、演劇と同じように、間違えても止まらず続けていくことを意識する。大事なことは、小さいミスより大きな流れにフォーカスすること

Activities for “I am from” | 「アイ・アム・フロム」のためのアクティビティ

詩の創作の続きに取り組んだ後、グループ内でシェア（シェアしない自由も認められている）。ここまで学んできた手法を使い、コラージュ作品をつくるように、メンバーの書いた詩をモチーフに演劇的なパフォーマンスに仕立てていく。「アンサンブルは1人1人の声を大切にすること。出たアイデアはやる前から否定せず、全てトライしてみて。やめる判断はやってうまくいかないと思ったあとでよい。まずはトライすること」

「アイ・アム・フロム」のパフォーマンスの創作に向け、シアター・デバイス（演劇的道具）の一部のボカールワークとフォーメーションを用いたサンプルが実演された。パフォーマンスには、必ず1つはシアター・デバイスを入れる。

Theatre Device

(シアター・デバイス：演劇的道具)

作品を構築する際に便利なボカールワーク

REPETITION：反復、繰り返し

UNISON (または CHORL READING)：

ユニゾン、声を揃えて読む

ECHOING・OVERLAPPING：

エコー、重ねて言う



◆グループワーク



詩を読み合い、話を聞きながら、パフォーマンスに向けたアイデアを出して脚本を練っていく



立ち稽古ではみな 아이디어を次々と試していく。受講生の創造的エネルギーが伝わってくる

振り返り

ディメンナ氏から受講生たちに2つの質問があった。

1) シアター・デバイスの共有は有効だったか？

受講生たち： 「行き詰まったときにシアター・デバイスに立ち返ると、アイデアが出てくる」「『ユニゾン』など名称も教えられたので、メンバーと共有しやすかった」など、有効だったとする答えが多かった。

ディメンナ氏： 「子どもたちに対するワークショップでは、シアター・デバイスの共有はさらに助けになる」

2) 昨日のペーパープレート・ダンスは今日のアンサンブルワークに役立ったか？

受講生たち： 「すでに体で付き合ってきた“知っている人たち”になっていたので、心の中のシェアがしやすく、今日はすぐに次の段階に進めた」「昨日はみな意見聞いた後に“お見合い”的な様子見の時間があったが、今日はすぐに、ではやってみようと思った」など、昨日と同じグループでのワークが成果につながったという回答が中心だった。

ディメンナ氏： 「子どもにもリードしたい子、シャイな子など、いろいろなタイプがいる。グループワークにはどのように参加しても構わない。みなで一緒に前に進んで行くことさえできれば、それでよい」

最後には全員が1単語で感想を述べ、その後、質疑応答の時間がもたれた。

Day3

ワークショップ (4)

シェアリングのためのクリエイション

最終日は、グループごとに「アイ・アム・フロム」のパフォーマンスのリハーサルを行い、その後、発表を行った。多彩なフォーメーションや、シアター・デバイスが駆使されたセリフ、子どもの遊びを取り入れたオリジナリティあふれる動きなど、各自のアイデアが豊富に織りこまれたそれぞれのパフォーマンスには、随所で笑いや拍手が沸き起こった。

「アイ・アム・フロム」のパフォーマンス シェアリング (成果発表)



振り返り

発表後の講師コメント

- 森永氏: 朝からみな、積極的にリハーサルをして、この発表に至り、胸がいっぱい。各グループのアンサンブルシップを感じた。初日に「アイ・アム・フロム」をするのはとても無理で、ここに至るにはタスクの積み重ねが重要。
- ディメンナ氏: 各グループのアイデンティティがとてもよく出ていた。小道具を使う、衣装を用意する、別の音楽を使うなどに加え、芝居も入るなど、各グループがどれも違ってよかった。本番にしか出てこないクリエイションシップがあった。
- 「アイ・アム・フロム」のリストは、今より自分が自由で、楽しんでいた子ども時代についてのもの。自分がファシリテーターとしてこのワークショップを行うときは、リストの内容は生徒やコミュニティに合わせたものをつくってほしい。自分の生徒とやりたいことを考えるとよい。

