

ロームシアター京都 リサーチプログラム
紀要 - 2021年度報告書 -



ロームシアター京都
ROHM Theatre Kyoto

はじめに

本書は、5年目の実施となった、ロームシアター京都リサーチプログラム 2021年度の記録です。

前年度に引き続き3つの重点テーマと自由テーマを設け、4名のリサーチャーがそれぞれのリサーチに取り組みました。重点テーマである「子どもと舞台芸術」、そして「舞台芸術のアーカイヴ」を二人ずつが取り上げましたが、同じテーマでありながら、その視点の違いによって、テーマ自体の奥行きを感じさせる結果となりました。

5年を経て、少しずつではありますが、その成果がリサーチャー個人だけでなく、劇場にも蓄積してきていると感じます。立ち上げ当初から設定している同じテーマの中に、さまざまなリサーチ成果が生まれているのは、その現れのひとつと言えるでしょう。

リサーチプログラムを経験した個人による目に見える成果もありました。2019年度と2020年度に参加し、「子どもと舞台芸術」のリサーチを行った渡辺健一郎さんは、そのリサーチを下敷きとした論考によって第65回群像新人評論賞を受賞しました。

また、2020年度の「舞台芸術のアーカイヴ」でロームシアター京都のプログラム「レポートリーの創造」で創作された松田正隆作・演出『シーサイドタウン』を対象にリサーチを行った松尾加奈さんと朴建雄さんには、関連プログラム『シーサイドタウン』を振り返る」にパネリストとして参加いただき、劇場におけるリサーチと創作をつなぐ役割を担っていただきました。

新型コロナウイルス感染症の影響が続き、メンターとリサーチャーによる定期ミーティングでも、ロームシアター京都の会場とオンライン参加者をつなぐということがすっかり定着しましたが、このような成果により、継続することの重要性を改めて感じる一年となりました。

最後になりますが、リサーチャーのみなさん、常に前向きなアドバイスを送ってくださるメンターの吉岡さんと若林さん、本プログラムに関わってくださった方々に深く感謝申し上げます。

ロームシアター京都

目次		
	ロームシアター京都 リサーチプログラム〈実施概要〉	3
	執筆者プロフィール	4
	メンタープロフィール	6
子どもと舞台芸術		
	劇場における連携・協働の複層性 ——連携事業「未来のわたし」の事例研究から—— 小山文加	7
	音楽における参加型事業「ワークショップ」の実態 ——文化施設と芸術団体におけるワークショップを事例に—— 古橋果林	38
舞台芸術のアーカイヴ		
	劇場のアーカイヴを横断する——京都市内の文化施設を事例に 新里直之	68
	第二次創造者の表現 記録写真の主体性に関する考察 吉田杏	89
寄稿		
	協働的な創作プロセスにおける複数性 ——アートプロジェクト「東京で(国)境をこえる」を事例に 楊 淳婷・松尾 加奈	146
メンター寄稿		
	生成する劇場 吉岡洋	162
	点を線に伸ばしていく 若林朋子	163
最後に		
	リサーチプログラムに参加して	164
事業資料		
	2021年度リサーチャー募集概要	166

ロームシアター京都 リサーチプログラム 〈実施概要〉

1. 趣旨目的

プログラム策定のためのリサーチ、舞台芸術に関わる研究・批評分野と実践の場をつなげる若手人材の育成を目的に実施。選択したテーマに沿って、メンターおよび劇場職員、事業に関わる関係者とのミーティング、リサーチ、ディスカッション等を通じて、調査研究を行う。調査研究の成果は、最終報告会、劇場発行の機関誌、最終的な報告書で発表、公開される。

2. リサーチテーマ

現代における伝統芸能

伝統芸能の歴史、成立の背景および芸術的特徴を紐解きながら、現代社会との接続の可能性を検証する。

子どもと舞台芸術

子どもを取巻く現代社会の状況や課題を明らかにし、それらと劇場や舞台芸術との関係、果たす役割を探る。

舞台芸術のアーカイヴ

舞台芸術作品の上演内容や制作過程などを次代にどう残し活用していくのか、アーカイヴの手法について、実践を交えながら考える。

※上記のテーマ以外に、リサーチャー自身によるテーマ設定も可能。

3. リサーチャー

小山文加、古橋果林、新里直之、吉田杏

4. メンター

吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授 ※2021年度時点）

若林朋子（立教大学大学院21世紀社会デザイン研究科特任教授、プロジェクト・コーディネーター）

5. 期間

2021年7月7日（水）～2022年3月31日（木）

6. 実施内容

メンター、劇場スタッフ等との定期ミーティング（年6回）及び最終報告会の実施

第1回 2021年7月7日（水）

第2回 9月8日（水）

第3回（中間報告会） 12月10日（金）

第4回 2022年1月14日（金）

第5回 2月2日（水）※ゲストレクチャー（講師：齋藤亜矢氏）を実施

第6回 2月28日（月）※ゲストレクチャー（講師：高野裕子氏）を実施

最終報告会 3月28日（月）

研究テーマに関する報告書作成

中間報告書提出：2021年12月8日（水）

最終報告書提出：2022年3月6日（日）

応募人数実績：6名

※募集概要は166ページを参照

執筆者プロフィール

子どもと舞台芸術

■小山文加（おやま あやか）【継続2年目】

音楽文化研究者。東京学芸大学大学院（教育学修士）、東京藝術大学大学院修了。大学院アカサス音楽賞受賞、博士（学術）。2012-14年度アーツカウンシル東京調査員、2015-19年東京藝術大学音楽学部助教。音楽分野の教育プログラムについて研究、「オーケストラ史にみる聴衆と芸術普及活動の変遷」（『文化経済学』6巻3号）などの論文がある。現在は、教育系NPOに勤務しながら教育福祉分野と芸術団体・劇場との連携をテーマに研究に取り組む。国立音楽大学および洗足学園音楽大学非常勤講師、港区文化芸術活動サポート事業調査員などを兼務。

■古橋果林（ふるはし かりん）【新規】

あらゆる人々が能動的に参加できる音楽体験の企画・構成・実演を行う。2017年「東京文化会館ワークショップ・リーダー育成プログラム」を受講、優秀生としてカーザ・ダ・ムジカでの派遣研修に参加、ポルトガルの幼児を対象に音楽ワークショップを実施。現在、東京文化会館ワークショップ・リーダーとして、6か月の乳幼児から大人まで幅広い層を対象にワークショップを実施するほか、特別支援学校や高齢者施設等でのワークショップ実施にも力を入れている。これまでにカーザ・ダ・ムジカのワークショップ・リーダー、ギルドホール音楽演劇学校卒業講師によるトレーニングやロンドン交響楽団レイチェル・リーチによるトレーニングを受講し、音楽ワークショップの実践を学ぶ。東京藝術大学音楽学部楽理科卒業、同大学大学院国際芸術創造研究科アートプロデュース専攻修了。現在、東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科教育研究助手。

舞台芸術のアーカイヴ

■新里直之（にいさと なおゆき）【2年目】

演劇研究者。京都芸術大学舞台芸術研究センター研究職員。同大学大学院芸術研究科博士後期課程修了。博士（学術）。論考に「沈黙劇の背景―太田省吾論ノート」（『舞台芸術』23号、角川文化振興財団、2020年3月）、「アーカイヴと創造をつなぐ試み―舞台芸術をめぐる事例から」（『Assembly』VOL.06、ロームシアター京都、2021年3月）など。本プログラムには2年ぶりの参加となる。

■吉田 杏（よしだきょう）【新規】

1988年生まれ。美術や舞台芸術作品と鑑賞者をつなぐ活動をするなかで、記録写真家や批評家、ライター、編集者など第三者の視点から切り取られたもののアーカイヴ性について思考するようになる。本プログラムでは作品によって生み出される、第三者の活動を通じたアーカイヴの可能性を探求する。作品を制作した者とは別の人間の視点を通すことでさらに立体的になっていくであろう舞台芸術作品の保存方法や、再上演への影響、鑑賞者への効果を調査、考察する。

寄稿（共同執筆）

■松尾加奈（まつおかな）

NPO 法人月面脱兎社 代表理事。東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科アートプロデュース専攻在学中に、ロンドン大学ゴールドスミスカレッジ World Theatres コースに留学し、修士号を取得。舞台芸術の稽古場における集団創作のあり方をリサーチし、自らが現場に入ること、何を作るかだけでなく、いかに作るかという創作プロセスを記録する。ロームシアター京都のリサーチプログラム(2019-2020)では、ダムタイプ『2020』、松田正隆『シーサイドタウン』の創作現場をリサーチした。

■楊 淳婷（やんちゆんていん）

台湾台北市生まれ。博士（学術）。東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科特任助教。立教大学社会学部兼任講師。自身の経験から移住や移民、社会とアートの関係性に関心を抱き、現在は国や文化の枠組みにとどまらないインターセクショナルリティに注目している。東京芸術劇場によるシアター・コーディネーター養成講座《多文化共生・基礎編》の監修（2021年度）や多文化共生とアートに関するリサーチプログラムの参与観察(2022年度)など、理論と実践を往還する取り組みに携わっている。

メンタープロフィール ※発行時点

吉岡 洋（京都芸術大学文明哲学研究所教授）

京都大学文学部・同大学院修了（美学芸術学）。甲南大学、情報科学芸術大学院大学(IAMAS)、京都大学文学部、こころの未来研究センター教授を経て現職。著書に『情報と生命』（新曜社、1993年）、『〈思想〉の現在形』（講談社、1997年）など。批評誌『Diatxt.』（ダイアテキスト）1～8号の編集、「京都ビエンナーレ 2003」のディレクターをつとめた他、「SKIN-DIVE」展(1999)、「京都ビエンナーレ 2003」、「大垣ビエンナーレ 2006」などの展覧会を企画。映像インスタレーション作品「BEACON」プロジェクトチームメンバー。文化庁世界メディア芸術コンベンション（ICOMAG）座長（2011-2013）。『ヨロボン』（2008）『有毒女子通信』（2009-）『パラ人』（2014-2015）など地域性・自主性の強い出版活動の企画・編集も行ってきた。

若林 朋子（わかばやし ともこ／立教大学大学院 21 世紀社会デザイン研究科特任教授、プロジェクト・コーディネーター）

デザイン会社勤務を経て、英国ウォーリック大学院文化政策・経営学修士課程修了。1999～2013年（公社）企業メセナ協議会勤務。プログラム・オフィサーとして企業が行う文化活動の推進と芸術支援の環境整備に従事。2013年よりフリーランスとなり、各種事業や企画立案のコーディネート、執筆、編集、調査研究、評価、自治体の文化政策や NPO の運営支援等に取り組む。NPO 法人理事（芸術家と子どもたち、JCDN、芸術公社、ワンダーアート）、監事（アートプラットフォーム、ON-PAM、音まち計画、アーツエンブレイス、YPAM）、アートによる復興支援 ARTS for HOPE 運営委員。2016年より立教大学大学院教員。社会デザインの領域で文化、アートの可能性を探る日々。

子どもと舞台芸術

劇場における連携・協働の複層性
——連携事業「未来のわたし」の事例研究から——

小山文加

目次

I	はじめに
II	文化芸術分野における「連携」と「協働」
	1. 実践における連携・協働
	2. 自治体政策における協働
	3. 文化行政・文化政策における連携・協働
III	ケーススタディ「未来のわたし—劇場の仕事—」における連携・協働
	1. プログラムの概要
	2. 調査の方法
	3. 調査結果 高校生と「未来のわたし」
	4. ユースワーカーとの協働
IV	考察
V	おわりに

I はじめに

地域が一体となって子どもの成長を見守っていこう。そのためには家庭や学校、関係機関の連携が重要である。少子化の中で教育や社会の目指す方向として至上命題となってきた「連携」や「協働」について、劇場と地域という視点から考えてみたい。なぜ、誰のために、何のために連携や協働は必要なのだろうか。子どもや若者¹を対象とする公演や文化的活動において、それらは子どもや若者にどんな効果をもたらすのだろうか。連携・協働を掲げる事業に携わる人びとの間では、どんな思考が交差し、連携や協働をどのように捉えているのだろうか。

連携・協働に関する近年の展開を確認しておこう。教育分野では、2020年の学習指導要領の改訂の際に「社会に開かれた教育課程」の実現が謳われた。「より良い学校教育を通じてより良い社会を創る」という目標のもと地域と学校との連携・協働が掲げられている。文化芸術の分野でも、地域創造による調査研究はこれからのアウトリーチにおけるアプローチの一つとして、教育や福祉と連携し、協働して企画・実施する「連携・協働型アウトリーチ」を挙げている（地域創造2010：22-29）。

筆者も、劇場や芸術団体が教育や福祉分野と連携・協働していく活動に惹かれてきた一人であり、連携や協働を推進する潮流に基本的には賛同している。前職では音楽の教育系事業の企画運営に携わっていたが、横断的に実践に関わりたいと思い、現在はユースワーカーとして教育NPOに仕事の軸を置いている。現場での実感をもとに、昨年度のロームシアター京都のリサーチプログラ

¹本稿では、18歳未満を子ども、青年期（18～30歳）を若者と呼ぶ。

ムで子どもの貧困問題と劇場をテーマに調査研究を行った結果、より強く連携や協働の必要性を感じるようになった。経済的事由でも本人の意志でもなく、複合的な要因が重なり、未知の世界に踏み出す燃料のようなものを失っている子どもは確実にいる。芸術でも何でも子どもに“好き”を押し付けるのはよくないが、単なる機会の有無では済まないまでに格差の広がっている現代社会において、各々が得意を活かし子どもたちにどう働きかけていくのかという問題だと捉えている。

ただ、連携・協働と併記すると実に広範な範囲での取り組みが含まれるが、実際には連携・協働するもの同士がどこまでお互いを頼り、どんな役割分担をしているかは多種多様である。そもそも劇場で行われる舞台芸術の多くの公演はアーティストのみならずさまざまな専門的スキルを有する人びとの手によって作り出されている。一般公開を前提とする社会活動としての文化や芸術はほとんどすべての場合、複数の人びとが関与して成立する。しかし、わたしたちはそれを敢えて連携や協働とは呼ばない。外部の人と一緒に何をすれば連携になるのか、劇場の事業の実施体制においてどこまでが内部で外部なのか。改めて注目すればするほど、概念としても現実で行われている取り組みについても「連携」や「協働」の境界は見えなくなっていく。

そこで、このリサーチでは連携や協働の概念について扱った先行研究をもとに、文化芸術の分野における「連携」や「協働」が制度化されてきた背景を探る。次に、ロームシアター京都と京都市ユースサービス協会との「連携事業」である「未来のわたし—劇場の仕事—」を事例研究として取り上げる。参加者や企画の担当者たちの語りの分析を通して、文化芸術分野と教育の連携による10代の若者と劇場との関わりのプロセス、劇場と地域の団体との連携の在り方を質的に描き出すことを試みたい。

II 文化芸術分野における「連携」と「協働」

文化や芸術の分野では、ある公演や作品を制作する際に誰かと誰かが協働するときもあれば、劇場などの文化施設が地域の団体と手を取り合っって事業を行うなど組織間で連携を図るときもある。本章では、実践というレイヤーにおける連携と協働の概念を整理するとともに、地域の一構成団体として、また一文化施設として、劇場に他の領域との連携・協働が求められるようになった歴史的背景を概観する。

1. 実践における連携・協働

広辞苑（第七版）によれば、「連携」とは「同じ目的を持つ者が互いに連絡をとり、協力し合っって物事を行うこと」を意味する。「協働」は「協力して働くこと」であり、「協同（ともに心と力をあわせ、助けあって仕事をする。協心）」や「共同（①二人以上の者が力を合わせる。②二人以上の者が同一の資格でかかわること）」と区別される。日常会話で連携と協働が厳密に使い分けられているとは考えづらく、どちらも協力して行動することを指し示す場合が多いだろう。

学術的にも連携や協働をめぐる言説は非常に幅広い分野で確認できるが、中でも地域医療あるいは心理臨床領域ではさかんに議論が展開されている。厚生労働省が「医療・介護の一体改革」の一環として地域包括ケアシステムの構築を提唱しているという時代の要請もあり、例えば横山・山本（2004）は地域包括システムの中から「連携支援（連携促進）」と「情報支援（情報化）」の条件や課題を考察し、小林（2015）は「連携」の類似概念の整理を行っている。吉池・栄（2009）は、用語の定義だけでなくそれらの概念の関係性についても検討を加え、協働を実現するためのプロセス

を含む手段的概念を連携とすると提案した。

また、中村・岡田・藤田（2012）は心理臨床・医療・精神保健福祉・教育の領域で「連携」と「協働」を扱った文献を選定し、心理臨床の領域でこれらの言葉が用いられるようになった背景と、国内外の複数の研究者等による定義・概念について検証した。その結果、各論者の「連携」には「異なる専門職・機関・分野」「共通の目的・目標の達成」「連絡・調整を含む協力関係」という共通する部分がみられた。また、「協働」については「連携」と同じ共通項が挙げられる一方、「協働」は「協力過程（行為・活動）」という、協力関係を前提とした各専門職間の活動に視点が当てられるのが異なるとした。これらを踏まえ、中村らは次のように「連携」と「協働」を定義している。

連携とは、「異なる専門職・機関・分野に属する二者以上の援助者（専門職や非専門的な援助者を含む）が、共通の目的・目標を達成するために、連絡・調整等を行い協力関係を通じて協働していくための手段・方法である」と定義することができる。（中略）協働とは、「異なる専門職・機関・分野に属する二者以上の援助者（専門職や非専門的な援助者を含む）や時にはクライアントをまじえ、共通の目的・目標を達成するために、連携をおこない活動を計画・実行する協力的行為である」と定義することができる。（中村ほか2012：11）

以上のように、心理臨床や精神保健福祉の領域では「連携」はプロセス（連続体）、「協働」はより具体的な行為として捉えられており、一連の活動の前提には支援対象者の存在がある。特に小児在宅などの支援には本質的に医療・福祉・行政・教育等の複数の分野の専門知識をもち寄る必要性が高く、かつ連携や協働が支援やサービスの質に直結する。発言力の強い医療職の意見が反映されやすいなど現実的な連携上の課題を解決し、それぞれの専門職が対等であるための意識と工夫が求められているのである。

それでは、「異なる専門職・機関・分野」「共通の目的・目標の達成」「連絡・調整を含む協力関係」という心理臨床領域の実践における「連携」「協働」を構成する因子は、文化的な活動や表現という営みにもそのまま援用できるのだろうか。登・兼松（2020）は、少なくとも同時代のアートの実践では、目的の共有は必ずしも前提とされていないと指摘する。参加型のアートやアートプロジェクトでは、制作過程での偶発的な出来事に力を合わせて対応したり、立場や経験の異なる人々がアイデアを出し合うことで一人では発想しえなかったプランを成し遂げたりするなど、「複数の人や物事が関わることで想定を超えること」を価値づける場合に「協働」が用いられる（登・兼松2020：239）。医療行為に比べてあらかじめ「正解」が用意されている訳ではない芸術の本質を踏まえると、登・兼松の論考には説得力がある。

そこで本稿ではいったん文化芸術における連携と協働を次のように定義し、考察を進めたい。

連携とは、異なる専門職・機関・分野に属する複数の人びと（非専門家を含む）が、1人または単一の機関では達成できないような表現や作品を実現するために、意識的に協力関係を構築して取り組む相互関係の過程である。

協働とは、1人または単一の機関では達成できないような表現や作品を実現するために、必要な職種、人材が協力し合って自ら専門性を分かち合い、役割分担などを話し合って合意のもとで活動を計画・実行する協力的行為である。

これらの意味においては、複数の領域が関わることの表現における必然性、あるいは連携や協働の深度が公演や作品の芸術的な価値とも深く関わってくる。創造的な活動を展開する劇場では、ここに定義した意味での連携や協働は昨今に限らずとも日常的に試行されてきたと言えるだろう。しかし、いつから、どうして、敢えて劇場にとって学校や地域の関係機関との連携・協働が謳われるようになったのか。2つの文脈から追ってみることとする。

2. 自治体政策における協働

本稿では、ロームシアター京都のような地方自治体が設置した公立の劇場を前提とする。それらは地方自治法に定められる「公の施設」の一つであり、劇場における連携や協働をめぐるのは、自治体政策において「協働」の概念が形成されてきた過程が参考になる。地域医療や臨床領域でテーマになるのが連携と協働であるのに対し、地方自治において議論的になってきたのは協働であって連携は一般的な意味と語法で用いられてきた。ここでの協働は市民の「参加」の問題と不可分の関係にあり、1990年代に本格化した地方分権改革の前後で様相を異にしている。

まず、1990年代前後の自治体行政について、都市政策や地方自治体との関係を専門とする玉野和志の論を手がかりにしてみたい。玉野は、1970～1980年代までの自治体行政の中で支配的であった住民参加や地域政策における基本的な考え方をコミュニティ行政とし、1990年代以降の自治体行政のあり方はパートナーシップと呼んで区別した（玉野 2007 : 33）。コミュニティ行政とは、意図的にコミュニティ施設やコミュニティセンターを建設し、都市化によって崩れかけた地域の人間関係や地域組織を再編しようとしたものである。玉野は後述する文化行政もそのバリエーションの一つとして生み出されたものとしている。

コミュニティ行政の成果と課題は、次のように整理される（玉野 2007 : 34-36）。成果としては、コミュニティ行政によって市民活動の拠点となるコミュニティ・レベルでの施設整備が進展し、結果的にボランティア活動の飛躍的拡大につながったことが挙げられる。これは後のNPO台頭の下地づくりに寄与した。他方、コミュニティ行政はあくまで行政の執行過程への住民の参加を標榜するものに過ぎず、政治的政策的な意志決定に踏み込むまでの住民の自治的な参加＝参画を予定していなかったことに根本的な限界があった。つまり、施設がある程度円滑に運営されるようになると、コミュニティ活動は行き詰まりをみせたのである。