ディスカッション

最後に、受講生が実演家と劇場スタッフに分かれ（各2グループ、計4グループ）、①発見、気づき、②不安や疑問に感じたこと、③これから学びたいこと、というテーマで話し合い、模造紙に書き出していくワークを行った。



2日半の積み重ねがあるので、活発なディスカッションがなされた



他のグループの書いたメモを見て、自然とディスカッションが生まれる



最後に、1センテンスずつ感想を述べて、全カリキュラムが終了した

ディメンナ氏によるまとめの言葉

さまざまな疑問があると思うが、すでにみなさんは答えをもっている。生徒に教えるときには、自分を信じてどんどん前に進んでほしい。うまくいかなかったら、別の選択肢を試せばよいだけなので、自信をもってトライしてほしい。本当にわからないときは「どっちがよいと思う?」と生徒に聞いて決めてもらう。

この3日間、勇気を出してチャレンジし、仲間と共に創造したことを誇りに思ってもらいたい。今回のグループワークが、みなさんにとって有効なものであると嬉しい。

これから学びたい・活用したいこと

劇場1

劇場2

実演家1

実演家2

気づき・発見・活かしたいこと

劇場1

劇場2

実演家1

実演家2

不安や疑問に感じたこと

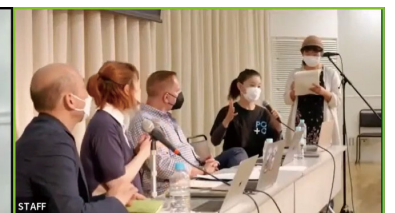
劇場1

劇場2

実演家1

実演家2

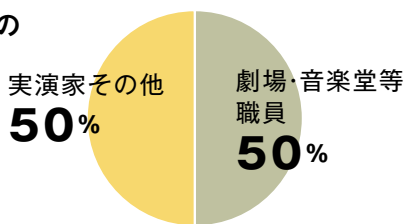
レクチャーの様子



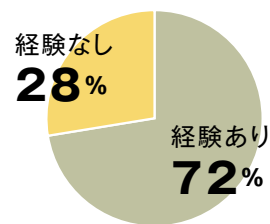
講座を終えて

I 受講生概要

1 受講生の属性



2 受講生のワークショップの企画の経験



II 受講生アンケート

当講座の実施前、実施後の2回に分け受講生のアンケートを実施しました。

アンケート回答者数	事前アンケート	29名
	事後アンケート	28名

受講生の属性	劇場・音楽堂等の職員	15名
	実演家その他	15名

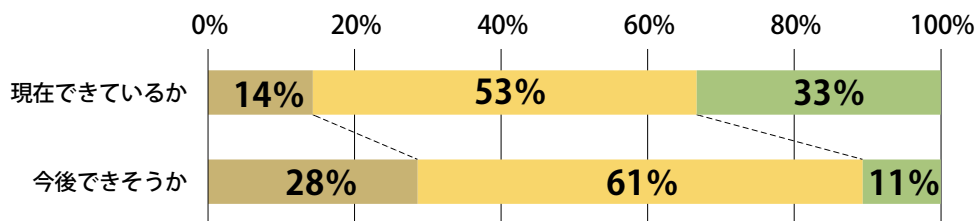
全体として受講生に対し、スキルの向上、協働の促進といった効果が確認できました。特に劇場・音楽堂等の職員には、自らがワークショップを体験したことでワークショップの参加者、講師それぞれの気持ちを理解し、今後役に立たいという意見が寄せられました。一方、実演家はスキルアップを図るとともに、ワークショップの目的の設定、協働についての意見が見られました。

この3日間の講座の中で、劇場・音楽堂等の職員（企画、運営）と実演家（ワークショップの実施者）が立場を超えて体験を分かち合い、協働へ向けた関係性を育む場となりました。