やがて1990年代には人口減少と高齢化の同時進行、グローバル化とそれに伴う産業構造の転換、本格的な高度情報化などを背景に社会的連帯の必要性はいつそう高まり、1995年に地方分権推進法が、1999年に地方分権一括法が成立した。その頃にはコミュニティ施設は理念よりも行政施設の効率的な管理という点から評価されるようになっており、そこへ新自由主義に基づく新たな文脈からパートナーシップ論が隆盛した。新自由主義的な方向は、行政の効率化という観点からNPM（New Public Management）の手法の導入の礎にもなった。また、福祉政策の分野における福祉サービス供給主体論の系譜から、1997年に成立した介護保険法において当事者の自己決定権を認めるという福祉哲学の大転換が起こった。その市民参加を促す構造は新自由主義と親和性が高かった。

これらの系譜が事実上合流し、あらゆる分野において住民が自ら解決すべきこと、民間企業やNPOなどの民間団体にできることを見極めたうえで、改めて行政がすべきことを検討し直すべきだという議論が優勢となった。これまで行政が一手に引き受けてきた「公」という観念を見直し、

民間企業や民間団体・住民組織なども直接公的な活動を担いうるという観点から、新しく公共領域を構築していくべきだという発想は、行政と住民の協働＝パートナーシップとして新しい政策理念となった（玉野 2007：39）。結果的にパートナーシップは何が公的かを含めて市民と行政が検討し、ともに作り出していくべきものとする新しい公共観のもと市民がより直接的に公的な役割を担い得るという形で、コミュニティ行政には超えられなかった壁を打破していく可能性を示した。

パートナーシップが「二〇世紀から二一世紀にかけて最も流行した政策概念」（松下 2002：5）と称されるほどに自治体職員の間浸透していく中、さまざまな学問的見地からパートナーシップに関する類似概念の検討が行われた。その中の一つが岩切道雄（2006）による整理である。1998年のNPO法（特定非営利活動促進法）制定などNPOの台頭を踏まえ、岩切は「パートナーシップ（Partnerships）」「コラボレーション（Collaboration）」「コプロダクション（Coproduction）」の3つの協働の考え方を提示した（岩切 2006：306-307）。コプロダクションは、もともとヴィンセント・オストロムが「地域住民と自治体職員とが協働して自治体政府の役割を果たしていくこと」の意味で提唱し、行政学者の荒木昭次郎が「協働」と訳して日本に紹介した。それは、行動主体として行政と市民を念頭に置いている。また岩切によれば、パートナーシップは行政とNPOがそれぞれ独立した立場で切磋琢磨してお互い高め合って目標を達成するところまでの意味がくみ取れないという。したがって、自立した複数の主体がお互いに対等な関係で具体的な課題達成のために行う非制度的な協力関係である「コラボレーション」の考え方を、岩切は協働として用いている。

このように地方自治に関する協働の意味内容は、主体的な対等関係を原則に、行動主体は誰か、関係性を指すのか協働の結果までを含めるかなどの観点から整理されてきた。劇場やアートNPOなど文化芸術分野の団体への影響を考えた場合、次の2つの点が重要である。一つは、行政と市民ではなく、自律的な複数の主体が関わる前提のもと、協働が広範囲にわたってきたことである。例えば、都市工学における「地域連携」は「自治体、地域社会に加え、NPO法人、企業、中間支援団体など多様な主体が地域をベースに連携して地域社会を運営する新しいガバナンスのかたち」

（佐藤・早田 2005：1）を意味し、行動主体を行政と市民双方のステークホルダーにまで拡大している。1990年代半ば以降、公立の文化施設に対してこの協働論の行動主体を担うべく社会的要請が高まったのは想像に難くない。

もう一つは、岩切が協働と位置付けたコラボレーションは非制度的であるという点である。岩切は、行政とNPOの協働において①対等性、②セルフ・コントロール、③多元性、④相互理解等を強調したが、これらがなければ協働の効果は十分に発揮されない。かつてのコミュニティ行政とパートナーシップを対置しても、市民が自分たちの活動を行政の下請けのように感じたらそこからの発展が難しいのは明白である。地方自治における協働は、それに関わる主体が互いに協働の意義を理解し、互いの役割を検討していくプロセスへの主体的参加をもって形式的な協働に陥るリスクを回避するものである。結果的にどこまでをどちらが担うかという配分によって多様な形態があり得ることも留意しておきたい。

3. 文化行政・文化政策における連携・協働

次に、同時期の文化芸術分野での動向を確認する。自治体文化行政は、1970年に革新的な自治体が従来の中央政府による縦割り行政から脱却するために、文化という領域に見出したことで進展した。その先駆的な思想として梅棹忠夫の「教育はチャージ、文化はディスチャージ」論が知られているほか、松下圭一は政治的に活動する存在としての「市民」と市民参加による「自治」

という概念から文化行政を志向した。こうして文化行政は市民社会の構築に寄与するものとして、「行政の文化化」という概念が広まった。やがて、「行政の文化化」は自治体や職員に自己変革を促す一方で、「具体的手法の開発が不十分だったこと」（野田 2001 : 127）などから 1980 年代に文化行政は文化施設の建設というハード面の整備へと帰結していく。ハコモノ行政の批判を経て、1990 年代以降は市民参加による施設運営が試行され、徐々にアートマネジメント人材の必要性も周知されるようになった。

一連の流れの中で、連携や協働という発想がどのように文化行政や文化政策上で扱われてきたか、条例を手がかりに考えてみよう。2020 年時点で文化政策のための条例が制定されている都道府県や市区町村は、予定段階の自治体を含めて 175 団体を数える²。それらのほとんどは 2001 年の文化芸術振興基本法の公布・施行後に制定された。2017 年の文化芸術基本法改正後もさらに増加が続いている。

国の法整備に先行し、まず 1980 年代に秋田市文化振興条例（1983/2006 改正）を皮切りに、東京都文化振興条例（1983/2006 改正）、横須賀市文化振興条例（旧条例 1985/2007）、江戸川区文化振興条例（1986）、熊本県文化振興基本条例（1988）などが定められた。都道府県の中で最も早い時期に条例を制定したのは東京都である。都の条例は「(1) 都における文化行政の基本姿勢、(2) 行政の文化化の推進、(3) 文化振興のための施策の総合化並びに施策の推進を主たる内容とする、文化に関する基本的な性格を有する条例」（東京都生活文化局 1983 : 51）であった。まさしく当時の文化行政の考え方を反映しており、芸術のみならず都民の生活文化を含む幅広い「文化」を視座に入れていた。行政の役割や責任を明確にする宣言的な性格が強く、都民の自主性・創造性の尊重を原則としつつも（第 2 条）、都が「協力及び連携に努めるものとする」（第 4 条）相手は市町村のみに留まっている。協働という語句は登場しない。

改正しても基本的な内容は変わっていない秋田市や東京都に対して、横須賀市の新旧の条例には文化政策の方向性の変化がよく現れている。横山和夫市長（当時）によれば、1985 年の旧条例（昭和 60 年横須賀市条例第 26 号）の制定には慎重な議論を要した（横山 1985 : 54）。それは旧条例が、文化の担い手は市民であり企業であり行政であるという認識に立ち、市民と行政の一体性、市民の自覚を謳っている点への懸念による声が寄せられたことが大きな理由の一つであった。当時の文化芸術関係者の行政への警戒感の強さや、それゆえに宣言的なものにならざるを得なかったという経緯も含め、旧条例は 1980 年代の時代状況を反映した典型的な事例とみなされている（根木・佐藤 2013 : 259-260）。具体的には、条文の終わりや第 1 条で「市民と市が一体となって」と謳っている。玉野によれば、本来「市民と行政」とするか、「行政と市民」とするかには、単なる順序の違いとは言いきれないものがあり、先述したような 1990 年代以降の協働の考え方のもとでは前者の発想の方が新しい公共観に基づいているのだが、そもそも文化に限らず当時の行政の役割はあくまで市民の自発的活動を醸成するための条件整備に限定されることが多かった（玉野 2007 : 41）。

さて、横須賀市では 2007 年に旧条例を全部改正し、現行の文化振興条例（平成 19 年 3 月 29 日条例第 2 号）を制定した。その間、これをもって「文化振興条例のモデル型が完成を見た」といって

² 文化庁「地方における文化行政の状況について（令和元年度）」2021 年、pp.20-24。この資料では、全部改正した条例については、制定年月の項目が改正した際の年月を示している。旧条例の制定年月は記載されていないが、1975 年に釧路市文化振興条例（年度としては 1974）、1984 年に津市文化振興条例（1983 年度）が制定されている。

よいであろう」(根木・佐藤 2013 : 172) と評される富山県民文化条例が 1996 年に制定された。ここでも協働という語は用いられていないが、連携の使用頻度は上がり県対市町村との関係(第 4 条)、県対国・他の都道府県との関係(第 5 条)、文化活動を行う個人および団体の相互関係(第 15 条)において連携や協力を図るよう努めることとしている。また、2001 年の文化芸術振興基本法に「関係機関等の連携等」(第 32 条)が設けられていたことに加え、翌年に閣議決定した「文化芸術の振興に関する基本的な方針(第一次)」では「文化芸術に関する教育」の中で「家庭、学校、地域の連携」に触れている。横須賀市の新条例では当然これらの外的環境の変化から内容の見直しが図られた。その結果、旧条例の「市民と市が一体となって」は「市民と市が協働して」に置き換えられ、従来の生涯学習の観点に加え「学校教育における文化活動の充実」も新設されている。また、「市の役割と責務」は拡充が図られ、次のように明記された(図表 1)。

連携や協働に関する指針は、2000 年代以降にできた文化振興条例や「劇場、音楽堂等の活性化に関する法律」(劇場法)に引き継がれた。また、2013 年の「劇場、音楽堂等の事業の活性化のための取組に関する指針」では「普及啓発の実施に関する事項」として「教育機関、福祉施設、医療機関等の関係機関との連携・協力」が示された。文化芸術基本法(改正 2017)でも社会的包摂が重視されているのは周知のとおりである。

このように時系列をたどると、文化行政や文化政策における連携や協働は、自治体政策における協働(パートナーシップ)推進と明らかに連動してきた。その自治体行政では、先述のとおりももとは地域の間関係の希薄化・地域組織の消失をコミュニティ行政をもって再編しようとした 1970~1980 年代の試みが、行政施設の効率的な管理という点で評価され、NPM の考え方から指定管理者制度の導入に連なっていった。同様に、例えば横須賀市の旧条例は「協働」と言っていないだけで、意味内容的には市民とともに検討しつくり出していくことを理念としては掲げていたであろう。しかし、文化行政の議論が下火となり、多くの劇場などの文化施設が指定管理者の運営になる中で、協働の構築は不可避のものとして立ち現れたと言える。言葉には言葉として成立した途端にそれまでそれについて語っていた個々の語りを吸収してしまう側面があると思うが、地方自治にお

図表 1 : 横須賀市における文化振興条例新旧対照表(市の責務と役割)

旧条例(1985)	新条例(2007)
<p>第 3 条 市は、自らも文化の担い手として、市民の文化活動の場づくり及び機会づくりを図り、文化の振興努めるものとする。</p> <p>2 市は、文化の振興のため、文化的視点に立って施策の推進に努めるものとする。</p>	<p>第 4 条 市は、自らも文化の担い手として、文化の振興のため、文化的視点に立って施策の推進に努めるものとする。</p> <p>2 市は、文化の振興を図るための施策(以下「文化振興施策」という。)の体系を明らかにするとともに、行政組織間の連携を図り、文化振興施策を総合的かつ効果的に推進するよう努めるものとする。</p> <p>3 市は、市民が文化の振興に取り組むことができるよう配慮するとともに、市民との協働により文化振興施策を推進するよう努めるものとする。</p>

(筆者作成)

けるパートナーシップの隆盛とその後の文化政策の動向を勘案すると、もともと市民参加を主題に据えた協働はあらゆる分野の政策目標に組み込まれるのに伴って、ある意味で制度化されてきていると捉えられる。そして、協働が形骸化したり行政のアリバイ作りになったりせず、新しい地域社会の在り方を切り拓くという本来の効果を発揮するには、バリエーション豊かな実践から協働の在り方を問い続ける必要がある。

III. ケーススタディ「未来のわたし—劇場の仕事—」における連携・協働

本章では、劇場における連携や協働の在り方を質的に捉えるという目的のもと連携事業「未来のわたし—劇場の仕事—」（以下、「未来のわたし」）をケーススタディとした調査について報告する。先述のとおり、アーティストが自分の専門以外の分野のアーティストや市民と協力すること自体、創作や表現の現場では幅広くみられるが、地域の構成団体同士の協働について詳しく考えてみよう。

1. プログラムの概要

まず、プログラムの構成を確認する。「未来のわたし」は、「ロームシアター京都×京都市ユースサービス協会連携事業」として2017年度に開始した。劇場や舞台芸術の現場を体験し、参加者に自分のキャリアデザインを意識してもらうことを目的とする。対象は15～30歳の若者で、初心者向けと告知されている。新型コロナウイルス感染拡大の影響により規模が縮小された2020年度を含めると、2021年度は7回目の実施となる（図表2）。

「未来のわたし」は講座と実践の2本柱からなっており、実践ではロームシアター京都の自主事業の本番業務を体験できる点を特徴とする。2018年度以降、実践の現場は「プレイ！シアター in Summer」（以下、「プレイ！シアター」）が定番になっている。「プレイ！シアター」では、館内のあちこちで、同時多発的に大小さまざまな規模の公演やワークショップ等が行われる。

また、「プレイ！シアター」において「未来のわたし」の参加者は1人～数人に分かれ、館内のいずれかの企画に配置され、一定の時間で担当を交替していく。いくつかの役割の担当を通して、来場者はもちろんのこと、「未来のわたし」の担当者だけではなく、ロームシアター京都の多くのスタッフ等との交流機会が生じる。スタッフには、「未来のわたし」の参加者と同世代のアルバイトも含まれる。

自主活動としてはロームシアター京都職員へのインタビューを実施し、最終日までに発表準備をするグループワークが行なわれた。インタビュー先は企画制作、劇場管理、技術スタッフのいずれかに各自希望を提出し、グループに分けられた。

2021年度の「未来のわたし」は2021年7月10日から8月21日にかけて実施された。開催場所は初回と最終日の2回のみ京都市東山青少年活動センター（京都市ユースサービス協会が運営）で、それ以外はロームシアター京都だった³。

³ プログラムの開催期間中に京都市に緊急事態宣言が発出し、京都市東山青少年活動センターが一時休館したため、当初予定から変更になった。

図表2：「未来のわたし」の年度ごとの実施概要

年度	参加者の携わる事業	講座内容 (※ 太字は参加必須)	参加条件	定員
2017年度 前期	京都岡崎音楽祭 2017 OKAZAKI LOOPS	講座①：劇場の仕事 講座②：アーティストのマネジメント 講座③：直前レクチャー&交流会 ④実践：リハーサル見学および設営体験 ⑤実践：本番案内業務体験 ⑥本番鑑賞 ⑦振り返り・まとめ	全7回中4回以上参加、 かつ講座③に参加できること	20名
2017年度 後期	木ノ下歌舞伎「心中天 の網島ー2017 リクリ エーション版ー」	講座①：劇場の仕事／ロームシアター京 都とは 講座②：国際フェスティバルについて& 交流会 講座③：直前レクチャー 講座④：創作の現場（ゲスト：木ノ下裕 一） ⑤実践：リハーサル見学 ⑥実践：本番案内業務、本番鑑賞 ⑦振り返り・まとめ	全7回中5回以上参加、 かつ講座②および⑦ 振り返り、⑥の公演 期間に1日以上参加 できること	20名
2018年度 前期	プレイ！シアター in Summer	①講座：劇場の仕事／ロームシアター京 都とは ②講座：左記事業について&交流会 ③講座：劇場の舞台機構について ④講座：子ども向け企画について ⑤実践：リハーサル見学 ⑥実践：本番業務、本番鑑賞 ⑦振り返り・まとめ	全7回中5回以上参加、 かつ講座②および⑦ に参加できること （⑥の実施期間中は 1日以上参加）	20名
2018年度 後期	演劇編：木ノ下歌舞伎	講座①：劇場の役割、劇場の仕事Ⅰ 講座②：劇場の仕事Ⅱ 講座③：劇場の仕事Ⅲ、バックステージ ツアー 講座④：劇場の仕事Ⅳ、創作の現場 ⑤リハーサル見学 ⑥本番案内業務、本番鑑賞 ⑦振り返り・まとめ	全7回中、5回以上 参加、 かつ講座④および⑦ と、⑤に1日以上、 ⑥に1日参加できる こと	20名
2019年度	プレイ！シアター in Summer A. ステージプログラ ム『カラフルパズル』 B. オープンデイ	講座①：劇場で働くということ 講座②：劇場講座 基礎編 講座③：劇場とネットワーク ④実践：公演 A ⑤実践：公演 B 本番業務、鑑賞 ⑥振り返り	講座①および⑥振り 返りに参加、 かつAで1日以上、 Bで1日以上参加で きること	20名
2020年度 ※ 特別編	京都市交響楽団×石橋 義正 パフォーマティ ブコンサート「火の 鳥」	【1日目】 講座①：劇場で働くということ（「火の 鳥」舞台裏見学含む） 【2日目】 講座②：劇場の仕事（企画・制作編、 「火の鳥」本番鑑賞含む） 振り返り	2日間ともに参加で きること	8名

2021年度	プレイ！シアター in Summer	講座①：劇場で働くということ 講座②：劇場講座 基礎編 ③自主活動：ロームシアター京都職員の 仕事現場見学、インタビュー（企画制 作・劇場管理・技術スタッフ） ④実践：本番業務、鑑賞 ⑤振り返り	講座①②および⑤に 参加、かつ④で1日 以上参加できること	10名
--------	--------------------	---	-------------------------------------	-----

（ロームシアター京都のHP等に基づき筆者作成）

2. 調査の方法

このリサーチでは、プログラムへの参与観察、参加者への質問紙調査、参加者および企画制作担当のスタッフへのインタビュー調査を用いて、異なる立場から連携事業に関わる人びとの思考や行動がどのように交わり、どのような場が形成されていたかを質的に調査することとした。調査の概要は図表3に示した。

図表3：2021年度「未来のわたし」の調査概要

日	プログラム内容	調査内容	調査方式
7月10日（土）	講座①劇場で働くということ	・リサーチプログラムの説明 ・参与観察	対面
7月17日（土）	講座②劇場講座 基礎編 （終了後、希望者はロームシアター京都主催公演の鑑賞）	・リサーチプログラム協力の意思 確認 ・参与観察	対面
8月1日（日）／ 2日（月）	自主活動「ロームシアター京都職員の 仕事現場見学&インタビュー」（企画 制作・劇場管理・技術スタッフ）	・記録映像の分析 ※1	オンライン
8月14日（土）／ 15日（日）	実践「プレイ！シアター」本番業務、 鑑賞（希望者のみ前日のリハーサルも 一部参加）	・参与観察 ※2	対面
8月21日（土）	振り返り（グループ発表）	・参与観察 ・参加者への質問紙調査 ・参加者へのインタビュー調査	対面
12月4日（土）／ 5日（日）	（事業終了後）	・京都市ユースサービス協会職員 へのインタビュー調査	オンライン
12月27日（月）	（事業終了後）	・ロームシアター京都職員へのイ ンタビュー調査	オンライン

※1当初は参与観察を予定していたが、コロナの影響で現場へ赴くことが不可能になったため、参加者同意のもと事業担当の方に代理で録画をしていただいた。

※2 異常気象により2日目は公共交通機関が麻痺したため、急遽欠席せざるを得ない参加者が複数いた。

1) 質問紙調査

「未来のわたし」参加者における調査対象者の相対的な特徴を調べるため、参加者全員（13名）を対象にプログラム最終日（8月21日）に質問紙調査を実施した。ただし、やむを得ない事情により、プログラムの核となる実践「プレイ！シアター」と「振り返り」の3日間を全日欠席した方は質問紙調査からも除外している。

2) 参加者へのインタビュー調査

「未来のわたし」参加者のうち9名は大学生または大学院生であった。このリサーチは昨年度のロームシアター京都リサーチプログラムで筆者が18歳以下の子どもを対象に行った研究の延長線上に位置付けられることから、高校生4名を対象にインタビューを実施した。全員プログラム最終日(8月21日)に行った。主な質問内容は、(1)「未来のわたし」に参加した動機、(2) 日常的な文化・芸術活動の状況、(3) 将来の夢、(4) 劇場に対してイメージが変わったことである。なお、インタビューまでに一連のプログラムを通して調査対象者と日常的な会話などは交わってきている。

3) 担当者へのインタビュー調査

「未来のわたし」は計3名の方が企画制作を担当していた。最も参加者に身近な距離にいた3名へのインタビューを事業終了後にオンラインで実施した。主な内容は、(1)「未来のわたし」における参加者との関わり、(2) 印象に残った参加者あるいは場面、(3) 外部との連携において重視している事柄、(4) 連携における役割分担である。

4) 倫理的な配慮

プログラムの初日(7月10日)に参加者全員にリサーチについての説明を行い、参与観察と質問紙調査およびインタビュー調査への協力を求めた。参加者には文書を配布するとともに、調査の目的や、リサーチプログラムに協力しないことは「未来のわたし」の参加に何ら影響のないこと、いつでも協力を辞退できること、公開に際して個人が特定されるようなことはないこと、結果が最終報告会や報告書等に掲載されることなどを口頭でも伝えた。質問紙調査の当日(8月21日)にも再度説明をした。また、高校生の参加者には保護者向けの文書を別途配布し、インタビュー調査協力に係る保護者の同意書を提出していただいた。

3. 調査結果 高校生と「未来のわたし」

1) 大学生に囲まれて活動

全参加者の平均年齢は19.2歳で、大学生または大学院生のうち舞台芸術やアートを専門的に学ぶ学生が7名だった。高校生たちは大学生らに交じって、グループの一員として参加した。

インタビューに際しては、Aさん、Cさん、Dさんは企画制作を、Bさんは劇場管理のチームを希望した。

2) 学校が主な入り口

全参加者への質問紙調査の結果、「未来のわたし」を知った経路で最も多かった回答は「学校の掲示や案内」で8名、「SNS」が3名、「ロームシアター京都内」と「(主催者の公式HP以外の)WEBサイト」が各1名だった。インタビューでは、日常生活の中でどのように「未来のわたし」を知ったかについて聴き取りを行った。「未来のわたし」に関する情報を得た場所と、その出会いに関するコメントに各々の個性がよく表れている。

【CASE1 : Aさん】

「未来のわたし」については、京都市ユースサービス協会の運営する青少年活動センター(京都

市内に7つある)の一つで参加者募集のことを知った。普段から同センターの自習室や音楽室を利用している。軽音部ではドラムを担当しており、ドラムの練習などを行っている。

(「(センターで「未来のわたし」のチラシが置いてあるのを見て) けっこう迷いましたか? それとも、もう行こう! って思った?」)

なんか、あの、「劇場の学校⁴」みたいな別のプログラムもあって、それと悩んでたんですけど、こっちの方が日程が合いやすくてっていうので選びました。

(「もともと普段から、そういう情報を見ておもしろそうって思ったら、自分から行くタイプなんですか? 誰かに後押しされて?」)

いや、すぐに自分で決めます。

【CASE2 : Bさん】

「未来のわたし」については、学校を通じて知った。高校にお知らせが届いており、担任の教師の呼びかけで興味がある人はチラシを取りに行くというシステムだった。

(「もともと普段からこういう興味があるものが見つかったら、迷わず行こうって感じなの?」)

割と……好きなものがあれば。興味がなかったり、苦手なもの……、興味がないものには意外と手を出さない。(苦手なものには) 手を出さなくて、(好きだと) 思ったら行こう! みたいな感じで。

(「今までも学校以外のことで、直感でこれだ! と思って、参加したようなものってあるんですか?」)

いや、ないです。初めてで。こういうイベント系の。

(「今回は何がそんなに引かかったんですかね。」)

劇場に関わるような感じで。

【CASE3 : Cさん】

Bさんと同様、「未来のわたし」については、学校を通じて知った。初めは友達と一緒にチラシを取りに行ったが、申し込みに志望動機を書かなければならないと知り友達は参加を辞めたとのことだった。

(「(Cさんは見て、すぐこれ申し込もうって思ったの?」)

いや、もうチャンスは今しかないなと思って。

(「何のチャンス?」)

そういうのを学べる機会っていうのも、今後その学年がいろいろ上がっていく中でも、高1の段階が一番。そういう趣味から仕事になるようなことが知れるきっかけっていう場所が欲しかったっていう。

⁴ ロームシアター京都の主催事業の一つで、中学生1年生~18歳(または高校3年生)を対象とする。「未来のわたし」が初心者向けとしているのに対し、「劇場の学校」ではアーティストや研究者を講師に迎え、参加者自身が考え、身体を動かし、共に「創る」ことに取り組むプログラムになっている。2021年度は主に「演劇」「舞踊」「メディア表現」のコースが開講された。

（「今しかないと思った。忙しいですね、高校生。ご家族から勉強しなさいって言われるとか？」）
いや、そんなことはないです。

（「こういうのって普段から参加したことありますか？何かしら学校以外のイベント。」）
あんまりなかったです。（参加資格が）高校からってというのが多いので。あまり知らなかったです。

（「普段から興味があったら、よし行こう！ってタイプですか？それともけっこう迷って、どうしよう行っとくか……どっち派ですか？」）

前までは、迷ってました。でも、もうやっぱり、その、そういう機会は本当に一回しかないと思うので、今回は絶対。今回は絶対行って、何か持って帰れたらなというのがありました。

【CASE4：Dさん】

Dさんも「未来のわたし」については、学校を通じて知った。ホームルームで参加希望者は申し込み用紙を取りに来るよう話があった。Dさんは、構内で掲示されるイベントには高1のときから全部参加しようと決め、実際に多くの外部イベントやボランティア活動などに参加してきたという。

（「すごいですね、何でも参加しようって決めていた、その心はどこから来たんですか？」）

なんか初めは親にそういうのに参加しといた方がいいよって言われて。高1のときに。で、なんかいろいろ参加してみたら、私には無理やろって思ってたことでも、意外と大丈夫だったり、面白くて、すごい興味が広がったことが多かったので、今回も参加したら何か得られるものがあるんじゃないかと。

（「今まで多くのものに参加して）途中で、心がくじけなかったんですか？」）

はい、楽しくて、全部。特に大変だなんてことはなかったです。

（「お母様かお父様か、親御さんはなんでそういうのに参加しておくといいよって言ったんだろう、何か言っていましたか？」）

初めは、あとあと進路を決めるに当たって課外活動をしておいた方が良いから、みたいなのはあったと思うんですけど、実際進路を決めるに当たって参考になりました。あの、ホンマに何も知らない人間なんで。こういう劇場のことも、自分とは無関係だと思ってたけど、でもあらゆることが自分に関係してて、で、社会についてもっと知りたいなって思うようになったので、大学の進路を選ぶときにも活用します。

3) 好奇心の源泉と周囲の人々からの刺激

続いて、「未来のわたし」の参加以外で日頃から文化や芸術に関わる活動を行っているかどうかについても質問した。質問紙調査では「ここ2年以内の、文化芸術に係る活動」「その活動がどの分野のものか」を調査したが、参加者全体ではもともと舞台芸術に関する活動をしている人が半分を占めた。

【CASE1：Aさん】

「未来のわたし」の開催期間中の会話や講座中の発話で、宝塚歌劇団への興味・関心について述

べていた。

（「この間ちょっと宝塚の話もしたけれども、これに何か興味をもったなと思ったとき、影響を与えられた人とかいますか？」）

ドラムを始めたのは、先輩が叩いている姿がカッコよかったからっていうのがあるので、中学から始めて、今年で5年目。それはけっこう長く続いています。

宝塚は、中学校卒業したときに同級生が（宝塚）音楽学校に入学して。もともと2回くらい観てたっていうのもあって、すごいなって思って調べたのがきっかけです。

（「普段から青少年活動センターを使っていたってということなんですけど、ロームシアターは何度か来たことありますか？」）

ありました。もともと祖母が京都会館の頃から、ここで出演していたこともあって。

（「え、何で!？」）

なんか、シャンソンコンサートみたいのに出てたのもあって、けっこう芸術には触れる機会が多くて。あと、父がトランペットをやってたっていうのもあって、クラシックとかが好きなときが一時期あって。そういうコンサートがあったときは来えました。

（「お父様は職業にされていた訳ではないんですか？」）

えーと、高校・大学で吹奏楽やってただけです。今は尺八の師匠みたいな免許は取ってはいりません。そんなに、音楽に興味があるというか……音楽に興味はあると思いますけど、クラシックとかではないと思います。

【CASE2 : B さん】

自主活動では劇場管理のグループに参加していたが、舞台芸術を支える仕事への関心の源泉に言及した。高校から演劇部に所属し、自ら演じるとともに、観劇にも積極的に行くという。

（「演劇にはまった背景って覚えていますか？」）

あの、2.5次元って知ってますか？

（「あ、わかります。」）

2.5次元が好きで、それから入って、劇団四季とかそういう人が演じるものに興味をもつように、好きになりました。

（「2.5次元には、漫画がもともと好きだったから？ それとも、いきなりあの2.5次元の動いている感じが？」）

はい、それに惹かれました。なんか2.5次元の人がやってるテレビ番組があって、それを見て、そういうことやってる人なんだって。

（「実際に今回参加してみて、劇場ってどうでしたか？」）

楽しかったです。ここ（ロームシアター京都）に来て一回講座を受けたときにいろいろ見て、舞台の上に立ったり、楽屋まわりを見たりしたのが、すごい良かったです。

（「夏休みは何してる時間がいちばん多かったですか？」）

あの、舞台を観に行ったりもしたんですけど、DVDとかも家でずっと観てて。前の公演とかを観たり。

(「2.5次元を観たり DVDを観たりして、その感想とかは誰かとシェアしたりする?」)

お母さんに、一方的に(笑)話しています。

(「お母さん、聞いてくれますか?」)

はい。お母さんも一緒に観て。やっぱり2.5次元カッコいい人が多いので、「この人いいわー」みたいな。

(「お母さんは、そういうことが特別好きだって言う訳ではないの?」)

ぜんぜん。

【CASE3 : Cさん】

インタビューでは演劇をはじめアートの鑑賞活動への強い関心が伺えた。Cさんは中学のときは演劇部に所属していたが、現在では軽音部とカメラを兼部しているという。軽音部ではギターを担当しており、部内のバンド経験者や先輩が教えてくれると話していた。

(「(高校に)演劇部はなかったんですか?」)

今回は辞めようって思いました。中学のときと違って大会があったので、その、外のものが観れるっていうのがすごい、その、いいなと思っていて。でも、高校から大会がなくなるので、それだったら大会ある(部活の)方がいいかなっていうので、演劇部は断念しました。

(「観るのが好きなんだね。」)

観るのは好きです。

(「この夏休み、何をしている時間がいちばん多かったですか?」)

多分このプログラム(「未来のわたし」のこと)。コロナなんであんまり(外に)出られないし。

(「お家に帰ってからとか、何をなさっているんですか?」)

ゲームしてます。Switchとか。

(「ゲームでも演劇でも、Cさんが今まで好きになったもので、この人に影響を受けたなとか、これを観たからはまっちゃったなとかっていうものはありますか?」)

演劇とかの演じるっていうこと自体は、女優さんにはまって。で、その女優さんがミュージカルとかをやってはってる女優さんなんで、それに影響されました。ドラマで観たときに、すごい歩き方とかがかっこいいなっていうのが始まりで。で、その人を観るようになってって感じです。

カメラは、あの、監督とか演出とかしてらっしゃる写真家さんに憧れて、カメラを始めました。

【CASE4 : Dさん】

学校に掲示されるイベントにすべて参加してきたというDさんは、昔は控えめな性格で、習い事などは短期で辞めるものも多かったという。長く続けた空手も、中学受験で中断し中学生になってから再開したら、多くの友達が辞めていくのが嫌だったと語っている。今も日常的に文化や芸術に特化して活動している訳ではなく、人への関心と他者との交流から受ける刺激について言及した。

(「(昔は控えめだったと語っていたけれど、高校では積極的に外部イベントに参加していることに関して)自分の(活動の)動機付けにつながった人だったり、できごとはありませんか?」)

うーん……そういうことに参加することによって、絶対なんか、あ、この人すごいなって思う人

に毎回出会えるので。この時があったから、こういう人がいたから、やっているというより、その自分を変えてくれるような人に出会えるだろうなっていう、そういうことを想定して参加させてもらってる感じです。

(「変わりたいですか。」)

はい。

(「どんな風に?」)

もっとしっかり意見を言える人になりたいし、周りにすごい気を配って行動している人を見るとすごいなって思う。そういう人が自分を変えてくれるような人だって思います。

4) 未来のわたし、劇場とわたし

それぞれ異なる背景があって「未来のわたし」に参加した4名の高校生だが、「未来のわたし」の参加前後での劇場に対して抱くイメージの変化と、将来の夢について聴き取りを行った。

【CASE1 : Aさん】

劇場のイメージはほぼ想像どおりだったが、「この劇場に関わるすべての人たちが、お客様に喜んでもらえることをやりがいとしてるっていうのを知った」ことがよかったと語った。

(「今の時点で将来の夢とかありますか?」)

一応は、まだ宝塚を受けられる年齢なので、その、宝塚音楽学校に入りたいと思っています。

(勉強も)自分の興味がある範囲は好きです。将来に役立ちそうだなと実感したら好きにはなれません、はい。

(「どんなとき将来に役立ちそうって思うんですか?」)

え、なんか自分の関わった大人の人が、こういう勉強は今役立っているっていうのを聞いたときとか、実際に自分がバイトしてるんですけど、そういうところでこれは役立ちそうだなって実感したときです。

【CASE2 : Bさん】

将来の夢については現時点ではあまり決まっていらないが、「お金持ちになりたいです」と語っていた。劇場に関する印象に尋ねたところ、食い気味かつはっきりと「変わった」と述べている。

(「特に変わったところってどこですか?」)

あの、普段舞台とか観たときに、劇場の雰囲気をつくっているのが、その舞台上で演じている役者さんがあれなのかなと思ったんですけど、裏にたくさん照明さんとか音響さんがすごい関わっていて、この講座を何回か受けた後に観劇した舞台でも、そっち視点で、あ、こういう人がいる、照明こういうのなんだなーって、いろいろ考えながら観ることができて。

【CASE3 : Cさん】

「未来のわたし」への参加を通して、劇場に対してより興味深くなったという。特に劇場における企画制作と劇場管理のそれぞれの仕事内容や役割分担が、外から見ていたときとは認識が変わったと語った。

(「高校生の現段階で将来の夢とかありますか?」)

やっぱり舞台に携わる仕事か、完全に趣味というよりかは、がっちり仕事みたいなので。経営学部みたいのは行ってみたいと思うんですけど、やっぱり、その、自分の趣味を無視したくないじゃないですか。なので、やっぱり舞台に携わる仕事はしたいです。

(中略)

(「じゃあ、もし大学生だったら、高校生不可っていうあれがなかったら、インターンとかもやってみたい?」)

ああ、やってみたいです。

(「そうなんです。今、インターンとかやりたいって言ってくれてたんだけど、興味あるけどこれどうしようかなっていう迷うときには、何が心配だったりする?」)

将来、職業にするものを、あの、完全に趣味の方向に行っているのか、それともやっぱり何て言うんですか、真面目～な感じの仕事に将来就いたらいいのかは、やっぱり不安になります。

【CASE4 : D さん】

「プレイ！シアター」の実施期間中など、改めて調査の場を設ける前から、卒業後は大学進学を予定していると聞いていた。大学でまだ知らない仕事のことも学び、自分に合った居場所を見つけられたらと語っていた。

(「今回、劇場に来てみて、いちばん変わったことってありますか？ 劇場に対しても、自分に関してでも。」)

本当に何も知らない状態だったので。すごい、あのインタビューもさせてもらって、ちょっとでも身近に感じる事ができたし、このロームシアター京都っていう建物もここら辺にあるってことはわかってたんですけど、全然何があるとか、ホールがこんなに3つもあるとか知らなかったの、それが知れて良かったなって思います。

(「まず、たぶん企画制作の方ともはじめましてですね。」)

はい。

(「ああいったお仕事はどうですか?」)

企画制作の仕事ってやっぱり特殊で、本当にそういう能力が備わっているからやっているみたいなイメージがあって、すごい離れた存在だったんですけど、なんかちょっとできひんこともないかもしれないなって感じを、ちょっと感じました。仕事の責任っていうのもすごい感じました。

5) 小括

たった4名の参加者から「未来のわたし」の参加者の特徴を一概にまとめられないが、高校生たちが日常生活の中で「未来のわたし」へどう接続したのか、「未来のわたし」によって劇場との距離がどう変わっているかについていくつかの傾向を指摘することはできる。4名の「未来のわたし」への参加の経緯と終了後の劇場に対して抱くイメージの変化は次のようにまとめられる。

Aさんは、現在は学校では軽音部に所属しており、その練習や自習などのために日頃から通っている青少年活動センターで「未来のわたし」を知った。ロームシアター京都による別の事業（劇場の学校・演劇コース）との比較において迷ったものの、劇場のプログラムへの参加という点に明確

な意思をもっていた。家庭内にもともと劇場や舞台芸術に身近な存在がおり、現時点では専門的に宝塚歌劇を学ぶ進路を希望している。「未来のわたし」では、職員のやりがいの面に特に刺激を受けている。

Bさんは、学校を通じて「未来のわたし」を知り、直感的に参加を決めている。本人にとってそのような決断は初めてと述べているが、高校入学以来、自分自身も演劇部で演じている。2.5次元ミュージカルをきっかけに舞台芸術に関心を持ち始め、公演を観に行ったり家庭内でも積極的に鑑賞している。専門的ではなくても、鑑賞を一緒に楽しんでもくれる存在（母）がいる。「未来のわたし」の参加動機として、裏方への強い興味関心が一貫して語られていた。参加後には「未来のわたし」を通じて舞台の鑑賞の仕方が変わったと述べている。

Cさんは、中学時代まで演劇部で、高校入学後は軽音部やカメラの部活を兼部している。「未来のわたし」についても学校内での案内で知った。Cさんの語りでは、劇場の仕事を自分の趣味を発展させた仕事の一形態と捉えており、「未来のわたし」をそうした仕事を体験できる、またとない貴重な機会と考えている。舞台芸術を職業とすることへの憧れと、一般企業のような安定的な職業との間で揺れていた。

Dさんは、学校で紹介される学外のイベントにはすべて参加しようと決めて高校生活を送ってきた。その流れで「未来のわたし」を見つけ、参加を決めたという。他の3人に比べて舞台芸術など特定の芸術への関心が言及されることは少なく、自分自身は芸術や劇場について「本当に何も知らない」と述べているが、今までも未知の領域のイベントに参加して楽しくなかったことがない。Dさんの場合、さまざまな体験活動に参加する行為の魅力が、企画の内容そのものよりもその場で出会う人びとからの影響と結び付けられる傾向が顕著である。

4名の語りをもとめると、まず「未来のわたし」の情報を把握した場所については、4名中3名が学校だった。これは、劇場や地域の施設と学校との協働による一つの成果と言えるだろう。また、青少年活動センターを挙げたAさんを含めて、彼らが日常的に通っている場所と言い換えることができる。

次に、「未来のわたし」のプログラムを見つけた4名は、自分の興味関心または将来に関して貴重な機会であると捉えてあまり迷わずに応募している。昨年度の調査結果に基づき、本稿の冒頭では、自分が夢中になれる特定の対象を見つけられるかどうか以前に、興味・関心の燃料となるようなものが枯渇している状態にある子どもや若者について言及したが、今回の4名の高校生はみな「興味・関心の燃料」が豊富かつそれを原動力として実際の行動に移すことに長けている。基本的な生活習慣や自分なりのライフスタイルをきちんともっていることが伺えた。

他方、一連の「未来のわたし」の講座や実践、グループ発表の参与観察を振り返ると、大学生や大学院生に囲まれたとき、やはり高校生に戸惑いや不安そうな様子が散見された場面もあった。ここで注目すべきは、他の参加者を含む質問紙調査において大学生が「劇場のスタッフと現場をともにできたこと」に刺激を受けたという回答が多いのに対し、高校生は「大学生の参加者や劇場スタッフとのコミュニケーション」に刺激を受けたと答えている点である。無意識的に、4名の語りには芸術への興味・関心や将来への展望が広がった触媒的な存在（宝塚学校に合格した同級生、さまざまなイベントで出会った人びと）や、興味・関心を共有できる相手（家族）が登場していた。人間関係の中で受け取り得る社会性への刺激が、4名の高校生に共通して豊かなものだったのだろう。

4. ユースワーカーとの協働

1) ユースワークとは

「ロームシアター京都×京都市ユースサービス協会連携事業」に位置付けられる「未来のわたし」は、各団体から計3人のスタッフが協力して企画運営を担っていた。劇場にとって連携相手となるユースワーカーとは、どのような専門性の職業なのかを確認しておきたい。

「ユースワーク」は若者を支援する活動の総称で、それを体現する人びとが「ユースワーカー」である。現在、ユースワーカーに資格認定制度は設けられていないが、養成プログラムや講習等の充実が図られている。大人が若者を育成・指導するという意味合いが強い「青少年育成」と比べて、「ユースワーク」には大人が同等な立場で若者に関わるニュアンスが強い。ユースワーカーの活動内容は、主に①自分づくりへの支援（若者一人が育つための支援）、②仲間づくりへの支援（集団形成への支援）、③地域づくりへの支援（地域活動にかかわる支援）の3点が考えられる（遠藤・水野 2007：47）。

ユースワークはイギリスなど欧米で発展した。京都市は日本で先駆的にユースワークの概念を導入した自治体の一つである。京都市では1970年代にそれまでの対策的・福祉的青少年行政から、青少年の自己成長援助＝ユースサービスを基本理念とする青少年行政の新しい基本方針が打ち出された⁵。1974年には京都市ユース・サービス委員会が組織され、その発展的解消として1988年に財団法人京都市ユースサービス協会が設立された。現在の公益財団法人京都市ユースサービス協会は、京都市内7つの青少年活動センターを運営している。各施設にテーマを掲げている点が特徴的で、「未来のわたし」で劇場と連携しているのは厳密には京都市東山青少年活動センター（以下、東山青少年活動センター）で働く職員の方々である。東山青少年活動センターは「創造表現・モノづくり」をテーマとし、初対面の演劇初心者が一つの舞台を仕上げる「演劇ビギナーズユニット」（1994年～）などの事業で知られている。

なお、ユースワークと類似し混同されやすい用語に「ソーシャルワーク」があるが、近年の若者支援では両方の機能が必要とされる場合も少なくない⁶。背景には、ユースワーカーの運営する居場所施設の利用者の抱える課題の深刻化、多様化がある⁷。京都市ユースサービス協会は長年にわたり立命館大学との共同研究を行い、2021年に「ユースワークの定義（ユースワーカー養成研究会版）⁸」を公開・提案した。報告では、ユースワークの対象を基本的に「すべての」若者と取り巻く社会としつつ、（子どもからと大人への）「移行において特に課題や葛藤、困難さに直面する若者」と「多様な属性や背景をもつ若者」も対象として明記したのだ。その上で「ユースワークは、

⁵（財）京都市ユースサービス協会『（財）京都市ユースサービス協会のあゆみ ―京都市青少年活動センターの10年―』（1998）、『財団法人京都市ユースサービス協会 20年のあゆみ』（2009）より。

⁶例えば東京都では都立学校における中途退学対策を行う人材を「ユースソーシャルワーカー」と呼んでいる。ユースワーカーを「若者の個人的及び社会的成長と彼らの社会的包摂を促す者」と定義する一方で、ソーシャルワーカーを「若者を取り巻く生活、家庭等の様々な問題の解決と軽減を図る者」とし、「ユースソーシャルワーカー」はその両方の機能をもつ。