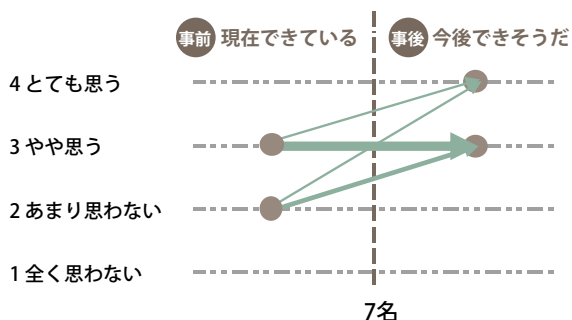
■ とても思う ■ やや思う ■ あまり思わない ■ まったく思わない

ワークショップ実施による個人の変化 → 4名 → 3名 → 2名 → 1名

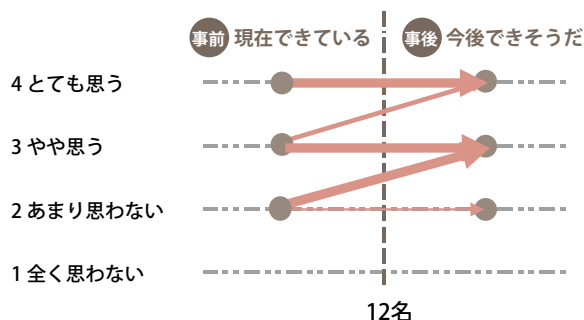
1 目的に合ったワークショップの企画ができているか 今後できそうか



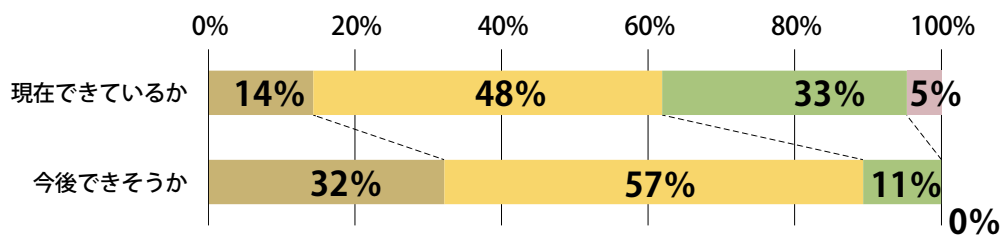
劇場・音楽堂等職員等



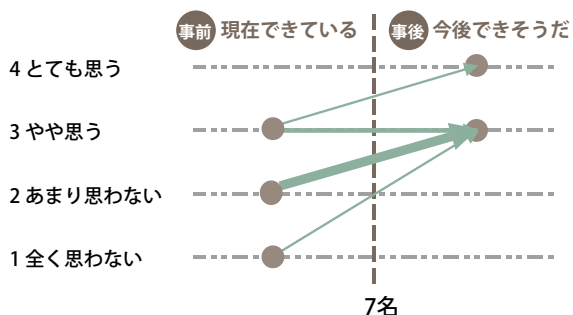
実演家その他



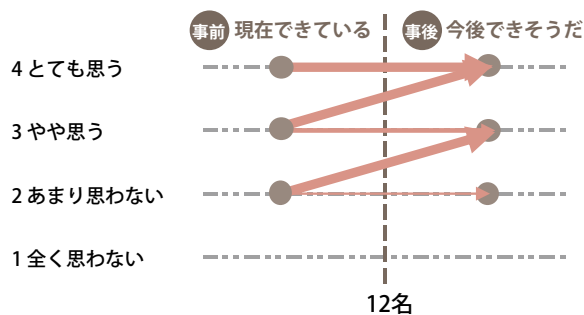
2 参加者にとって魅力的なワークショップの提供ができているか 今後できそうか



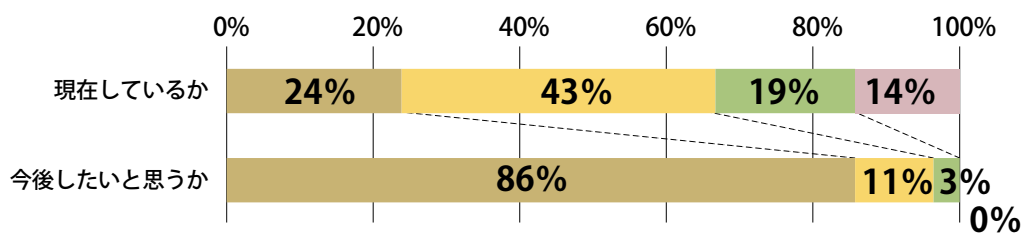
劇場・音楽堂等職員等



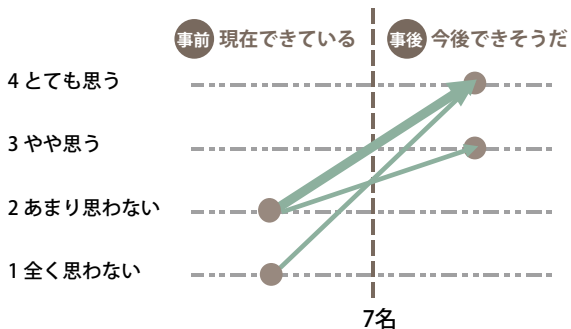
実演家その他



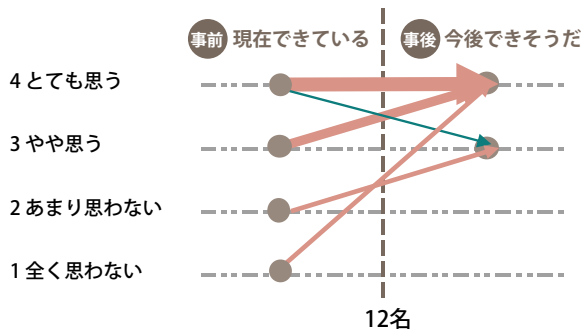
3 劇場・音楽堂等職員、実演家、その他の団体や地域の人と協働した ワークショップの企画をしているか、今後したいと思うか



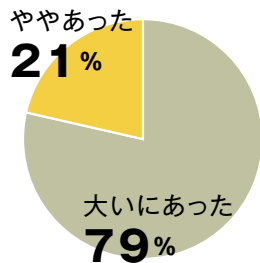
劇場・音楽堂等職員等



実演家その他



4 新たな学び・発見があったか



劇場・音楽堂等職員等

セーフプレイスをつくることの重要性が大きな学びでした。そのため十分な時間の確保も必要。

生徒の意見の全てを肯定すること。信頼関係を築いた上で次のステップに移ることが印象的でした。

同じ課題なのに完成した作品がそれぞれ独創的で、各人の個性とコミュニケーションの無限の可能性を感じました。

レクチャーと実践の両方をやることで、各ワークが全体の中でどのような意味をもつのか、どのステップなのかを理解できた。ワークショップの組み立て方を理論と実践の両面から学んだことで、実演家とプログラム内容を練るときにも役立ち、学校等の先生にワークショップの効果について説明するための言語化がある程度できたと感じる。

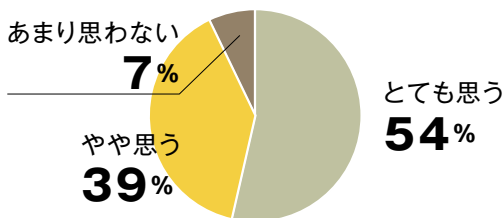
実演家その他

現状の自分の役割を再認識、これから進むべき方向性がより明確になりました。

「演劇で学ぶスキルは人生を生きるスキルにつながる」ということがどういうことなのか?という意味を、3日間を通して非常に具体的に、身をもって学ぶことができました。

プレイスペース/セーフプレイスの中で参加者自身を「特別」にすることは、彼らの人生の「物語」を客観的に捉え、それを肯定しながら見つめ直す作業なのではないかと感じました。

5 課題解決のヒントになったと思うか



6 引き続き検討が必要なこと、もしくは新たに生まれた課題は?

劇場・音楽堂等職員等

やりたくないという気持ちを行動で表現できない場合もあるのではないかと気になりました。

公立劇場では公演に付随した短時間のワークショップ(特に音楽)しか実施できておらず、参加者との信頼関係を築ける複数回のワークショップを開催することが時間、予算、学校との調整等から困難です。「日本だからできない」ではなく一歩踏み出す必要性を感じました。

実演家その他

日本国内でどんな風に演劇教育の場を広げていくかについていろんな方と話をしてみたいと思いました。

観劇だけでなく、実際に触れて体験して自ら取り組むことで、他者への理解やコミュニケーションの促進、自身のアイデンティティの確立などにも寄与できることを、実演家・実演団体だけではなく、後ろ盾の大きい劇場や、運営している財団法人などから働きかけをしていくことが重要であると感じた。

7 今回の講座で得た経験を、今後、どのように活用したいと思いますか?