⁷「居場所」は不登校が顕在化した1980年代には文字通り不登校生の居場所となったフリースクールやフリースペースを指し示した。しかし1990年代以降、より幅広い層の子どもや若者が「居場所」を必要とするようになり、京都市内の青少年活動センターも利用年齢対象の拡大に伴って学校や地域社会から排除された若者（中高生年代）のたまり場として機能するようになった（公益財団法人京都市ユースサービス協会 2017：45）。

⁸京都市ユースサービス協会 Web サイト「ユースワークの定義（ユースワーカー養成研究会版）」より。
<https://www.ritsumeihuman.com/wp-content/uploads/2017/04/dbe8bf04d0b5240f6ea3fb7c8d7bab59.pdf>（2021年12月27日公開、2022年2月28日確認）。

若者を子どもから大人への移行期にいるすべての人と捉え、若者が権利主体として自己選択と決定が保障される自由な活動の場を若者とともに形成し、若者及び若者と関わる大人やコミュニティ、社会システムに働きかける実践である」と定義している。

2) 仕事の動機

「未来のわたし」は組織単位で表すとロームシアター京都と京都市ユースサービス協会（東山青少年活動センター）の連携事業である。本項では、担当した方々にとっての「現場で起きていたこと」を質的に調べることで、連携や協働の実際について考察する。

京都市ユースサービス協会の職員である a さんと b さんは、東山青少年活動センターに勤務し、日常的に子どもや若者と接している。a さんは先述の「演劇ビギナーズユニット」やそのコンテンポラリーダンス版の事業⁹を長らく牽引し、ユースワーカーとしても舞台芸術に関する活動においてもキャリアが長い。b さんは東山青少年活動センターでは、主に「アートスペース」や「からだではなそう」というプログラムを担当している。これらは知的障がいのある、13 歳から 30 歳までの青少年と若者を対象とする事業である。

ロームシアター京都の担当職員 c さんは今回初めて「未来のわたし」を担当した。しかし、舞台芸術における活動歴は長く、ロームシアター京都入職以前は京都の芸術系大学に勤務していた。インタビューでは 3 名のキャリアについて質問しているが、「未来のわたし」に関していえば担当歴の短い b さんと c さんの、仕事に対する動機付けに関する語りをみてみよう。

図表 4：インタビュー対象者（担当）

	所属	所属先の勤続年数	「未来のわたし」の担当
a さん	京都市東山青少年活動センター (京都市ユースサービス協会)	23 年目 (管理職)	2017 年度 (立ち上げ) から
b さん	京都市東山青少年活動センター (京都市ユースサービス協会)	6 年目	2020 年度から
c さん	ロームシアター京都 (京都市音楽芸術文化振興財団)	1 年目	2021 年度から

【case : b さん】

b さんはもともと警察官を目指していた。やがてユースワーカーとして就職した経緯について次のように語っている。

(「前職ではユースワーク的な活動に関わる仕事をされてましたか?」)

いいえ、わたし大学のときは、あの、警察官になりたくて。(中略) 大学のときに、東日本大震災の被災地に行ったりしたんですよ、ゼミで。こう、被災者の人たちに対して、居場所づくり的なことを——全然長期的なプログラムじゃなかったですけど——2泊3日ぐらいで何回か向こうに行って。行ったときに居場所カフェ的なものやるみたいな感じでやってたんですけど、そのつながりで、その、困ってる子どもたちだったり、ご高齢の方だったりに接して、こういう人を助けたいなあっていう風に思っ。じゃあ警察官かなっていうところで目指したんですけども、なれなかったん

⁹ 東山青少年活動センターでは 1994 年以来ダンス事業も展開している。名称は何度か変更されており、現在は創作ダンスプログラム「ダンス スタディーズ 1」という。

で。ただ、そこから大きく外れるようなお仕事はちょっと今からは考えられないなあって思って。なので、京都市内で若者の支援ができるようなところっていうのを探したときに、この協会の、そのときは〇〇（青少年活動センター）に1人枠が空いてたんですけど、そこを受けさせてもらって、受かったってというのがきっかけで今に至ります。

【case : c さん】

cさんは、前職の芸術系大学では舞台芸術学科において「先生と学生をつなぐような、もしくは、大学と教員をつなぐようなポジションの役割の」仕事をしていました。若者との交流について、次のように語っている。

（「前職で、いちばんやりがいみたいに感じてた部分って何でしたか？」）

まあ、やっぱり僕も舞台やってきたから、学生たちが何を悩んでるかみたいなのはだいたいわかるというか。人間関係的なことなんか、教員とのアレなのか。自分が付けられた配役についてとか、その一、学生間のパワーバランスというか、なんとなくこう、もっとやりたいけど周りはそんなにモチベーション高くないとか、またはその逆とか。これは単位にならへんのになんで稽古に参加するのかとか、まあいろいろあるんですけど。そういうこととか、大体わかるっていう感じがあって。そういう意味では、話はしやすかったですし、そういうのを、細かく僕なりにケアしながら。それがあつた種（やりがいになっていた）——授業に関わる訳ではないんですけど。

3) 参加者を捉えるフレームと着目するポイント

2) でみたように、3名の担当者は「未来のわたし」に限らず日常的に、あるいはこれまでの仕事を通して、子どもや若者と交流してきた。彼らの目に「未来のわたし」の参加者はどのように映っていたのだろうか。また、各々が参加者の特徴を見立てた上で、どのような関わりを心がけているのか質問した。

【case : a さん】

（「日々、東山の青少年活動センターさんの中でも、さまざまな青少年たち〔ロビーに来ている人びとや施設利用者など〕と触れ合っていて、その一方で、この「未来のわたし」っていう事業の参加者の方たちとも関わるっていうときに、何かこう、違いがあるというか、関わり方で気にしてらっしゃる、ないし、心がけていらっしゃるってありますか？」）

はい。目的が「未来のわたし」の人たちははっきりしている。参加動機があるっていうことがあるので、やっぱりそういうところで話せる共通点というか、もってあるニーズがはっきりしている分、そのニーズに対してっていうことでのアクションであるとか、関わり方みたいなことをしているっていうことですかね。

（「そうですね、確かに。みんなかなり強い理由があつて来ている感じでしたね。」）

そうですね。ただまあ、そのニーズだけに応えるということでも、それは事業の中で応えていけることだと思うんですけど。ユースワーカーとしてっていうところでは、その（ニーズの）先にあつたりその手前にあつたりする、仕事選びまでの、日常の中での悩みであるとか、戸惑いであるとか、自分で気になっている——課題とまでは思わないんですけど——まあ気になっている自分が苦手だな、と思うこととか、または得意だなと思うところであつたりとか。そういうお話をさせてもら

うということ、あの事業の中で完結しないという、関わりにつながっていただけらなと思って。そういうところは割と気にして話をしたりとかしています。話を聴いたりもしています。

【case : b さん】

（「主に担当してらっしゃる事業であつたりとか、あと日常的にあのセンターで、設備を使いに来たりとか、フリースペースに溜まっている子どもたちだったりとかと触れ合う機会がある中で、今年度の「未来のわたし」の参加者の子たちに対して、こういう特徴があるとか、あの事業に参加する子たちはこういう傾向があるとか感じられますか？」）

何か若者ってちゃんと自分のことを考えている人もいれば、あんまり考えてないなという子も、いろいろいると思うんですけど、どっちかという「未来のわたし」に参加している子たちは、あの、すごく将来のことを考えていて、その内の選択肢の一つとして（「未来のわたし」に）来ました、みたいな方が多いかなという印象ですね。高校生もしっかりしてるな—というか。（中略）私もキュッとしたタイプじゃないんで、全然人のこと言えないし、悪いと思っている訳ではないんですけど。

（「bさんたちからご覧になって、今年の参加者の皆さんってコミュニケーション事情はどういう風に見えましたか？ ちょっと例年の様子もわからないので基準がわからないんですけど、（中略）何回かやっていく中で休憩時間とかがあると思うんですけども、その休憩時間の時にけっこうみんなスマホいじったりしてて、今時の若者のコミュニケーションといえばそうかなって気がしました。」）

そうですね。私も3年目なのであんまり比較したことは言えないんですけど、今おっしゃったように今の若者ってこんな感じだろうなという風に思ってた。ただ、それを頑張ってたしとかが介入して、あの、無理やりおしゃべりさせてもまあいいんですけど、どちらかといえば自主的・自発的にこういうのが起きればいいなあって風に思うので。なので、あのプログラムの中にこう、参加者同士がひとりひとりでする内容というよりは、こう、みんなで関わるような時間を徐々に増やして行って、後半のそのグループで何かするみたいなときに、少し関係性ができているような流れになっていたらいいかなあという風な感じで見ましたね。

【case : c さん】

基本的にインタビューでは3名に同じ項目を尋ねているが、cさんの語りは参加者が求めるものの把握の難しさに帰結するお話が多かった。

（「学生とかとも関わってこられた経験があるcさんだからこそだと思うんですけども、あの「未来のわたし」の参加者の子たちって、一応初心者でもOKみたいに書いてあるじゃないですか。それをどのように捉えて、何かこう、関わり方としてスタンスというか、あと気を付けていたこととかありますか？」）

僕は割とその、途中から「未来のわたし」に入ったっていうのもあって、なんかね、今回に関しては、ちょっと、上手く企画趣旨みたいなものをつかみ切れたかなっていうのは正直あって。（中略）だから、その初心者の子たちに、もう本当にさらっと体験してもらおうっていうようなことでもよかったかもしれないけど、もうちょっと何かいろいろ、あの一、自分たちがどういう仕事をして

いくつかって言うようなことを考える、何かのきっかけになったらいいなあという……。そうですね、そこの何て言うか、重さと軽さの塩梅がちょっとまだわからへんかったかもしれへんなーって言うのは、なんか時間を空けて考えてみると、思ってるところですね。」

なお、cさんは「プレイ！シアター」当日は「未来のわたし」の担当者であると同時に、「プレイ！シアター」内で実施される別の公演の担当も兼任していた。また、「プレイ！シアター」の現場では「未来のわたし」参加者と同世代の大学生アルバイトが働いていた。cさんの場合、大学生がインターンという枠でやりがい搾取のように働かされるケースが少なくないという問題意識を前職時代から抱いていたと語っており、それが「未来のわたし」の参加者について思考するときの土台となる部分に大きく影響していたと思われる。劇場内には有償のアルバイトという存在もいる中で、初心者の受け入れも可とする“体験”で現場にやって来た「未来のわたし」参加者に自分は十分なケアができたのか。そうした葛藤が見て取れた。

4) 共有された目的と交差する専門性

インタビューでは、「未来のわたし」という連携事業の捉え方や役割分担についても質問した。このテーマに関しては、所属先や「未来のわたし」に関わってきた年数、舞台芸術における仕事の捉え方などの面で、それぞれの専門性がどのように発揮されてきたかに着目した。

【case : a さん】

東山青少年活動センターにおける事業は基本的にユースワーカーがすべての役割を担うことはなく、aさんにとって誰かと連携することは「普通のことになってしまっているんだろうなーって言うのを聞いてて思ったんですが」と前置きをして、次のように語った。

（「その外部の、—劇場もある種、外部だと思うんですけども—ユースサービス協会さんという立場から見て、そういう劇場とかと連携するに当たって大事になさっていることとか、これは重要だろーと思われているポイントがあれば教えてください。」）

（前略）〇〇さん（ロームシアター京都の現プログラムディレクター）でもそうですし、cさんにもいちばんに話をしたこととしては、わたしたちユースサービス協会としては青少年育成事業の一つとしてやりたいと。文化芸術を広めるとか、プロを育てるとか、そうではない。もちろん、そうになっていかはるのは全然うれしいことなんで良いし、それを止めるわけじゃないんですけど、この体験とか、この連携して生まれるプログラムで、この人たちにどんな成長の機会が生まれるのかっていうのを一緒に考えて欲しいということで、いつもお伝えしてますし、ここが軸になって、例えば少しブレたりとか、ズレたりとか、上手く噛み合わないとなったときも、ここの部分に立ち帰ってお話させてもらってます。なので、ロームさん（ロームシアター京都）もそうだったと思うんですけど、「こうだよ」って言うんじゃないで、「こうでもあるよ」みたいな。決め付けではなくて、自分たちが今感じるのさこうだよ、みたいな。絶対じゃない、みたいな感じですかね。そういう、何て言うのかな、本当に役者やろうと思ったら「こうしなさい！」みたいな感じだと思うんですよ。こうやって成長していきなさいみたいな感じがあると思うんですけど、これはユースワークにも通じているし、ユースサービスの考え方に近いのかもしれないですけども、こうでなければいけないってことはたぶんなくて、いろんな道があるし、特に芸術はそれが許されているし、こう

なればこうなります、こうやったらこうなりますっていう絶対はないとは思っているんです。特に、仕事となるとね。なので、その部分では、どんな体験があれば、何か自分たちが具体的に考えられるようになるかとか、チャレンジできるようになるかみたいなことを元に考えると、たぶんブレないです、あんまり。わたしたちは青少年の方を見ているし、えっと、劇場でしたら、その文化芸術の繁栄とかを見てると思うんですよね。広がりとかを見てると思うんですけど、交わる点は絶対あるなと思っているので、同じその部分で合意が取れていれば大丈夫かなって思ってた。もちろん、わたしたちの考えを押し付けるっていうんじゃないで、そういう観点をもった中で、文化芸術の捉え方とか出し方ってどんな風にできますかね、みたいな話だと思うんです。融合するってどういうことかとか、連携するってどういうことかっていう。そのところは割と最初の時点で明確にお話させてもらい、何かのタイミングでちょっと違う風になってきてるなと思ったときにも、もう1回確認するのはそこに立ち戻るみたいな感じでしてる。そんな感じですかね。連携ってなるとね。もちろん、お互いの「こうしたらいい」はあるかもしれないんですけど、「連携だからこそ今までやってない感じでやりましょう」みたいな感じでやるとか。新しく一緒に生み出すみたいな作業をしましょう、みたいな感じのスタンスでいるので。そうですね、その部分では、わたしたちにとっても修行の部分もありますけど（笑）。知らない分野とね、やるときは、教えてもらいながらっていうところがあるので、そこでわたしたちなりの楽しみ方もありますし。

【case : b さん】

外部との連携における重要なポイントを尋ねた質問では、bさんはaさんと同様に目的の共有の重要性を述べた。ただ、特に「担当者レベルだとお互いの、ちょっとプライベートなことも出し合いながら関係性を深めていって、わたしはこう思っているとかっていう想いを話し合ったりはできるな一って思ったんですけど、それをお互いにもち帰ったときに、団体としてどうするかっていうのを話に上げていったときにズレてたりすると、再度練り直してみたいな風になってしまうんだなあと、その（連携が実現しなかった）とき感じた」というエピソードを紹介し、担当者間での対話が可能でも組織間という段階での目的の共有の難しさを指摘した。そして、現場での役割分担について次のように述べている。

（「あの場（最終日の振り返り）ではbさんに、明確にファシリテーターという役割があったと思うんですけど、えっと当然あの場に関わる、参加者以外の人たちってそれぞれいろんな役割があったと思うんですけど、なんとなく例えばcさんとか、あるいはaさんとか他の担当者の皆さんの中で、あるいはユースサービス協会さんとロームシアター京都の間で、どういう役割分担がなされたというご認識ですか？」）

プログラムを実際にやるのは向こうの場が多かったんで、えっと一この「未来のわたし」がただの社会科学見学じゃないっていうところで。例えば、インタビューを途中で入れてみようとかだったり、ただ、それはこっちがそうした方がいいんじゃないかって思ったとて、その、向こうのスケジュールの調整とかがつかないと全然実現されないんで、ユースワーク的な視点で、こういう風なことを（プログラムに）入れたいがどうか、みたいな風にお伝えして。で、それを、あの向こうで、実際に必要な要素っていうのを調整して下さって実現していくみたいな形だったかなと思いました。それこそ、去年と今年で向こうのプログラムの担当の方が（cさんに）変わられたので、なんでこの「未来のわたし」をロームシアターがやっているのかとかっていう部分を、向こうの方

もこう、探りながらやっってはるなあっていう風なのをすごく感じていたので。その、青少年を育成していくような視点が入っているようなプログラムにしていくっていう部分を、あの一打ち合わせとかのときにはお話を。わたしというよりかはaからが主にだったかなって思うんですけど、お話ししてもらいながら、「ああ、だから必要なんですね」みたいな風な形でお伝えして、理解してもらって、プログラムとしてやっていっていた。という風な。何か、明確な役割分担の説明じゃなくてすいません。(中略)もともとね、(cさんは)俳優さんだったということで、芸術とか舞台のことに關してはもう全然、専門の方だと思うんですけど、若者をどう絡めていくのかみたいな部分は、たくさん悩みながらやってくださっていたなど。それでいろいろ提案して下さったり、調整もやってくださってたなーって思います。

また、bさんは振り返りの場面におけるファシリテーターについて、「あのシーン(振り返り)に限らず、発言したことを、こう、否定しないとかは元々のルールにあるので、わたしの中の。あのときは、ファシリテーターとして入ってたっていうのもあるので、受け止めながら、次につないでいくっていう風なのは意識してましたかね。あと、わたしが意見どうですか?って聞いたのに対して、答えてくれた。そのことに対して、それをほっとかないというか、言いつばなしで終わらせちゃわないように、そのシーンだと、受け止めた上で関連性を見つけたりして、返してたのだと思います」とユースワーカーとしての考え方も語った。

【case : cさん】

プログラムの実施期間中での会話などにおいて、かねてよりcさんは京都市ユースサービス協会との連携は順調であったと発言していた。連携や役割分担に関する質問においても、対京都市ユースサービス協会の話題よりも、やはり「プレイ!シアター」当日の振り返りを中心に、ロームシアター京都における「未来のわたし」の在り方へお話が進んだ。

cさんにとって「未来のわたし」というプログラムにおける「プレイ!シアター!」での経験が記憶に占める比重は大きい。現場体験の内容に関しても、具体的な現場での人員配置を参加者と一緒に考えてやってみるような可能性も考えられるが、それには時間をかけてケアする必要がある、と語っていた。

(「プレイ!シアター」当日を振り返って)

そもそも「プレイ!シアター」で、「(未来のわたし)と同時に)他の企画を担当するということとはできないと思うんですよね。だから、そういう意味では、もう「未来のわたし」を企画するときこそこまで逆算して、ちゃんと担当割り振ったりとかしておかなければいけないと思うので、やっぱそういう、受け入れ側っていうか、ロームシアター京都としてこの企画をどう考えているかっていうこととも絡んでくるんだとは思いますが。

このような発想は、「学生とか、その高校生もそうですけど、この前の参加者の子たちもそうだけど、割と敏感に感じるとは思うんですよね。なんかその(劇場側の)対応が(自分たちと)向き合ってくれてるかどうかみたいなものについては」という考えに由来している。それに係るさまざまなコストとどうバランスを取るのか、「やっぱりちゃんと内部でしっかり調整しないと、自分の思いだけでやってしまうっていうこともできないし」と続けた。cさんはあくまで劇場内部の体制

に着目し、aさんたちとの目的のすり合わせや運営はスムーズだったと語っている。また、「プレイ！シアター」当日にcさんが公演を兼任しながら担当していることもaさんたちが理解・協力してくれており、連携相手からではなく、あくまでcさん自身の内面で悩みだったと述べている。

5) 小括

「未来のわたし」はロームシアター京都と京都市ユースサービス協会との組織対組織の連携事業である。インタビュー全般を通して、事業の対象となる15~30歳の子どもや若者と真剣に向き合ってきた各々の思考と活動の歴史が根底に流れており、組織間の連携事業としての「未来のわたし」に対する前向きな姿勢が前提にあった。同時に、「未来のわたし」は担当者が参加者と真摯に向き合うがゆえに起きる個人の葛藤や専門性の違いを内包しており、視点の置きどころや特に強く意識が向くポイントの複数性から連携の可能性と難しさが感じられる。

3名の語りをもう一度まとめよう。aさんはユースワーカーとしてのキャリアも、ユースワーカーという立場から舞台芸術の公演の企画制作に携わってきた期間も最も長い。bさんは、学生時代からの居場所づくり等の経験を活かし、日頃から知的障がいのある方の表現活動の場づくりなどを担当している。cさんは自身の俳優としての実経験などに基づき前職では大学生をサポートし、学生たちの心情に寄り添ってきた。「未来のわたし」の企画制作としては2021年度に初めて組まれた体制ではあるが、指導者以外の立場から若者に伴走してサポートすること、舞台芸術に係る企画の制作を担うことという互いの専門性に近いことをそれぞれの立場で経験してきた。そして、互いの専門性を理解した上で、専門分野に関わる部分は互いに信頼して託すという姿勢は3名に共通しており、プログラムの意図する「参加者に劇場や舞台芸術の現場を体験し、自分のキャリアデザインを意識してもらうこと」に意識的に目を向けていた。

共通の目標に視線をそろえつつも、特に強く意識されるのはやはりそれぞれの専門性に係る部分である。aさんとbさんは表現こそ違えど、「未来のわたし」の参加者たちは自分の将来と向き合っており、目的や参加動機がはっきりしているという認識を共有していた。対して、cさんは、彼らの動機になっている舞台芸術の専門家であるからこそ、興味関心の深度という観点から彼らが求めるものが何かわからなかったと吐露していた。aさんとbさんが参加者のキャリアや成長という文脈の中でどう関わっていくかに思考をめぐらせているのに対して、cさんは舞台芸術が創造される現場においての参加者の位置付けや、それが彼らの“劇場の仕事体験したい”というニーズを汲み取ったものなのかという点で正解を見つけるに至らなかった、と捉えているのだ。

さらに、cさんの「プレイ！シアター」当日に関する一連の語りは、「未来のわたし」のもう一つの側面を明らかにする。「未来のわたし」はロームシアター京都と京都市ユースサービス協会の連携事業だが、体験の受け入れの場となる「プレイ！シアター」もまたロームシアター京都内で複数の事業担当者が関わる一種の連携に基づく事業という性格をもつ。そういう意味で「未来のわたし」も「プレイ！シアター」も連携の重層構造になっている。bさんは地域連携に関して、担当者レベルでの対話から組織間レベルでの協議に発展させる難しさを指摘していた。同様に、cさんの「プレイ！シアター」に関する語りも、「未来のわたし」の参加者の位置付けとケアの方法を内部で共有する段階における葛藤と捉えることもできる。それを日常的な業務の中ではなく、どの職員も担当の公演等の本番を抱えた状態で共有かつ実践する難しさは想像に難くない。

本稿で確認したとおり、「連携」や「協働」は表現活動や作品の制作という実践のレイヤーにおいても、また組織同士を前提とする一定の制度的な枠組みの中でも実現しうるものとして、推進さ

れてきた。連携事業を担っている3名の語りには、組織間の連携には現場における協働（1人または単一の機関では達成できないような表現や作品を実現するために、必要な職種、人材が協力し合って自ら専門性を分かち合い、役割分担などを話し合っ合意のもとで活動を計画・実行する協力的行為）も必須であるという重要な実現条件を示唆している。

IV 考察

ここまで本稿では、「未来のわたし」（2021年度）をケーススタディとして、高校生の参加者4名と事業を担当したスタッフ3名へのインタビュー調査の結果をみてきた。これらを総合して①プログラムの目的が達成されているか否か、②2つの団体による連携事業としての成果、③劇場とユースワーカーの協働の3点から「未来のわたし」において異職種の連携がどのように実現されていたかについて考える。

1) 目的はどのように達成されたか

「未来のわたし」という事業の目的は、「劇場や舞台芸術の現場を体験し、参加者に自分のキャリアデザインを意識してもらうこと」であった（III-1を参照）。おそらく参加する側は気に留めないかもしれないが、「意識してもらう」という言い回しはこの事業の対象が「初心者向け」である上で重要である。キャリアデザインを具体的に計画するでも、ましてや実現するでもない。プログラムへの参加が、世の中のさまざまな分野・職種から自分が仕事を選択するときがくる、その将来を考えるきっかけになることが主眼である。

このように事業の目的を解釈し、参加者への調査結果に照らし合わせると、「未来のわたし」は十分に目的を達成している。高校生たちの語りを振り返ってみよう。もともとの夢の方向性を確認したり（宝塚への挑戦）、進路の選択肢を思い浮かべたりしていた（趣味の世界か安定的な職業か迷うなど）。初めて知った職業への当事者性の芽生えを伺わせる発言（劇場の企画制作も自分にもできるかもしれないと少し思う）もあった。

もう一度、目的を繰り返すと、「劇場や舞台芸術の現場を体験」することで、各々がキャリアデザインに意識が向くように意図されている。現場の体験には「プレイ！シアター」の実践が中心に据えられている。実際に大勢の来場者が訪れる場で、観客ではなくスタッフ側に立つ。それに伴い、職員から指示を受けたり質問したり、観客への声のかけ方や接し方を真似してみたりする作業が必然的に生まれる。こうした体験が劇場で働くことを知ることにつながるの間違いはないだろう。さらに2021年度の「未来のわたし」の場合、希望する部署の職員にインタビューして結果を報告・発表するという「自主活動」が組み込まれていた。最終日にはスタッフbさんがファシリテーターを務め、全体への報告と質疑応答が行われた。少人数でのグループ活動には感染防止対策の意味もあったが、「キャリアデザインを意識」して感じたり考えたりしたことを言語化してアウトプットするための場づくりという意味が強い。

2) 連携事業としての成果

参加者の高校生たちが「キャリアデザインを意識する」ためのきっかけづくりとなった「未来のわたし」だが、これはロームシアター京都あるいは京都市ユースサービス協会の単独ではできなかった取り組みなのだろうか。スタッフaさんは、ロームシアター京都へいちばんに伝えたこととして「わたしたちユースサービス協会としては青少年育成事業の一つとしてやりたい」、「この体験

とか、この連携して生まれるプログラムで、この人たちにどんな成長の機会が生まれるのかっていうのを一緒に考えて欲しい」と述べていた。

ここで、ユースワーカーという職業の専門性と「未来のわたし」における参加者への関わりを、生田（2021）による「子ども・若者の自立・統合（包摂）と支援の枠組み」を採用することとする。生田は子ども・若者の自立には5つの側面があるとする。発達の側面、文化的側面、社会的側面、経済的側面、政治的側面である（図表5）。支援の対象が困難を抱える若者である場合、生活の基本となる発達の側面を含めて、自己の「存在と帰属感」を確かめ合いながらソーシャルワーク的な青少年福祉的支援が志向されるのに対して、ユースワーク的な青少年育成的支援では、子ども・若者の想い・関心・願いに寄り添いつつ、若者の主体的・自主的な行動を促す「社会的・文化的・政治的・経済的」側面の支援を展開する。

高校生の語りにも共通していた点は、彼らの動機が発達の側面（コミュニケーション基礎、生活習慣の基礎）の土台の上にある、文化的側面（アイデンティティの模索）結び付いていることである。そしてこのプログラムはスタッフと参加者、または参加者同士などの開かれた交流をもち社会性形成に関わっているが、実際に高校生が大学生たちから受けた影響に関する発言は、相互理解（交わる・分かり合う）にも寄与したと捉えられる。ユースワーク的な枠組みで言えば、「未来のわたし」は文化的側面・社会的側面という基本ニーズに寄り添いつつ、経済的側面（能力開発）への成長を動機付けるプログラムであり、特に文化芸術分野におけるキャリアという点で劇場スタッフは経済的側面を刺激する存在としての必然性がある。

また、aさんの連携に関する『「こうだよ」って言うんじゃないくて、『「こうでもあるよ』』という言葉は、劇場という場所やスタッフの方々が担うのは必ずしも経済的側面だけではないことを確認できる。文化や芸術には明確な正解がないからこそ多様な表現や作品が創り出されるし、資格もないからキャリアパスもさまざまである。自主活動において参加者が劇場スタッフと直接対話し、各々がどのような価値観や想いをもって仕事に携わってきたかに触れることは、社会的側面に寄与するところも大きい。

図表5：自立の五側面.....子ども・若者の自立・統合（包摂）と支援の枠組み

発達の側面 (身体・生活習慣など)	衣食住など人間的な生活を送る上で必要となる生活習慣などの基盤を形成する。また、身体的成長を促す。「生理的欲求」、「安全の欲求」を充足しつつ、「所属と愛の欲求」を満たす上で重要となる。
文化的側面 (ID 模索)	自分が「したいこと」「意義を感じること」「できること」を判断する上で、遊びや余暇など自由な空間・居場所が大切である。「所属と愛の欲求」の充足と関連している。.....自己コントロール、自律、アイデンティティ
社会的側面 (社会性形成)	様々な出会いや活動を通しての関係づくり、学校・施設・団体などで多様な世代と開かれた交流と活動が想定される。「所属と愛の欲求」や「承認の欲求」の充足と関連している。.....つながり
経済的側面 (能力開発)	学習、職場体験、就労支援などを通じて、キャリアの基礎を形成する。「承認の欲求」や「自己実現の欲求」の充足と関連している。.....知る、できる
政治的側面 (参画・参入・意見表明)	自分の考えや意見を踏まえた自己決定ができるようになり、企画や決定への関与、運営などに関わり、役割を果たしつつ他者と協力・協働して活動できる。「自己実現の欲求」の充足と関連している。.....関わる、担う

(出所) 生田周二 [2021] 『子ども・若者支援のパラダイム・デザイナー—“第三の領域”と専門性の構築に向けて』 p.104-105。

V おわりに

本稿では、文化芸術分野における子どもや若者を対象とした事業で連携・協働が推進されている状況を踏まえ、連携と協働の理論と実際について検討してきた。劇場において連携・協働が掲げられるようになった歴史的背景を自治体政策・文化政策の2つの流れから捉え、議論の根源には市民参加に係る問題があることと、新自由主義の潮流から協働（パートナーシップ）がほぼあらゆる政策分野に普及するとともに政策目標に組み込まれることである主の制度化されつつあることを指摘した。公立の施設にとって連携・協働は新しい公共の在り方に資するチャンスだと前向きな意味付けは可能だが、いわば逃れられない状況とも言えなくはない。実際、地域連携を掲げる事業に携わらる中での課題や、現場での苦労は珍しくないからだ。そこで、京都市ユースサービス協会とロームシアター京都の連携事業である「未来のわたし」における事象や語りを質的に詳しく調査することによって、教育・福祉分野と劇場の連携や協働の在り方を考察するのがこのリサーチプログラムでの試みだった。

事例研究の結果、参加者の高校生たちの中で劇場という場所や劇場職員という仕事へのイメージの変化は、直接的なプログラム内容よりも周囲との人間関係から生じた気付きや感情とともに語られることが多かった。他方、企画を担当された職員の方々には目的を共有しながらも、その先を見据えてさらなる思考や葛藤が見て取れた。地域社会を構成する団体同士という点から、前半に述べた政策上の協働という文脈では、団体同士があらかじめ行政に決められた役割ではなく、共通の目標に対して互いにどこを担うのかという認識をつくることから真のパートナーシップであり、必ずしもそれぞれの役割が等分に割り振られる必要はない。その意味において「未来のわたし」は京都市ユースサービス協会が提示した育成事業である性格の方に重きが置かれていたことから、ユースワーカーの枠組みを援用して職員の関わりが参加者の高校生にどのような影響があったかを考察した。「未来のわたし」のベースは、ユースワーカーが文化的・社会的側面から安心感のある対話を保障する一方、劇場職員が連携することでキャリアに係る経済的側面が後押しされる構造を取っているが、劇場職員や他の大学生などの参加者もまた文化的・社会的側面へも寄与していた。また、単に「劇場の仕事は具体的に何をするといいか」「劇場の職員になるにはどんな能力が必要か」ではなく、芸術の“正解がない”という本質を自分のキャリアを考えるのに活かすという発想の面で参加者の思考の活性化を図っている。

では、本稿の冒頭でいったん定義した連携と協働をふり返ってみよう。

連携とは、異なる専門職・機関・分野に属する複数の人びと（非専門家を含む）が、1人または単一の機関では達成できないような表現や作品を実現するために、意識的に協力関係を構築して取り組む相互関係の過程である。

協働とは、1人または単一の機関では達成できないような表現や作品を実現するために、必要な職種、人材が協力し合って自ら専門性を分かち合い、役割分担などを話し合っ合意のもとで活動を計画・実行する協力的行為である。

作品の制作や表現という実践フェーズでこれらを定義しつつ、行政とNPOの協働において岩切（2007）が強調したのが①対等性、②セルフ・コントロール、③多元性、④相互理解等に基づくコラボレーション（自立した複数の主体がお互いに対等な関係で具体的な課題達成のために行う非制度的な協力関係）だった。「未来のわたし」の事例が示唆するのは、芸術の実践においては連携に

関わる人びとの間で自由な発想と柔軟な変更はあってしかるべきものだが、地域の団体間の連携としては劇場と連携先とが事業の目的そのものを共有することはやはり重要だったことである。同じ目的をもつもの同士というより、互いの領域で重なり合う部分から共通の目標をともに設定し、単独では達成できない内容をもってその達成に向かう過程が、「未来のわたし」における協働だったと言えよう。さらに、そこから生まれる価値は多元的であるとともに双方の領域を拡張するような要素をもっていた。連携・協働をめぐる政策レベルでの議論と、作品の創造という芸術的な実践、文化的な活動をめぐる現場での議論の間のレイヤーに、劇場と地域の団体と連携には豊かな協働が起きていたのではないかと考えられる。

今回のリサーチでは「未来のわたし」で起きていた事象などをモデル化するところまでは至らなかったが、こうした事例から協働の可能性を発掘し、劇場における連携や協働の概念を鍛えていくことを今後の課題としたい。

* * * * *

このリサーチを進めるに当たり、2年間にわたってたくさんの方々にご協力をいただきました。「未来のわたし」の参加者の皆さま、京都市ユースサービス協会およびロームシアター京都の企画担当者の皆さまはじめ関係者の皆さま、リサーチプログラムのメンターの吉岡洋さんと若林朋子さん、担当の齋藤啓さん、長野夏織さん、調査を支えてくださった皆さまに、心からの感謝を申し上げます。

【引用・参考文献一覧】

- ・生田周二（2021）『子ども・若者支援のパラダイムデザイン“第三の領域”と専門性の構築に向けて』かもがわ出版。
- ・岩切道雄（2006）『「行政とNPOとの協働」に関する一考察』『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』第7号、301-312頁。
- ・遠藤保子、水野篤夫（2006）「青少年を支援する専門職（ユースワーカー）養成と力量形成—ランカスター大学セント・マーチンズ・カレッジのカリキュラムを中心として—」『立命館人間科学研究』第12号、45-54頁。
- ・公益財団法人京都市ユースサービス協会（2017）「子ども食堂ひとかじり わかものだって腹が減る。」公益財団法人京都市ユースサービス協会。
- ・小林武生（2015）「連携の類似概念の整理」『徳山大学総合研究所紀要』第37号、61-66頁。
- ・財団法人京都市ユースサービス協会（1998）『（財）京都市ユースサービス協会のあゆみ—京都市青少年活動センターの10年—』財団法人京都市ユースサービス協会。
- ・財団法人京都市ユースサービス協会（2009）『財団法人京都市ユースサービス協会 20年のあゆみ』財団法人京都市ユースサービス協会。
- ・財団法人地域創造（2010）「平成20・21年度調査研究報告書 新 [アウトリーチのすすめ]」財団法人地域創造。
- ・佐藤滋、早田幸編著（2005）『地域協働の科学 まちの連携をマネジメントする』成分堂。
- ・玉野和志「コミュニティからパートナーシップへ：地方分権改革とコミュニティ政策の転換」、

- 羽貝正美編（2007）『自治と参加・協働：ローカル・ガバナンスの再構築』学芸出版社、32-48頁。
- ・東京都生活文化局（1983）「東京都文化振興条例の概要について」、自治大学校、地方自治研究資料センター編『自治研修』第283号、50-55頁。
 - ・中村誠文、岡田明日香、藤田千鶴子（2012）『『連携』と『協働』の概念に関する研究の概観：概念整理と心理臨床領域における今後の課題』『鹿児島純心女子大学大学院人間科学研究科紀要』第7号、3-13頁。
 - ・根木 昭、佐藤 良子（2013）『文化芸術振興の基本法と条例：文化政策の法的基盤〈1〉』水曜社。
 - ・野田邦弘（2001）『イベント創造の時代—自治体と市民によるアートマネジメント』丸善。
 - ・登久希子、兼松芽永（2020）「特集『協働／プロセスの人類学—同時代のアートをめぐる省察から』」『国立民族学博物館研究報告』第45巻第2号、237-260頁。
 - ・文化庁（2021）「地方における文化行政の状況について（令和元年度）」文化庁。
 - ・松下啓一（2002）『新しい公共と自治体：政策法学ライブラリイ6自治体はなぜNPOとパートナーシップを組まなければいけないのか』信山社。
 - ・横山和夫（1958）「横須賀市文化振興条例の制定について」『市政』第34巻第12号（通巻第401号）、1955年、54-57頁。
 - ・横山淳一、山本勝（2004）「地域包括ケアシステムにおける連携促進と情報化」『日本経営診断学会論集』4巻、148-158頁。
 - ・吉池毅志、栄セツコ（2009）「保健医療福祉領域における『連携』の基本的概念整理—精神保健福祉実践における『連携』に着目して—」『桃山学院大学総合研究所紀要』第34巻第3号、109-122頁

子どもと舞台芸術

音楽における参加型事業「ワークショップ」の実態 —文化施設と芸術団体におけるワークショップを事例に—

古橋果林

はじめに

音楽分野における子どものためのプログラムは、1990年代以降に「教育普及プログラム」や「アウトリーチ」と呼ばれる活動が盛んになり、現在も様々なプログラムが数多く実施されている。その中でもこの十数年の間には、従来の聴衆と演奏者が明確に区別され、聴衆は主に音楽を「聞く」という行為を行う所謂コンサートやリサイタルと呼ばれる鑑賞事業とは異なり、参加者自身が主体的に音を鳴らし、声を出し、身体を動かし、楽器を演奏し、音楽する¹「参加型」の音楽事業が特に増加してきており、それらは「ワークショップ」という名前で展開されることが多い。

筆者は「ワークショップ」の実施者である音楽ワークショップ・リーダー／ファシリテーターとして、0歳から高齢者、障がいを持つ方まで様々な状況にある方が主体的に音楽に参加できる、音楽ワークショップを行なっている。ワークショップに関わる者として研鑽を積もうと様々な取り組みについて学ぶ中で、「ワークショップ」と呼ばれる参加型の事業が様々な目的や価値観のもとに構成され、それに適した手法や実践者に求められるスキルも多岐にわたることを強く認識するようになった。一方で多種多様に展開されているにも関わらず、これらの活動が一括りに「ワークショップ」と称されることで、曖昧かつ一方向的に認識されることにも疑問を抱くようになった。そこで、本リサーチでは子どもに向けたプログラムの音楽における「参加型」の活動を整理し、その実態を明らかにすることで、「ワークショップ」という言葉で括られるこれらの活動が一体どのような音楽活動であるのか、紐解きたい。このリサーチにより、今後これらの事業を展開したいと考える担い手はその多様性を理解した上で、それらの中から目的や対象に適したプログラムを企画することを可能にするだけでなく、筆者のようにワークショップの実践者を目指す人材が適した手法を学ぶことへ繋がると考えている。

本リサーチでは「音楽ワークショップ」と呼ばれるものの中で、日本フィルハーモニー交響楽団、日本センチュリー交響楽団の2つの文化芸術団体とミュゼザ川崎シンフォニーホール、東京文化会館の2つの文化施設が主導するワークショップを主な対象としリサーチを進めた。リサーチを実施した2021年度は新型コロナウイルス感染防止対策を取ることが必要とされ、日々変わる社会状況に柔軟に対応しながら事業が実施されている。そのような状況下では、物理的にも精神的にも

¹クリストファー・スモールは音楽の究極的な意味は音楽という客体にあるのではなく、それを実践する行為にこそ存在するとし、「ミュージッキング」の概念を提唱した。ミュージッキングとは、「音楽演奏に何らかの形で関わること」で「演奏することでも、聴くことでも、練習することでも、作曲することでも、踊ることでもいい」と定義されている。スモールは「ミュージッキング」という言葉を、音楽を演奏することから聴取、音を直接生み出さない「音楽活動や音楽イベントに関わること」までを含意したものとして定義しているが、本リサーチでは音楽を「鑑賞する」というその多くが「聴く」という行為に限定されたものに対して、来場者が音楽を聴くだけでなく、実際に音を鳴らし、声を出し、身体を動かし、楽器を演奏する等の主体的に音楽を表現する行為を総じて「音楽する」と表現する。これにはスモールが提唱するような「音楽活動や音楽イベントに関わること」や民族音楽学者の山田陽一がミュージッキングに含むべきとする「個人的で内面的な行為」については含意しないものとする。

密なコミュニケーションが求められるワークショップの現場は中止や延期を余儀なくされるか、実施された場合にも感染対策のためオンラインで行われたり、本来実施されてきた形と異なる形式での実施が強いられたりしてきた。もちろん、これを機にワークショップの新しい可能性が見出される部分もあるが、音楽を通じた活動の中で一方向的でなく双方向的なコミュニケーションがワークショップの特色の一つであるとする筆者は、現在の状況下で感染症対策とともに実施されているワークショップの内容からはワークショップの本質的なものは観察できないと考えた。そこで、本年度は現場のリサーチからではなく、文献資料やワークショップという事業を制作されてきた現場の方々へのインタビュー調査を主な手法として選択することとした。本報告書ではインタビュー調査から得られた情報や筆者がこれまでに関与した際に得た情報に基づいてワークショップの内容について言及するが、それらは「音楽ワークショップ」の側面のほんの一部を見るにすぎないものである。本リサーチは一つ一つのワークショップを詳細に観察し分析を行っていない点において音楽ワークショップの研究としては充分ではないが、これらの活動をマクロ的に整理することが、音楽ワークショップの実情を省察する第一段階となると考え調査を実施した。

1. 日本で実施される音楽分野における「ワークショップ」

参加者が音楽することに主眼を置かれた参加型事業「ワークショップ」について考える前に、少し範囲を広げて現代日本で実施される音楽分野における「ワークショップ」とはどのようなものがあるのか、確認したい。

1.1. ワークショップとは何か

そもそも「ワークショップ」とは何だろうか。辞書を引くと「①仕事場。作業場。②所定の課題についての事前研究の結果を持ち寄って、討議を重ねる形の研修会。教員・社会教育指導者の研修や企業教育で採用されることが多い。」²と出る。中野(2001)はワークショップという言葉について「もともとは『共同作業』や『工房』を意味する英語だが、ここ数十年の間に『先生や講師から一方的に話を聞くのではなく、参加者が主体的に論議に参加したり、言葉だけでなくからだやこころを使って体験したり、相互に刺激しあい学びあう、グループによる学びと創造の方法』として欧米から世界中に広がってきた」³とし、「参加」、「体験」、「グループ」という言葉が特徴となる「参加体験型のグループ学習」であるとしている。それは、講義等で一方向的に知識や技能が伝授される形ではなく、「参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創り出したりする学びと創造のスタイル」である。一方で、笠原(2017)は「従来であれば『〇〇教室』や『〇〇講座』と呼ばれていた活動もワークショップと称しているのも事実」とし、「本来の意味でのワークショップ実践であるかどうかを判別することは難しい」と指摘する⁴。このようにワークショップという言葉が本来の意味とは異なる実践に対しても用いられることの理由について、片岡(2007)は「諸外国から導入する事物全般に見られる傾向と同じく、独自のカタカナ英語としての意味が広汎に及んだ結