劇場・音楽堂等職員等

担当(主催)として、もう一歩二歩プログラムに踏み込んで、講師と共同でワークショップをつくり上げていきたい。

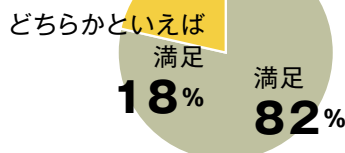
実際にワークショップを体験できたことで、参加者目線の不安や、それを講師がどう取り払ってくれたか実感できた。安心して参加してもらうための雰囲気づくりや細かな対策はすぐにでも取り入れられるものも多く、劇場に合わせて導入していきたい。

実演家その他

まずは、現在行っている自身のワークショップに有効なシェアをしていきたい。また、教育の現場で広がっていくように、ネットワーク含め、積極的に働きかけていきたい。

普段は目標を設定せず、楽しくレクリエーションに取り組むことでポジティブな感情を増加させるというワークショップを行っているが、今後は今回のワークショップを参考に、目標に向けて段階的に取り組み、達成までのプロセスを生み出すようなワークショップにも取り組んでいきたいと思う。

8 全体の満足度



劇場・音楽堂等職員等

実演家と劇場職員が同じ場で関係性を構築して理解を深められる今回の企画はとても有意義で刺激的でした。

実演家その他

他の受講生の方々と問題意識を共有できたことも大きかったです。

●講座全体の感想

【講師】

- 講座の目的が明確であり、受講生もどんだん心を開いていくのがわかった。受講生がそれぞれコミュニケーションをとってくれていた。
- 劇場職員なのか実演家なのかわからないほど相互に活発に動いていたのがよかった。

●プログラムについて

【講師】

- 最後に劇場職員と実演家でグループを分けて、同じ悩みをもつ者同士でのリフレクションの時間をもてたのがよかった。
- 最終日に学校の生徒を呼んで実践をするような時間がほしかった。実践することでより理解が深まったのではないかな。

【スタッフ・事務局】

- 受講生のバランスがよかった。劇場職員か実演家かで目標が異なり、熱量の差も大きいのではないかと心配していたが、「I am from」でほぼ同じになっていた。視点の違う受講生とのクリエイションは有意義だったのではないかな。
- ニューヨークと結んで、貴重な事例の報告ができたのがよかった。
- 3日間では時間が足りなかった。とはいえ、受講生の移動のための時間なども考えると3日間が限界とも考えられる。

●今後期待すること

【講師】

- 今回の知識、経験をもとにティーチング・アーティストとして自信をもってくれたらうれしい。自分自身を信じ、それぞれの現場に戻って、経験したことを実践してほしい。
- 日本でやるのは難しいという言葉をよく聞くが、みんなでつながることで安心感や自信をもって広がってほしい。
- 今後もつながりをもっていくための情報交換や勉強会など、お互いをフォローしあえる環境が必要。そういうプラットフォームがあるとよい。

【スタッフ・事務局】

- 一過性で終わらないでほしい。今回生まれたモチベーションをサポート・後押しするような「場」の提供を考えていきたい。
- ワークショップの真の目的をつかんでもらえていたらよい。シアターエデュケーションは方法の1つ。ワークショップを何のために、誰のためにやるのか、自分にはどんなミッションがあるのかを感じ取って、今後の事業企画に活かしてもらいたい。