² 『広辞苑』より。

³ 中野民夫「ワークショップ 新しい学びと創造の場」、岩波書店、2001年。

⁴ 笠原広一「子どものワークショップと体験理解 感性的な視点からの実践研究のアプローチ」、九州大学出版会、2017年。

果」⁵と説明している。さらに、高橋(2002)は「1990年代後半は、講習会や実演、実習というかわりになんでもワークショップという言葉に置き換えれば参加者が気軽にやってくるという時期であった」とし、曖昧な言葉だからこそ参加者にも多義的に捉えられ参加を促し得ることがわかる。近年では荻宿(2012)による「まなびほぐし(アンラーン)」⁶という学習論の立場からの定義の再提案もみられている。また、笠原はアート系のワークショップについて「一見すると遊びや気晴らしにしか見えず、ワークショップとしては今ひとつその目的が曖昧な実践と捉えられるものである」と指摘しており、もともと多義的に捉えられがちな「ワークショップ」だが、アートにおいてはその内容や目的についても「何が行われているか」、「何が起きているか」が捉えられにくく、「ワークショップ」という活動がどのようなものであるかをさらに曖昧なものにしている可能性があるだろう。

1.2. 「ワークショップ」という言葉で括られる音楽における事業や活動

「ワークショップ」という言葉は定義がありながらも言葉としての性質から多義的に捉えられていることについては前述の通りだが、実際に音楽の分野においてどのような活動が「ワークショップ」と称されているのだろうか。今日、全国各地で日々実践されているワークショップの全貌を把握することは困難であるが、先行研究における記述やホームページ等における参加者募集ページに記載された内容から推察し整理したい。ここではまず後に詳しく述べる日本フィルハーモニー交響楽団、日本センチュリー交響楽団、ミューザ川崎シンフォニーホール、東京文化会館で行われるワークショップとは性質が異なるものをあげる。

まず、ワークショップの中で楽器の制作、音楽にまつわる物の造形を行うワークショップがある。例えば、東京芸術劇場「TOKYO MET SaLaD MUSIC FESTIVAL 2021 [サラダ音楽祭] メインプログラム SaLaD ワークショップ」で実施されている「カモン！カホン！木彫アーティストムラバヤシケンジと一緒に音の出る箱・カホンを作ろう！」⁷は、その内容についてホームページに「座って叩くことで音の振動を直に体感できる箱型の打楽器『カホン』。木彫アーティストムラバヤシケンジ氏のレクチャーにより、ペイントして自分だけのカホンを作りませんか？」と記されており、ワークショップのメインがカホンを制作することであると考えられる。このようなワークショップは楽器メーカー等でも実施されており、2018年に東京ビッグサイトで行われた「2018 楽器フェア」では鈴木楽器製作所が楽器の組み立て体験のできる「親子で手作り楽器@ワークショップ」⁸を実施し、世界に一つだけの楽器を作る内容としている。これらは「ワークショップ」という言葉を「何らかの造形作品をつくる活動」として捉えた上で使用されていると考えられる。

また、楽器や声楽などの演奏法を学ぶ、もしくは体験するものも「ワークショップ」と称されることがある。上述の「サラダ音楽祭」内で実施された「よい声で歌うためのワークショップ」は、その内容について「新国立劇場合唱団メンバーが歌が上手くなるための簡単テクニックをレクチャーします！自分にぴったりの歌い方を見つけてみませんか？」と説明しており、歌うための技術や技能が伝授される内容であると考えられる。またサントミューゼでは2021年にニューオリン

⁵ 片岡杏子「社会教育としてのワークショップ：公共的場面における「美術」をめぐる」、『美術科教育学会誌』、26号、2006年。

⁶ 荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎「ワークショップと学び1 まなびを学ぶ」、東京大学出版会、2012年。

⁷ 東京芸術劇場公式ホームページより。(<https://www.geigeki.jp/performance/concert230/c230-5/>)

⁸ 2018 楽器フェア公式ホームページより。(<https://musicfair.jp/2018/handmade-workshop/index.html>)

ズスタイルのブラスバンド Black Bottom Brass Band (以下、BBBB) がニューオリンズ音楽と BBBB のジャンルに囚われない音楽について演奏を交えながらメンバーが語る「<アナリーゼ・ワークショップ 特別編>BBBB に聞く！ニューオリンズ音楽の魅力と BBBB の音楽」⁹を実施しており、演奏法のみならず、音楽の構造や理論、歴史や文化的背景についてのレクチャーについても「ワークショップ」と称されている。このようにレッスンやレクチャーのような内容を「ワークショップ」と呼ばれることも多く、内容の中で例えば一部本来の意味での「ワークショップ」的手法が用いられるということは考えられるが、どちらかと言えば「〇〇講座」、「〇〇教室」、もしくは「楽器クリニック」と呼ばれる活動に近いと考えられる。

また馬場 (2019) は「日立子どもオペラ学校」の活動報告をもとに公演参加型オペラ・ワークショップの現状とその問題点を提示しており、その中でオペラ・ワークショップについて「一般の参加者が主にソリストや合唱として、あるいはスタッフとしてオペラ公演に出演・参加し、〈稽古〜本番〉という過程を経験することでオペラについて学ぶ活動」¹⁰としており実施されるワークショップは「体験の共有と協働を目的とした場としてのワークショップの概念を含んでいるような印象を受ける」としている。公演制作や舞台技術を体験するものも「ワークショップ」と呼ばれるものも見られ、音楽におけるワークショップには参加者が公演上演のために関わる出演者、制作者、舞台技術者の役割を体験し作品を上演することを目的としたタイプがあるといえる。

新原(2017)¹¹は、ワークショップ型の音楽アウトリーチ実践における音楽家の能動的・即興的な教授行為を、音楽家・児童間の対話のなかに位置付けて捉えることを目的とし、小学校において行われた音楽アウトリーチを対象とした相互行為分析を行い、分析結果から事前に設定したプログラムによって、生まれる対話や音楽家の働きかけが限定されていたことを指摘した。分析されたワークショップは鑑賞を前提とした形で進められ、鑑賞という行為を手助けする、支援するために音楽家と児童間での対話が行われている。ワークショップの中での音楽家の「教授行為」は、「学習者単独ではできない課題を、親や先生、仲間など、より能力のある他者が援助し、実行可能にする工夫」等に整理された。このように「鑑賞行為」を主軸としたワークショップもみられ、澤田、永井(2015)¹²による分析された音遊びワークショップにおいても、安部幸明《夢の世界》の鑑賞を通じた活動として音遊びが行われていた。

本リサーチで調査対象とするワークショップと類似するものを除いても、「ワークショップ」という名前のもとに行われる活動は多岐にわたることがわかる。

2. 参加型プログラム「音楽ワークショップ」の実態

ここまでみてきたように音楽の分野において「ワークショップ」は楽器創作やレッスン、クリニック、レクチャーのような内容のものや、参加者が公演上演に関わる様々な役割を体験するも

⁹ 上田市交流文化芸術センター サントミュージゼ上田公式ホームページより。

(https://www.santomyuze.com/hallevent/bbbb_analyze/)

¹⁰ 馬場紀雄「オペラとワークショップについての考察：オペラ・ワークショップ公演への提言とともに」、『昭和音楽大学紀要』、38号、2019年。

¹¹ 新原将義「ワークショップ型授業における教授・学習活動の対話的展開過程」、『教育心理学研究』、65号、2017年。

¹² 澤田まゆみ、永井純子「安部幸明作曲《夢の世界》の主体性と劇場性に着目してーピアノとおはなしによる音遊びワークショップの実践ー」、『新島学園短期大学紀要』、35号、2015年。

の、アウトリーチにおける鑑賞行為を主軸としたもの等、様々な内容で展開されている。参加者自身が主体的に音を鳴らし、声を出し、身体を動かし、楽器を演奏し、音楽を表現する参加型事業についても「ワークショップ」という名称が用いられているが、それらは従来のコンサートやリサイタル等の鑑賞事業とは異なる新たなジャンルの事業として近年文化芸術団体や文化施設で数多く実施されるようになった。それらの一部は教育普及プログラムが盛んな海外の手法を取り入れられたり、専門家を招いたりすることでそれぞれが独自に発展しているが、日本における活動が俯瞰的に整理されたことはなかった。そこで、本リサーチでは、日本フィルハーモニー交響楽団、日本センチュリー交響楽団の2つの文化芸術団体とミュージアム川崎シンフォニーホール、東京文化会館の2つの文化施設における事業について、実施報告書やレポート等の文献資料と、ワークショップという事業を制作されてきた方々へのインタビューを通して、その形態、活動の内容を整理し、「ワークショップ」と呼ばれるこれらの活動が一体どのようなものであり、どのようなことを課題としているのかを明らかにする。なお、筆者は東京文化会館のワークショップ・リーダーとしてワークショップの企画・実施に関わっており、当該会館のワークショップの内容についてはインタビューの内容のほか、筆者の実施経験をもとに記述している。

本リサーチで行ったインタビューは以下の通りである。インタビューは全てZoomを使用したオンラインで行った。

- ① 日本フィルハーモニー交響楽団のワークショップについて
インタビュー：公益財団法人日本フィルハーモニー交響楽団
事務次長兼音楽の森部長 別府一樹
インタビュアー：筆者
実施日時：2022年2月3日 17:00-19:00
- ② 日本センチュリー交響楽団のワークショップについて
インタビュー：元豊中市立文化芸術センター事業プロデューサー
元コミュニティプログラム担当マネージャー 柿塚拓真
インタビュアー：筆者
実施日時：2021年12月23日 10:00-12:00
- ③ ミュージアム川崎シンフォニーホールのワークショップについて
インタビュー：公益財団法人川崎市文化財団ミュージアム川崎シンフォニーホール
事業企画課課長補佐 山田里子
事業企画課 今井佐知子
プログラムコーディネーター 澤田知世
インタビュアー：筆者
実施日時：2022年2月1日 13:00-15:00
- ④ 東京文化会館のワークショップについて
インタビュー：公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化会館
事業係教育普及担当係長 福井千鶴

インタビュアー：筆者

実施日時：2022年2月1日 19:00-21:00

⑤ マイケル・スペンサー氏のワークショップについて

インタビュイー：ワークショップデザイナー・コーディネーター

表現とまなび実践研究ラボ (Foto-Musica.LLC) 代表

東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科 特任助手

青山学院大学社会情報学部 ワorkshopデザイナー育成プログラム

講師 石川清隆

(マイケル・スペンサー氏のワークショップにてコーディネーター及びアシスタントを務める)

インタビュアー：筆者

実施日時：2021年11月25日 13:00-15:00

2.1. 日本フィルハーモニー交響楽団のワークショップ

日本フィルハーモニー交響楽団（以下、日本フィル）では、マイケル・スペンサー氏（以下、スペンサー氏）¹³と共同で、音楽によって創造性や協調性をはぐくむ、創造・体験型のワークショップを開発、推進している。スペンサー氏は2001年から日本オーケストラ連盟から招聘を受け日本でロンドン交響楽団の教育活動を紹介しており、その後毎年招聘を受けて日本での活動を続けてきた際に、日本フィルの楽団員の一人が活動に参加していたことがきっかけとなり日本フィルとスペンサー氏の活動が始められた。スペンサー氏と活動を始める以前にも、日本フィルとして独自にエデュケーション・プログラムを実施していたが、日本フィル内の記録によれば2003年に初めてワークショップを実施している。日本フィルが毎年実施している「夏休みコンサート¹⁴」のプレイベントとしてワークショップが実施されることも多く、オーケストラの公演の前の事前学習としてワークショップが位置付けられる側面もある。スペンサー氏と日本フィルは現在まで継続的に協働を続けており、その中でスペンサー氏の手法を学んだ楽団員がその手法を活かしながら発展、応用させ独自にワークショップや関連するプログラムを展開している。本リサーチではスペンサー氏による「音楽創造ワークショップ」、東北被災地訪問プロジェクト「被災地に音楽を」の中で行われた「動物の謝肉祭対話型コンサート」、2019年に杉並区で実施された「多文化共生ワークショップ」について話を聞いた。

2.1.1. 「マイケル・スペンサー 音楽創造ワークショップ」

スペンサー氏による音楽ワークショップの多くは以下の概要で実施される。

¹³ 元ロンドン交響楽団ヴァイオリン奏者、元英国ロイヤル・オペラ・ハウス教育部長。世界各地の芸術団体や企業らと芸術による教育・地域・人材育成プログラムの開発・実践を行い高い評価を受ける。日本でも過去15年以上、日本フィルハーモニー交響楽団や国内プロオーケストラと教育プログラムを多数実施。2008年、教育ディレクターを務めた『ピーターと狼』がアカデミー賞(短編アニメ部門)受賞。

¹⁴ 「初めてクラシック音楽を聴く子どもたちに、家族と一緒に本物のオーケストラをお聴きいただきたい」という願いから1975年にスタートした日本フィルのコンサート。日本フィル公式HPより。

<https://japanphil.or.jp/summerconcert2021>

表1 「マイケル・スペンサー 音楽創造ワークショップ」概要

内容	参加者が音楽を創作するプロセスの中で、クラシック音楽の既存の楽曲の音楽的構成や要素を主体的に学ぶ。
使用される音楽	クラシック音楽
実施期間	単発（1日完結） 2時間×2コマ（午前～午後） 45分×2コマ（小学校で実施する場合）
対象年齢	小学生（※1）、保護者はほとんど同席しない。（※2）
参加・行動の範囲	楽器を用いた創作活動。 創作の中で歌、リズム遊び、身体運動（ダンス等）を行う場合も多い。 最後にテーマとなった作品を鑑賞する。
実施者の呼称	ファシリテーター
実施者の人数	ファシリテーター（スペンサー氏）：1人 サブファシリテーター：4～5人

※1 小学生を主な対象とする理由として、コーディネーターを務める石川氏は「スペンサー氏が得意とする年齢であり、氏の伝えたいことが最も響きやすい年齢である」としている。小学生未満を対象とすることは少ない。

※2 ワーク中に保護者が近くにいることで子どもの反応が大きく変わってしまうことがあるため、保護者は同席しない場合が多い。

（インタビュー内容をもとに筆者作成）

スペンサー氏は自身のワークショップについて「学習の手順」であり、「主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）」¹⁵の場としている。スペンサー氏のワークショップは、以下の流れで行われることが多い。

¹⁵ 「フォーラム 日本におけるファシリテーターの未来像（スピーカー：マイケル・スペンサー）講義録」、2012年。

- ① テーマやテクスチュアの共有
- ② **WS**で取り上げるテーマやテクスチュアを共有する。
作品名や作曲家名を明かさず、その作品に関連する要素を子どもたちに伝える。好奇心を抱いて活動に参加できるよう、子ども達が惹きつけられるものを提示し活動へ誘う。
- ③ 参加者のグループ分け、創作
グループに分かれ子どもたちが創作を始める。スペンサー氏や他のファシリテーターが定期的に、子どもたちにテーマとなる作品の音楽的要素を与え、創作が進められていく。
「こうした方がよい」等の直接的指示は決して行わない。例えば子どもたちの創ったフレーズを反復させたい場合は、「じゃあそれを長くするにはどうしたらいい？」と声をかけ子どもたちに考えを巡らすよう促す。
- ④ 発表
子どもたちが創作した音楽を発表する。発表はグループ毎に行い、発表を終えると鑑賞していたグループに短い質問を投げかける。
- ⑤ テーマとなった作曲家の作品を鑑賞
テーマとなっていた作曲家の作品を鑑賞する。

ワークショップは必ず一貫したテーマの中で進められ、ウォームアップでさえも繋がりを持たせて活動を行う。石川氏によれば、ワークショップにおいて大事にしていることは「子どもたちが『自分（たち）でできた』という感覚を味わうこと」であり、子どもたちが創作を行う際もファシリテーターは具体的な指示は行わず、時には傍観したり見守ったりする。介入が必要な場合にも子どもたちが自分でアイデアを生み出せるよう促す行為のみを行い、決して指示を行わない。参加者は音楽作りや発表、振り返りのプロセスの中で、他者との対話（自分の考えを伝える・提案・すり合わせ等）や、協働（一緒に行く、それぞれの参加者や楽器の特性を活かし合う等）を行う。そうした協働が自然と起こるようにプログラムやファシリテーションがデザインされているという。

ワークショップの中で参加者は主として楽器を使った創作を行いながら、内容によっては歌、リズム遊び、身体運動、楽器演奏、創作、鑑賞の全てのワークを網羅する。日本フィルの別府氏はオーケストラのワークショップとして「鑑賞」も重要な要素だと話す。ワークショップにおける主な活動は参加者自身が音を鳴らし音楽を創作することだが、「プロによる演奏を必ずワークショップの中で聞かせる」ことが重要だとした。

（発表が終わった後に）最後に自分たち（オーケストラ）がオリジナルに当たるようなものを生演奏で聞かせる。そのことによって、一つの完成形をみんなで作り上げたねって。音楽で終われるというか、その演奏体験だったり、聞くっていう体験でその場を閉められるので。それが大事だよねってうちのメンバーも思ってる。やっぱりプロとして音を聞かせないで、楽しいおじさんで終わって、あの人は何なんだろうっていうよりは、オーケストラの人たちとワークショップやったねっていうのが我々の武器なので。

日本フィルとスペンサー氏によるワークショップの内容についても、必ずしも前述の形ばかりではなく、例えば参加者が施設内を巡りながら音を集めるオリエンテーリングのような内容や、音楽

のモチーフを当てるクイズといった音楽創作を行わないものもある。別府氏はワークショップの内容のデザインについて、「参加」、「体験」、「創作」、「鑑賞」それぞれの要素のバランスを状況や目的に合わせてデザインするべきだとした。

目的にどういうやり方が一番合うかっていうことだね。音楽創りをすることが、すごく大事だっていうふうなタイプのイベント、(つまり)子供たちで自ら楽器を演奏したり、参加してもらってということに重きを置いてやる場合は、クイズじゃ物足りないし。音楽創作の目指していることは、作品が構成される、作品が作られているプロセスの追体験なんですよ。どういう要素で構成されているか、どういう設計図で組み立てられているかっていうことを、追体験するってことだから。作曲家の気持ちになるみたい。 (中略) 対象の人数が多いと創作はできないしね。鑑賞という要素と、何か自ら参加者がパフォーマンスをするみたいなどころってものを、どういうウェイトで組み合わせるかっていうことが、そのイベントの個性になってくるし、デザインの妙だろうなと思う。

2.1.2. 「被災地に音楽を」における参加型プログラム

日本フィルでは2011年6月から「被災地に音楽を」と題し東北の被災地に楽団員が赴き音楽を届ける事業を行っており、約10年の中で300回の活動が行われた。2012年3月に福島県三春町で初めてスペンサー氏による音楽ワークショップを東北で実施され、その後も子どもたちの自主性を養い、自発的なコミュニケーションを促すことを目的として、福島県南相馬市、宮城県石巻市などでワークショップを実施している。

被災地で音楽ワークショップを行うことについて別府氏は以下のように話した。

被災地支援って元々は慰問的な要素が強かったんだけど、だんだん鑑賞型から参加型、創造型になり。大事なのは、その関わり方を深めていくこと。同じ音楽のプログラムであっても、だんだん参加者のコミットを高めていくというか。そして最終的には、自らの主体的な活動として何か生み出すようになってもらうのが一つのゴールかなというふうに思っていて。音楽鑑賞っていうのはレベル1。楽器指導っていうのはレベル2かもしれない。鑑賞型から参加型になり、参加体験型になり、それから創造型になる。(中略) それで最終的には自ら自分たちでコンサートを企画する。そこに僕らがのっかったりとかっていうのが一つの進化モデル的に捉えて被災地でやってきた部分があつて。

鑑賞型から創造型への段階的なプログラムの例として2017年12月には岩手県宮古市文化会館にて上演した《動物の謝肉祭》について話を聞いた。これは市内小学1、2年生を対象としたものであり、楽団員の伊波睦氏(トロンボーン)が内容の構成とファシリテーターを務めた。日本フィルでは、《動物の謝肉祭》は10人ほどの編成でも実施できるようになっており台本付きでしばしば上演される演目でもあった。しかしながらスペンサー氏との数々のワークショップの経験を踏まえて、日本フィルの教育プログラムとして新規性のある内容にしていきたいという意向から、楽団員の伊波氏が新たに「《動物の謝肉祭》をより深く楽しむ、より立体的に楽しむためのデザインと進行役」を務めることとなった。内容は子供達が直接的に音で音楽に「参加」する部分は少なかった

というが、伊波氏が、子どもたちが親しみやすい形で音楽的な解説を行い、伊波氏と子どもたちが対話をしながら演奏を楽しむ内容だという。

別府氏はこのように鑑賞に留まらない「参加型だったり、対話型だったり、一方通行じゃなくインタラクティブなコンサートのあり方を模索」しているといい、このような「コンサートの進行役もある種ファシリテーターで、会場の反応引き出したり対話的に進めていく」としている。日本フィルが長年スペンサー氏と協働でワークショップを開発、推進する中で、従来オーケストラで行ってきたコンサートにもワークショップの要素を取り入れて従来の鑑賞型にとらわれない形で実施されているといえるだろう。

2.1.3. 多文化共生ワークショップ

日本フィルが友好提携を結ぶ杉並区からオリンピック・パラリンピックに関連する文化プログラムとして「多文化共生」をテーマにワークショップを実施することを依頼され、杉並区の国内唯一のネパール人学校と隣接する杉並区立西田小学校の児童と一緒に音楽創作をするワークショップが企画された。スペンサー氏と日本フィル、杉並区の職員がディスカッションをしながら内容を検討し、アジアに共通する文化の一つであるお茶や区内に多くあるカレー屋のカレーを取り寄せ、食を共有した後に、一緒に音楽創りをするという内容のワークショップを実施した。

この多文化共生ワークショップは、2021年10月に中国・韓国からの留学生と区内高校に通う生徒が互いに文化的理解を深める目的のもと第二段が実施された。ワークショップの前半は参加者が日中韓3国の3種類の「箸」を使って「橋」を作るワークを行い、後半には《チョップスティック》¹⁶を題材としながら、それぞれの国のオリジナリティーを活かした音楽作りをグループに分かれて行い、様々なアイデアが曲にまとめられた。これらは全て1日完結型で行われたが、ワークショップとは別の日にオンラインで参加者が交流し、事前に関係性を作る場が設定された。

「多文化共生型ワークショップ」は目的に合わせた内容にデザインされており、そのことについて別府氏は以下のように述べた。

多文化共生のワークショップで一番大事だなと思っていたのは、お互いの理解を深めることが目的であるということ。だから、特定の音楽作品を深く理解しようとか、良い音楽を作らなきゃいけないとかいうプレッシャーは抜きにしよう、もっとカジュアルで楽しいものでいいよね、と。だから過度に音楽的なうんちくを込めるということはしませんでした。

また、ワークショップの参加者は大学留学生と高校生であり年齢差もあったため、最初はコミュニケーションが上手くいっていない場面も見られたという。ファシリテーター達が進行に苦戦する中で、オンラインで参加するスペンサー氏の助言もあり¹⁷、一度ファシリテートを放棄し、子ども達だけに任せたという。結果的に留学生が積極的にコミュニケーションを取り始め、どのグループも作品を創ることができた。このことについて別府氏は多少の年齢差がある参加者同士でのワークの難しさについて「我々のデザインの読みが浅かった」としながらも、前半の「箸」で「橋」を作るワークに比べ、音楽創作のハードルの高さを感じたという。特に参加した高校生はブラスバンド部

¹⁶ 19世紀にイギリスで出版されたピアノ曲《The Celebrated Chop Waltz》の通称。

¹⁷ 2020年から新型コロナウイルス感染症の影響を受け、スペンサー氏はオンラインでワークショップに参画している。

に所属する生徒であり、音楽を経験しているからこそ自由な発想が生まれにくく音楽創作に難しさを感じてしまっていたことも推察できる。参加者の状況や特性からそれに適した内容をデザインすることもワークショップを企画する上で重要な点の一つである。

2.2. 日本センチュリー交響楽団のワークショップ

日本センチュリー交響楽団（以下、センチュリー響）では、音楽ワークショップや多様なコンサートを通じて交流を深め、自身の作品や表現を創造すること、さらにはその過程において、オーケストラと社会の新しい関係や社会の中でのオーケストラの価値を作ることを目的として、コミュニティプログラムを実施している。このコミュニティプログラムは、これまでオーケストラとの関わりが少なかった人やオーケストラの活動への参加が難しかった人を対象に、子ども、家族、高齢者、障がい者、就労支援中の若者等老若男女様々な人々が参加している。¹⁸

センチュリー響は2011年の民営化前から多くの教育プログラムを実施していたが、オーケストラの民営化を機にそれまで実施していた教育プログラムからさらに広がった活動の実施について模索していた。2014年には作曲家の野村誠氏を「ディレクター」に迎え、コミュニティプログラムを立ち上げ、現在まで様々なワークショップを展開している。主なワークショップとして以下があげられるが、本リサーチではこの中でも子どもの参加が可能な「家族でオーケストラ」、「世界のしょうない音楽祭」について述べる。

表2 日本センチュリー交響楽団の主なワークショップ

名称	対象	内容
The Work (2014～)	就活中の若者	参加者が「仲間」として出会う楽団員との自然な触れ合いや、楽器を演奏することだけにしばられない自由な音楽創作を通じて、日々の暮らしや働き方につながる創造性や社会性の獲得を目指す。若者就労支援を行うNPO法人ハローライフとの共同事業。
世界のしょうない音楽 ワークショップ&音楽祭 (2014～)	市民	センチュリー響の本拠地がある大阪府豊中市の庄内地域を舞台に、市民と楽団員、音大教員・学生らがオーケストラを結成し音楽を創作する。ワークショップを重ね、最後には地域の音楽祭での作品発表を行う。豊中市主催。大阪音楽大学、しょうないREK協力。
お茶の間オーケストラ (2016～)	高齢者	高齢者と即興演奏や音楽創作を行う。市営住宅入居者との継続的な即興演奏の機会創出、アクティブシニアを対象とした音楽創作とその発表会、認知症施設入居者との音楽セッションの実施など、記憶や言語に頼らない「瞬間を楽しむ」即興演奏の特性を生かした、さまざまな高齢者との音楽活動を展開。2016年に英国マンチェスター・カメラータの協力を経てスタートし、現在もその交流が続く。アドバイザーをキーボディスト、作曲家の鈴木潤が務める。
家族でオーケストラ (2017～)	親子・家族	センチュリー響の楽団員と一緒に親子・家族が多数集まりオリジナルの音楽を作るワークショップ。各自が楽器や音の出る物を持ち寄り、1日かけて音で交流する。最後には完成した曲を全員で合奏。創作、遊び、即興などを通して、楽譜を使わずにオーケストラの醍醐味が体験できる。

(野村誠、鈴木潤「音楽の根っこ オーケストラと考えたワークショップハンドブック」を元に筆者作成。)

¹⁸ 野村誠、鈴木潤「音楽の根っこ オーケストラと考えたワークショップハンドブック」、公益財団法人日本センチュリー交響楽団、2020年。

柿塚氏はワークショップ事業を通して現代の社会の中でオーケストラの新たな価値を見出すことが事業の一つの目的であるとし、現在オーケストラの演奏会に足を運ぶ「音楽を聞きたいと思う人」だけでなく、そうではない人に対するの価値を考える必要があるとした。

その人たちにとって、センチュリー交響楽団というオーケストラとか、もっという音楽という文化そのものがあってよかったなって思ってもらおう。そうすると必然的にオーケストラと関わり合う人が増えるわけだから。そしてオーケストラ側もいろいろな人と関わることで変化がおき可能性を引き出してもらえるし。

さらにそのような人々に対し有効なのは音楽を聞く「鑑賞」の機会を与えるのではなく、自分たちで音楽を作ったり演奏の中に入ったりする機会を与えることだとし、「探りながら自分たちでいろいろ試していき、物を作っていく」ワークショップの手法を用い、さらには音楽に関する技術や経験がない人にも有効である創作型や即興型のワークショップを実施することがセンチュリー響に適しているとした。

2.2.1. 「家族でオーケストラ」

「家族でオーケストラ」は親子・家族を対象としたワークショップであり、センチュリー響の楽団員と参加者が一緒にオリジナルの音楽を創作するという内容である。2017年より始まり、2018年、2019年とこれまで3回実施されてきた。センチュリー響の本拠地である豊中市立芸術文化センターを活用し、コンサートやリサイタルだけでなく、子どもや家族が音楽に「参加」できるプログラムを求め作られたワークショップである。「家族でオーケストラ」が実施されるまでも、前述のようにセンチュリー響は様々な人々を対象にワークショップを行っていたが、子どもや家族を対象としたものが無かったこと、また1日で完結するものがなかったことから、1日完結型の子ども・家族を対象とした「家族でオーケストラ」が作られたのである。ワークショップの概要は以下の通りである。

表3 「家族でオーケストラ」概要

内容	参加者が持参した楽器やオーケストラの楽器を使い音で交流し、音楽を創作する。
使用される音楽	2017年：チャイコフスキー《イタリア奇想曲》 2019年：日英共同作曲プロジェクト「ホエールトーン・オペラ」
実施期間	単発（1日完結） 2時間×2コマ（午前1コマ、午後1コマ）、そのうち最後の30分で発表を行う。
実施場所	豊中市文化芸術センターホール、リハーサル室
対象年齢	小学生とその保護者又は引率者（※1）
定員	40名
参加・行動の範囲	楽器を用いた創作活動が主。 オペラの際には声、歌を用いたり、動きを伴うこともあった。
実施者の呼称	ディレクター、進行役（※2）

実施者	野村誠、鈴木潤、センチュリー響楽団員、ボーンマス交響楽団員（2019年）
-----	--------------------------------------

- ※1 野村氏は音楽ワークショップの手引書「音楽の根っこ」の中で保護者が子どもを行儀良く躰けようとする振る舞いが自由に音を出してみようという空気作りの邪魔になることがあるとし、グループワークを親たちと子どもたちで分けてしまうことで、「親という役割から解放された大人」と「子どもという役割から解放された小学生」たちがそれぞれ音楽に没頭し作品を創作した例をあげている。¹⁹
- ※2 実際にワークショップを行う際も野村氏は「作曲家」、もしくは「進行役」として自己紹介をするとい、楽団員も楽器と名前を名乗るのみである。
(ワークショップ募集ページ²⁰、インタビュー内容をもとに筆者作成)

ワークショップでは、参加者が持参した楽器やオーケストラの楽器を使い音で交流し、音楽を創作していく。参加者は自分たちで持ち寄った楽器や音の出る物のほか、教育系の打楽器やオーケストラで使用されるティンパニやシロフォン、バスクラムなどの楽団が用意した楽器を使用することができる。

参加者は、最初それぞれの楽器の音を出してみるところから始まり、野村氏の指や言葉の指示に従って音を出したり止めたりし、体感的に人と音を合わせることや楽器の組み合わせによって聞こえる音が変わることなどを体験していく。場が馴染んだころに、グループに分かれて²¹創作を行う。各グループには3-4名の楽団員が入り、参加者とともに曲の要素となるアイデアを自由に出しあっていく。例えば「夏休みの思い出を曲にしよう」といったテーマが出される場合もあれば、言葉から連想して音楽を作ったりする場合もあるという。ディレクターの野村氏は各グループを順番に回り、創作の中で困っていることがあればアドバイスをしていく。参加者と楽団員で生み出したアイデアを曲にし、最終的には全員集まり、譜面のない合奏を発表する。グループワークで創作を行い、最後に発表をするという流れはこのワークショップの基本的な構成である。

参加者との創作が行われる前には楽団員が自己紹介を兼ねて演奏を行うことも多いという。演奏を行う際にはクラシック音楽が用いられることはなく、ある時は野村誠作曲《相撲聞序曲》²²を室内楽用に編曲されたものを演奏した。

また特徴的といえるのが、センチュリー響のワークショップではアイスブレイクを行わないことが多い点である。アイスブレイクとは、初めて会った人同士やこれから一緒に活動を行う者同士の緊張をときほぐすための手法であり、音楽ワークショップのみならず一般的なワークショップの最初に行われることが多い。アイスブレイクでは自己紹介をしたり簡単なゲームをしたりして、集まった人々を和ませ、コミュニケーションをとりやすい雰囲気を作ることを目的としている。センチュリー響のワークショップではあえてこのアイスブレイクを行わないというが、その理由について柿塚氏は「これは野村さんの考え方で、初めましてでみんながいろいろ探り合ったりとか、

¹⁹ 野村誠、鈴木潤「音楽の根っこ オーケストラと考えたワークショップハンドブック」、公益財団法人日本センチュリー交響楽団、2020年。

²⁰ 日本センチュリー交響楽団ホームページより。

2017年募集ページ：<http://www.toyonaka-hall.jp/event/event-2332/>

2018年募集ページ：<http://www.toyonaka-hall.jp/event/event-7552/>

2019年募集ページ：<http://www.toyonaka-hall.jp/event/event-16476/>

²¹ 楽器の種類によってグループを分ける場合もあれば、参加者が立っていた位置で分けることもある。

²² 相撲を題材に両国門天ホールの委嘱により2017年に作曲された2台ピアノのための作品。野村氏は日本相撲聞芸術作曲協議会（Japan Association of Composers for Sumo Hearing Arts、略してJACSHA=ジャクシャ）のメンバーとして活動を行なっている。

ちょっと緊張感を持って今日はどうなるんだろうみたいな時間というのは、一旦なくなっちゃうと絶対来ないっていうのがあって。1日やれば、結局最後は自然と仲良くなる。だから、そうじゃない時間はそうじゃない時間で楽しんだらいいんじゃないかっていう考え方。アイスブレイク的なものを意図的にやらない」と述べている。

ワークショップ終了後には、片付けをしながら参加者がお互いの感想を言い合ったり、子どもたちが野村氏や楽団員のもとに駆け寄り話をしたりするといったことが自然発生的に起こるよう、余韻の時間が設けられている。

2.2.2. 「世界のしょうない音楽ワークショップ&音楽祭」

「世界のしょうない音楽ワークショップ&音楽祭」は2014年より実施されている。センチュリー響の本拠地がある大阪府豊中市の庄内地域を舞台に、市民と楽団員、音大教員・学生らがオーケストラを結成し音楽を創作するプロジェクトである。複数回にわたるワークショップで音楽創作を行った後に、地域の音楽祭で作品発表を行う。

このプロジェクトは豊中市主催で実施されており、市民参加プロジェクトにおける地域活性が目的の一つであるため、対象に年齢制限は設けずあらゆる人々が参加しプロジェクトを通して多世代が交流できるようになっている。実際の参加者をみると様々な年代が参加しており、子どもが保護者と一緒に参加するほか定年退職した高齢者などが参加しているという。ワークショップでは既存のオーケストラの楽器のほか、邦楽器や民族楽器なども加わり使用される楽器も多様である。さらに、大阪音楽大学の教員や学生らも参加し、プロの音楽家から初めて楽器に触れる人まで多種多様な人々が一緒に音楽を創作する。ワークショップは1日完結型ではなく複数回実施され、最後に地域の音楽祭で作品発表を行う。

表4 「世界のしょうない音楽ワークショップ&音楽祭」概要

内容	市民、楽団員、音大教員、学生らが様々な楽器によるオーケストラを結成し音楽創作を行う。作品は地域の音楽祭で発表される。
使用される音楽	ジャンルに捉われない音楽
実施期間	長期：約3ヶ月で計6回のワークショップを実施。 ワークショップは平日 18:30-20:30 に実施（※1）。
実施場所	大阪音楽大学、豊中市立ローズ文化ホール 他
対象年齢	演奏経験、楽器の有無、年齢を問わない。
定員	40名（※2）
参加・行動の範囲	楽器を用いた創作活動が主。 創作の中で声、歌を使ったり、体を動かすこともある。
実施者の呼称	ディレクター、進行役（※3）
実施者	野村誠、センチュリー響楽団員（4・5名）、音大関係者約10名。

※1 対象年齢を定めておらず様々な生活リズムの参加者が来場できるよう、平日の夜間としている。

※2 舞台上にあがれる人数、楽器の数からこの定員数を設定している。

※3 「家族でオーケストラ」と同様に、ワークショップを行う際も野村氏は「作曲家」、もしくは「進行役」

として自己紹介をするという、楽団員も楽器と名前を名乗るのみである。
(インタビュー内容をもとに筆者作成)

様々な楽器が使われるため、チューニングがバラバラの状態ワークショップを始めることも多く、野村氏はそうした楽器を一斉に鳴らすとどんな音が出るかを味わう曲《せーの》についてこう述べている。「全員で一斉に音を出し、カオスのような音の渦が立ち現れて、一瞬のうちに静寂になる。シンプルだが合奏のエッセンスが凝縮されている。この『せーの』を演奏することは、日常生活の気分から音楽ワークショップへとスイッチを切り替える気分のチューニングになっている。またこうやって音を出して、場所に馴染んでいくから、場所へのチューニングにもなる。」²³

2020年度からは新型コロナウイルス感染症の影響を受け、ワークショップはオンラインで実施され、実施時間は1時間に変更されている。²⁴

2.3. ミューザ川崎シンフォニーホール コミュニティ・プログラム「わくわくミューザ」

ミューザ川崎シンフォニーホール（以下、ミューザ）では「音楽のまち・かわさき」の中心施設としてクラシックを主とした質の高い公演を開き鑑賞の場を提供するだけでなく、公共ホールとして聴衆と音楽家がコミュニケーションを図る場としての役割を果たすため、より多様で地域に開かれたプログラムを提供している。これらを総称してコミュニティ・プログラムと位置づけ「わくわくミューザ」として鑑賞に留まらない様々なプログラムを実施している。「わくわくミューザ」は2004年度から実施され2019年度までの間に計148のプログラムを実施している。²⁵

表5 ミューザ川崎シンフォニーホール コミュニティ・プログラム概要（2019-2020）

区分	イベント名
1. 地域の拠点 ① 『街とのかかわり』	<ul style="list-style-type: none"> ■「ミューザの日 2019」 ・ウェルカムコンサート「オーケストラ入門！」 ・お仕事体験 ・スタンプラリー ・各協力企業・団体ブース ■こどもフェスタ春 ・楽器体験 ・0歳からのコンサート ・音のワークショップ ・オルガン工房 ■こどもフェスタ夏 ・イツ・ア・ピアノワールド ・かわさきジュニアオーケストラ発表会 ■ミューザ川崎シンフォニーホール×東芝未来科学館 音と化学の実験室 夏ラボ ・ベーターヴェンスピーカー制作 ・OtOmi体験 ■ロータリーシート ・MUZA ランチタイムコンサート鑑賞

²³ 野村誠、鈴木潤「音楽の根っこ オーケストラと考えたワークショップハンドブック」、公益財団法人日本センチュリー交響楽団、2020年。

²⁴ 音楽祭のみオンラインで開催している。

²⁵ ミューザ川崎シンフォニーホール、東京学芸大子ども未来研究所「ミューザ川崎シンフォニーホール コミュニティ・プログラム 16年のあゆみから未来を考える」。

	<ul style="list-style-type: none"> ■かわさきパラムーブメント ・ポプリ・コンサート ・鑑賞サポート
② 『ホール役割』	<ul style="list-style-type: none"> ■オルガンレッスン (わたしもぼくもオルガニスト！) ■音楽大学フェスティバル・オーケストラ ■かわさき ジュニアオーケストラ ■ミュージア探偵団 ■「世界のクリスマス&オルガンを楽しもう！」ワークショップ ・世界のクリスマス&オルガンクイズラリー ・オルガンを知る！ミニツアー ■ヴァイオリンとハープを見て、触って、弾いてみよう！ ■ミュージアから届け！パイプオルガンによる「威風堂々」第1番
2. 音楽・教育・未来 ① 『活動を通じた学びの場』	<ul style="list-style-type: none"> ■音のワークショップ ■ジュニア・プロデューサー ■リトルミュージア
② 『若手演奏家支援事業』	<ul style="list-style-type: none"> ■若手演奏家支援事業 ・ミニコンサート ・ミュージア・ソリスト・オーディション ■ファシリテーション講座～教員向けワークショップ ■セミナー&ディスカッション 2019 ■インターシップ事業 ■ミュージア・ワークショップ・インターン ・成果発表ワークショップ「モーツァルトのてがみ」 ■職業体験など

(ミュージア川崎シンフォニーホール「コミュニティ・プログラムわくわくミュージア 2019-2020 実施報告書」を元に筆者作成。)

本報告書では、2005年より実施されている「音のワークショップ」、東芝未来科学館との共催で2014年より実施している「夏ラボ」、「ランチタイムコンサート スペシャルワークショップ」について述べる。

2.3.1. マイケル・スペンサー「音のワークショップ」

「音のワークショップ」はミュージアが開館した翌年から継続的に実施されているワークショップである。ファシリテーターをマイケル・スペンサー氏が務めるもので、内容は前述の氏のワークショップと同様で、オーケストラの楽曲をテーマとしながら子どもたちに音楽創作を体験してもらい、その過程で楽曲への理解度や鑑賞の仕方を深めていくものである。2015年から2020年までの実施状況をみると、2015年から2019年までの5年間は「こどもフェスタ」²⁶というイベントの中の一つのプログラムとして実施されており、小学4～6年生を対象に約2時間かけて行われている。2020年は新型コロナウイルス感染症対策のため初の試みとしてオンラインで実施し、これまで小学4～6年生の子どもを対象としていたものが、家族で参加できるものとなりその名称も「家族で音のワークショップ・オンライン！」に変更された。

ワークショップにはファシリテーターのマイケル・スペンサー氏のほか、川崎市のフランチャイズオーケストラである東京交響楽団や日本フィルの団員4～5名がサブファシリテーターとして参加する場合がある。

²⁶ 「こどもフェスタ」はミュージアを訪れる「はじめの歩」として、楽器体験、0歳からのミニコンサート、オルガン工房など、子どもたちが気軽に音楽を体験できるプログラムを多数開催するイベントである。

ミュージアムではスペンサー氏と協働でワークショップ事業を進める中で「マイク・スピリッツ」をスタッフが継承しているという。「マイク・スピリッツ」について山田氏は以下のように述べている。

精神的な部分として、もう何でも良いじゃないですけど、まず全てが「Yes, and・・・」みたいな感じで進んでいく。だけどその先にはちゃんと目標や目指すべきところがあり、ちゃんとファシリテートしていくみたいなのところもあって。そういうやり方がとても素晴らしいなと思っていて。(中略) マイクさんの精神的な部分とか、やり方を真似して、そこから学んだものを私達が今度子どもたちと何かをやるときに、何ができるのかを考えて生まれたのが「ジュニア・プロデューサー」²⁷っていう企画で。全然やることは違うんですけど、基本的には参加した人たちの気持ちを尊重して、やりたいことをやらせる。だけどできる範囲っていうのは、決めておいて、その中で自由にやってもらいたいなやり方っていうのは、なんとなくマイクさんのやってきたことを我々なりに解釈して、我々なりに取り組んでいる。マイクさんから学んだものが私達のところに、私達なりの形で残って継承されていってるのかなっていうふうには思っています。

2.3.2. 音の科学実験室「夏ラボ」

「夏ラボ」は東芝未来科学館との共催で実施されている事業であり、音楽を科学的な観点から体感するプログラムとして2014年から2019年まで実施されてきた。

表6 「夏ラボ」概要

開催年	イベント名
2014年	<ul style="list-style-type: none"> ・作ろう、オリジナル楽器 エッグマラカス、ポンポコタイコ ・リズム遊びワークショップ ・パーカッション・アンサンブル・グループ「クラール」の楽しいコンサート！
2015年	<ul style="list-style-type: none"> ・色で作曲（光の三原色の認識した色で奏でる“楽器ロボ”） ・色で表現（音楽を聴いて、感じたままに絵を描いてみよう） ・オリジナル・エコ楽器（ペットボトルやラップの芯など、音が鳴りそうなものを持ち寄って楽器を手作り） ・光るエッグ・マラカス ・音遊びひろば ・ワークショップ“色で作曲、演奏してみよう！” ・ミニコンサート
2016年	<ul style="list-style-type: none"> ・KAGURAで新感覚DJ体験！ ・ECO 楽器コーナー ・スチールドラムワークショップ「ミニ・パンをつくろう♪」
2017年	<ul style="list-style-type: none"> ・タイコで咲かせ！サウンドフラワー ・ミニコンサート～リズムでつながる音楽の輪～
2018年	<ul style="list-style-type: none"> ・ARでGO!オルガン♪探偵団 ・小さなオルガン見学会（楽器紹介&デモストレーション）