受講生の一言

社会とつながる、
生きる力を
大切にしたい。

物事の段階を
踏んでいくこと、
関係性を
大切にしたい。

とても
刺激的な
3日間でした。

自分なりに
深化させて、
世の中に広めて
いきたい。

演劇の力を再
認識した。この力
を使って事業など
回していきたい。

肯定すること
の大切さを
知りました。

制作としても
パッションとかとても
勉強になりました。
自分のところでもやっ
ていきたい。

何を作るのでも
信頼関係が大切と
再認識をしました。

いろんな人達と
会えて
よかった。

拠点づくりの
礎ができるよう
頑張りたい。

つながりたい
のでまた
会いましょう。

自己開示を
することと
作品への想い
について
考えさせられた。

日本でこんなに
ワークショップに
ついて考えている
人がいることが
心強いと思った。

関わることが
すでにコラボ
レーションだ
と思った。

今後は講師だけ
でなく自分でも
発信していきたい。

日本ではできない、
ではなく
日本で確実にできる
ようにつながって何か
やっていきましょう。

具体的に
できるところ
から還元して
いきたい。

演劇の歴史と
鑑賞の事業にも
取り入れたい。

みなさんに包まれて、
抱擁されて少し自信
を取り戻しました。

たくさんの宝物を
もらった3日間だったので、
私からもたくさんの
宝物を渡していける
ようにしたい。

3日間で自分が
積み上げられ
解放される感じが
わかった。
自分の現場でも
体験してもらえよう
頑張りたい。

横の
つながりを
継続したい。

関係者一覧

講師	ステファン・ディメンナ (Stephen DiMenna) 森永 明日夏
ゲスト講師	スティーブン・マッキントッシュ (Steven McIntosh) クリスティーナ・ビクスランド (Christina Bixland) ジュディ・テイト (Judy Tate)
講師補助	島村 和秀 徳垣 友子
通訳	金子 涼香
運営	柏木 俊彦 櫻井 拓見 末永 明彦
配信	柏木 俊彦 ホシノ エイジ 米田 浩章
協力	東京芸術劇場

令和4年度次代の文化を創造する新進芸術家育成事業

ワークショップリーダー養成講座1

— シアターエデュケーションプログラムを学ぶ —

2023年2月発行

発行

公益社団法人全国公立文化施設協会

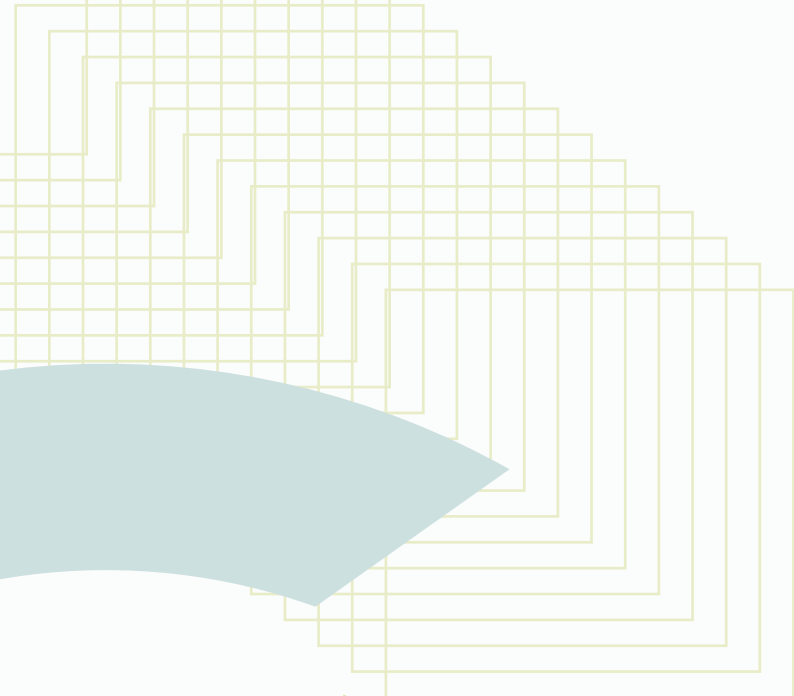
〒104-0061

東京都中央区銀座2-10-18 東京都中小企業会館4階

TEL 03-5565-3030 FAX 03-5565-3050

E-mail bunka@zenkoubun.jp

印刷所 日本印刷株式会社



THE ASSOCIATION OF PUBLIC THEATERS AND HALLS IN JAPAN
公益社団法人全国公立文化施設協会