²⁷ 一般公募で集まった川崎市内小学4～6年生がコンサート当日まで仲間とアイデアを出し合い、企画したり、チラシを作ったり、運営したりするプログラム。一般的なお仕事体験にとどまらず、自ら考え、異なる意見をまとめていながら、一つのコンサートを作り上げ、その過程から自主的な行動力、コミュニケーション能力を養う。（ミュージアム川崎シンフォニーホール「コミュニティ・プログラムわくわくミュージアム2018-2019実施報告書」より。）

2019年	<ul style="list-style-type: none"> ・ベーターヴェンスピーカー制作 ・OtOmi 体験
-------	--

(「夏ラボ」募集ページ²⁸、「わくわくミュージア実施報告書」を元に筆者作成)

「夏ラボ」ではミュージアや東芝科学未来館それぞれから様々な視点でのアイデアが持ち寄りられ共同で企画されることもあれば、それぞれの企画を実施する場合もあるという。コンテンツの内容は非常に様々であり、例えば2017年にはタイコの叩く強さによってセンサーが反応する「サウンドフラワー」が用いられ、参加者はスクリーン上に色や形の違った花が咲くゲームを楽しんだ後、音楽家と一緒にそれらを使って演奏を楽しむワークショップが行われる内容となっている。このワークショップでは、参加者はリズム遊び等の形で参加する。また2018年には「ARでGO!オルガン♪探偵団」と題し、ARを使った探検ゲームに参加しパイプオルガンの仕組みを学ぶ内容となっており、パイプオルガンを有するミュージアが楽器の魅力を広めたい思いから企画された。2019年には音を可視化するアプリ「OtOmi (オトミ)」の体験ができる場を設置し、常時置かれたアプリを使って、音が可視化されたアニメーションで遊ぶことができる。また「夏ラボ」には楽器の制作(造形)を行うワークショップもあるという。山田氏はこれについて、「私達の業界で言うところの『こういうのがワークショップだよ』って思うのもある」とし共同で事業を行う東芝未来科学館との認識の違いにも触れながら以下のように話した。

『マラカス作って終わり』はワークショップではなく、そこにアーティストを入れて、音楽作りとか音遊びとか何かすることで、そこで生まれた何かを持ち帰ってもらうっていうことをなるべくつけたいと思うんですけど、何とでもなるものでもあるからこそ、きちんとした目標というか、目的を持った展開をしていかないと、何でもやっちゃう、ワークショップの中に何でも含まれちゃうみたいなことにもなりかねないだろうし。

2.3.3. ランチタイムコンサート

ランチタイムコンサートは月に一度平日に開催されている、安価なチケット、短い時間で気軽に様々な音楽を楽しめるコンサートであるが、夏休み、春休みには小さい子どもも来場できるよう公演の後にワークショップを実施するという形で開催している。2020年には「パイプオルガンのひみつを探そう!～オルガン動物園のなかまたち～」と題し、4歳～小学3年生までを対象、定員20人で実施された。ワークショップではサン＝サーンス《動物の謝肉祭》をテーマに、音楽によって動物が表現されることを絵やトークで子どもたちにわかりやすい形で伝えたり、パイプオルガンの魅力や仕組みを伝えたりする内容である。「ワークショップ付き」のコンサートであることから、関心を示してもらうことが多いという。ワークショップは基本的に演奏者の演奏を鑑賞することを主としながら、作品や楽器への理解を深める対話が付随するものである。

²⁸ ミュージア川崎シンフォニーホールホームページより。

2014年度：https://www.kawasaki-sym-hall.jp/special/summer_lab2014/

2016年度：<https://www.kawasaki-sym-hall.jp/wakuwakumuza/event/natsulab2016/>

2017年度：<https://www.kawasaki-sym-hall.jp/wakuwakumuza/event/natsulab2017/>

2019年度：<https://www.kawasaki-sym-hall.jp/wakuwakumuza/event/natsulab2019/>

東芝未来科学館ホームページより。

2015年度：<https://toshiba-mirai-kagakukan.jp/event/event/detail/321/?eventid=321>

2018年度：<http://toshiba-mirai-kagakukan.jp/event/event/detail/1076>

2.4. 東京文化会館ミュージック・ワークショップ

東京文化会館では、ポルトガルの音楽施設「カーザ・ダ・ムジカ」と連携し、2013年にミュージック・エデュケーション・プログラムを開始した。これは、東京文化会館が音楽文化の活性化を目指し、「創造性」と「参加性」を柱とした多様な事業を、年間を通して一体的に展開する音楽プログラム「Music Program TOKYO」として行われている。東京文化会館ミュージック・ワークショップは音楽や芸術に対する関心を高め、自己表現能力やコミュニケーション能力を養うことにより、豊かな心を育てることを目的とした取り組みである。東京文化会館はポルトガルの音楽施設「カーザ・ダ・ムジカ Casa da Música」と2013年より連携し、プログラム展開のための協力関係を構築している。この連携の中で、カーザ・ダ・ムジカのワークショップ・リーダーや講師を東京文化会館に派遣しワークショップ・リーダー育成プログラムを実施しており、カーザ・ダ・ムジカのワークショップ・リーダーによるワークショップ・リーダー育成プログラムの受講生から、ポルトガル人講師の評価と東京文化会館の判断により、優秀な参加者が数名選出され、東京文化会館ワークショップ・リーダーとして所属する。現在15名のワークショップ・リーダーが所属し、ワークショップを企画、内容を構成、そして実施までを担っている。

2021年度に実施されたワークショップを見ると、現在31演目のワークショップがあり、6ヶ月～6歳の未就学児を対象としたものから、小学生～大人が対象のもの、50歳以上を対象としたもの、妊娠中の方を対象にしたものがあるほか、社会包摂につながる音楽ワークショップとして、高齢者や障がい者を対象としたものもみられる。さらにこれらの演目の中には簡単な手話付き版や英語版として実施されるものもある。

表7 東京文化会館の主なワークショップ

対象	ワークショップ名
6ヶ月～6歳（未就学児）	「あけてみよう！海のふしぎな宝箱」(※1)、「海の仲間の音楽会～ふしぎな宝箱のひみつ～」(※2)、「音のアトリエ」(※1)、「音のお菓子屋さん」、「ココとペペのわくわくカーニバル」、「咲かせよう！音楽の花」、「サーシャのひみつの贈りもの」、「チーズを探せ！くいしんぼうネズミ！」、「動物たんてい～かくれているのは、だあれだ？～」、「はじめましてクラシック」、「バーバラの魔法のくすり」(※2)、「ハッピーとおともだち」
19ヶ月～6歳（未就学児）	「タネまき、タネまき、大きくなあれ！」(※3)
6ヶ月～小学校低学年	「旅するヨーロッパ」、「とびだせ！おんがくたんけん隊」(※1、※3)、「ミーゴのまほう」(※3)、「森の王様のフェスタ」(※1)
3歳～6歳（未就学児）、小学生～大人	「アメリカン☆パーティー」(※2)、「ミュージック・クロック」、「ムジカ・ピッコラ」(※1)
3歳～小学生	「めざせ！おんがく忍者！」(※1、※3)
小学生～大人	「箏と一緒にコロリンシャン！」、「カラダ・オト・ウタウ」(※3)、「GO!ワイルド」、「リズムカル・キッチン」、「One Day コーラス」、「One Day セッション」
50歳以上	「アンサンブル喫茶へようこそ！」、「Shall we シング？」、「with My Baby」
高齢者・障がい者など	「社会包摂につながる音楽ワークショップ」

※1 手話版あり

※2 ワークショップ・コンサート

※3 英語版あり

(公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化会館「Music Program TOKYO Workshop! Workshop!」)

～0歳から大人まで～見つけよう、音楽で広がる新しい世界～東京文化会館ミュージック・ワークショップ
事業実績報告書」を元に筆者作成。）

2.4.1. 未就学児向けワークショップ

未就学児向けのワークショップは、ストーリーがあり2～3名のワークショップ・リーダーが衣装を着てキャラクターを演じながら進行していくものが多い。6ヶ月からの乳幼児から参加でき、ストーリーが進行する中で、ワークショップ・リーダーの演奏に合わせて身体を動かしたり、リズムを奏でたり、歌を歌ったり、楽器を演奏したりする。同じプログラムでも参加者の年齢²⁹や発達段階に合わせて難易度を調整して実施されている。ワークショップの中で参加者が音楽をしていない時間は極めて少なく、ワークショップのほとんどの時間でリーダーの指示に合わせて何かしらの音楽的ワークを行っている。新型コロナウイルス感染症の拡大前のワークショップでは15～23組を定員としていたが、現在は感染症対策のため定員を半数とすることを余儀なくされている。また特徴の一つとして、東京文化会館のワークショップではクラシック音楽に限らず様々なジャンルの音楽が取り上げられていることもあげられるだろう。

一方で同じ「ワークショップ」と称されている「はじめましてクラシック」という演目は、東京文化会館が主催する「東京音楽コンクール」の入賞者が出演し、参加者が彼らの演奏を「鑑賞」することに重きが置かれている。ワークショップ・リーダーはナビゲーターとして出演しながら、曲の一部で入賞者の演奏に合わせた音楽的なワークを指示しリードする。「はじめましてクラシック」は他の乳幼児向けワークショップに比べると参加型でありながら鑑賞の要素が強いものであると言えるだろう。

2.4.2. セッション型ワークショップ

「One Day セッション」、「One Day コーラス」、「カラダ・オト・ウタウ」と呼ばれるワークショップではリーダーと参加者が約1時間～1時間半をかけてセッションを行うという内容のものであり、出演するワークショップ・リーダーによって毎回内容が異なるものである。「One Day セッション」は楽器を用いたセッションに重点を置くのに対し、「One Day コーラス」は歌を歌うことをメインのワークとしている。これらは小学生から大人までが対象となっている。ワークショップ・リーダーの演奏に合わせて楽器を演奏したり、身体や声を使って音楽を表現したりする内容だが、「One Day セッション」の中では音楽創作を行うこともある。ワークショップ・リーダーは3～5名で実施される場合が多い。

2.4.3. ワークショップ・コンサート

東京文化会館には「ワークショップ・コンサート」と呼ばれるプログラムがある。これは、日々数多くのワークショップが実施されているカーザ・ダ・ムジカで、2年間同一の演目が実施されたのちに、「ワークショップ・コンサート」として規模や内容を拡大して参加型のコンサートとして実施するという流れがあり、それに倣い始まったプログラムである。カーザ・ダ・ムジカでは既存のワークショップの発展形としてワークショップ・コンサートが作られる場合が多いが、東京文化

²⁹ 東京文化会館のワークショップでは、「6ヶ月～18ヶ月」、「19ヶ月～35ヶ月」、「3～4歳」、「5～6歳」といったように対象年齢が細かく設定されており、対象年齢以外の子どもは兄弟であっても入れない。これは年齢に合った内容で実施すべきであるというカーザ・ダ・ムジカでの方針を踏襲したものである。

会館では現在のところ既存のワークショップと同じ題材のワークショップ・コンサートは少なく、多くがワークショップ・コンサートとして設定や題材、ストーリーも新たに作られた物である。ワークショップ・コンサートでは、ワークショップに比べるとコンサートの要素が大きい、ストーリーや舞台設定、衣装、舞台美術、小道具があり、照明を用いて世界観を表され、一種の音楽劇的な要素を持つものである。コンサートの中でワークショップ・リーダーはキャラクターを演じストーリーが展開していくが、あくまで音楽を第一としストーリーや衣装や演出は音楽をより親しめるための手助けになるものとして捉えられている。参加者はワークショップ同様に進行するストーリーの中でワークショップ・リーダーの演奏に合わせて音楽的ワークを行う。ワークショップに比べて一度の公演での参加者人数が多く、個々とのインタラクティブな交流は少ないものである。

2.5. 小括

ここまで2つの文化芸術団体と2つの文化施設における音楽ワークショップやそれと関連する事業についてみてきたが、その内容や形態は一見類似するようで多岐にわたるものであることがわかる。これらは例えば参加者の行動の種類からそれぞれのワークショップを分類しようと試みたとしても、一つ一つのワークショップによって様々な要素が多様に含まれ、アレンジされており、一言に「創作型のワークショップ」や「参加型のワークショップ」とは言い切れない側面がある。また、日本フィルや東京文化会館では所謂「コンサート」にワークショップの要素を応用した演目も見られ、「コンサート」と「ワークショップ」の境界も曖昧であると言える。ミュージアのコミュニティ・プログラムが「ワークショップ」に限らず多種多様に展開されていることも、ワークショップの要素やワークショップを実施する中で得た知見をもとに他のタイプの事業へと応用、展開させていった結果であると考えられるだろう。

また、対象としたどの団体、施設のワークショップをみても、「鑑賞」という行為を含まないものはなかった。ワークショップは、これまで主流に行われてきた鑑賞行為に主軸を置くプログラムとは異なるものとして捉えられもするが、かといって鑑賞という行為を否定する考えのもとに行われているものではなく、むしろ音楽を楽しむ要素の一つとして、「鑑賞」も鑑賞以外の行為も同列のものとして捉えられていると言えるだろう。

3. 参加型事業「ワークショップ」の制作者からみる実態

これまで音楽における参加型事業の概要についてみてきたが、インタビューでは制作者からみるこれらの事業に対する様々な考え方、課題が聞かれた。

3.1. 「音楽ワークショップ」とは何か

前述した通り「ワークショップ」という言葉はカタカナ英語としての意味が広範に及んだ結果、実に多様な活動やプログラムに用いられてきおり音楽におけるワークショップも例外ではない。その中で、本リサーチで対象とした参加型事業についても、類似している点はあるものの、内容、目的、手法、実践者の役割は多様なものであり、「ワークショップ」という言葉で一括りにすることは本来難しく、また「ワークショップ」と「ワークショップではない活動」の線引きも困難であ

る。このことについてミュージアの山田氏は以下のように述べている。

何でもひとくりにワークショップって言うっていいのかっていうのは私も思っていて。(中略) マイクさんのワークショップを始めた頃は「ワークショップって何なの？」っていうところが、まだ全然市民権を得てない時代からのスタートだったので。本当に「ワークショップって何？」というのを説明するところからやってたんですけど。だんだんワークショップっていう言葉自体が市民権を得てきて、今度何でもかんでもワークショップってなっちゃってる。

これに対しミュージアの今井氏は職場内での定義を明確化できずにいる現状を指摘しつつ、曖昧な言葉だからこそ受け入れられてきた点について触れた。

基本的に元々あった事業をそのまま引き継いでやっているという感じで。その言葉でそのまま進めてるから、特に何の疑問も持たずっていう感じはしますね。社内でもその定義っていうのがあやふやだからこそ、特にツツコミもないし、何かその辺がわかりやすいっていう言葉になっちゃってるかもしれないですね。便利な言葉だなんて。日本語でいうと何ていうのか…。なんとなく何か体験できたりするんでしょみたいな感じで来てもらえるから、こっちもそうそういう感じですよ。

東京文化会館の福井氏も館が実施するこれらの事業を表す際に「音楽ワークショップ」という言葉が適しているか、疑問を感じていた。

他館連携で初めて行った場所で「音楽ワークショップ」って言ったところで、すぐにどういうものかってわかる方はまずいないですよ。(中略) ワークショップっていう言葉以外にもしたらもっと適切な言葉があるんじゃないかなっていうのはずっと考えてたんですよ。

東京文化会館ではナビゲーション付きの参加型コンサートについてもワークショップという用語を使う点からも、参加型の要素を含むプログラムに広義的に「ワークショップ」という単語が用いられているといえる。別府氏は日本フィルの活動について音楽創作をメインとしたワークショップから、コンサートの中にワークショップ要素を取り入れたものまで幅広いとし、「純然たるワークショップがここまでで、それ以外がこうで、コンサートがこれって分けられない。中間的なものがたくさんある」とした。このように「ワークショップ」という言葉の曖昧さはある程度自覚されながらも、他に変わる言葉がないことで便宜的に使用され続けている現状がみられる。さらに定義が曖昧であるからこそ、様々な活動を取り入れることを可能としたり、参加者に“何となく楽しそう”な活動としてみられ来場につながるといった利点もみられた。

では、制作者たちはこの曖昧なで広汎な意義で捉えられる「ワークショップ」をどのように捉えているのだろうか。センチュリー響の柿塚氏は、「ワークショップ」という言葉に馴染みのない人に対しては「オリジナルの音楽を作る」や「交流する」といった別の言い方で説明をするとしながら、「ワークショップ」については以下のように述べた。

ワークショップって、そこでいろいろ試してみるってことですよ。試すということがそもそも

も目的であるという。だから試したり実験したり、アイデアを出したり、意見交換したり、その場にいる人たちとそういう答えのないことをしましょうと。しかもそれは自分も声を出す、アウトプットする方ですよってという意味でワークショップって言葉を使っています。

センチュリー響のワークショップでは、従来の「クラシック音楽」に限定せず、「音」の面白さやより広範囲に捉えた「音楽」を扱っており、柔軟で自由な発想で音や音楽を「試す」ことのできる場であるといえる。また、柿塚氏は従来特にクラシック音楽において重要視されてきた「鑑賞」という行為について「インプット」の行為であるとし、一方で踊る、歌う、奏でるといった自らが音楽をする「アウトプット」が体験できる事業が不足していることを指摘した。クラシック音楽の事業において、「インプット」である鑑賞事業や鑑賞のための普及教育事業の実施に偏り、自らが音楽に参加できる「アウトプット」の事業が少ないことの原因として、クラシック音楽における「アウトプット」の行為には楽器の習得や楽譜を読む訓練等の「壁」があり、個人によって向き不向きがあるからだとした。センチュリー響は人々とオーケストラの関わりを作るためには、インプットの行為ではなく、実際に参加者が自分たちで音楽をして、探りながら試し、その結果モノを作っていくというワークショップの手法が必要であると考え、音楽の技術や経験がない人が参加できる場を創出するために創作型や即興型の手法が有効だと考え、現在の形のワークショップを実施しているのである。

同様に日本フィルの別府氏は「音楽という芸術の本質に触れるためには『鑑賞する』という受動的な行為だけではその本質には触れられず、自分自身が行動する、参加する、表現するという点こそが音楽の本質的な部分である」とし、「聞くという体験が音楽芸術の最重要要素であるという偏り」が大きく存在しているとした。一方で、音楽を表現することのハードルの高さについても指摘し、ワークショップについて以下のように述べた。

何ら音楽的な経験とかバックボーンとか堅苦しい知識とかいうものを持たなくても、表現したり、音楽を作るっていうことに参加できるということ、経験して知ってもらうってのが我々のやってきているワークショップの考え方だよね。行動を通じて、音楽を知る。情報知識ではなく、活動を通じて音楽っていうものの面白さとを、身体性を伴って知ってもらう。しかもそれは1人でやるものではなく、必ずファシリテーターがいたり、共同で一緒に活動するメンバーがいることによって、相互の学びがあったり、集団的な学びが生まれたりするってのがユニークなところ。

両者の発言からワークショップは、音楽を「聞く」だけでない、自ら音楽を表現する活動であり、それらの活動が音楽の知識や経験がない誰にでも気軽に体験できるような工夫が不可欠なものであると言える。

東京文化会館の福井氏は、ワークショップについて「参加することによって何かが良い方向に行き、自分の中で変化をもたらすもの」とし、ワークショップに参加することをきっかけに参加者に変化をもたらす「何か」を良くするためのステップになるのではないかと話す。またワークショップという場が新たなコミュニティが生まれる場となることを期待しているとした。

ミュウザの山田氏は「話し合ったりコミュニケーションを図りながら何かを生み出す場」とし、その点では「わくわくミュウザ」の一つとして開催されている「ジュニア・プロデューサー」も子

どもたちと協働でコンサートを作り出すと言う点において類似していると、この事業についても「毎回ワークショップをやっている」と感じているという。さらに同ホールの澤田氏は、ワークショップについて「目的地が何かわかってそうでわかっていないもの」と表現した。「受け手から何が出てくるかは、やってみないとわからない」とし、それらを受け入れる包容力や、認め合う多様性があり、「自由な行き先のある入れ物」がワークショップではないかと話した。

3.2. 音楽ワークショップを担う人材の役割と求められるスキル

音楽ワークショップの実践を行う人を指す言葉として、ファシリテーター、ワークショップ・リーダー、ディレクター等様々な名称が用いられているが、それぞれどのような役割をもち、どのようなスキルが求められているのだろうか。

3.2.1. ファシリテーター

まず、日本フィルおよびミュゼで実施しているマイケル・スペンサー氏の音楽ワークショップでは、実践する人を「ファシリテーター」と呼んでいる³⁰。スペンサー氏はワークショップを「学習の手順であり、主体的・対話的で深い学びの場」としその目的を「参加者が自分自身の学習に対し主体性を感じられるようにする」こととした上で、ファシリテーターの役割を「それが起こりやすい環境や状態を創り出すこと」、「ファシリテーターになるということは、その参加者と同じように自身の好奇心と学習計画を発達させることだ」³¹としている。石川氏は「ファシリテート」について「(物事を)容易にするという意味で、ワークショップにおいては参加者自身がそれまで『できなかったこと』などを(周りの人などと共に)『できるようになる』ために手助けをすること」と述べており、スペンサー氏の役割については「(ワークショップの)場の中で、体験を通して学んでいくことの手助けをしている人」と話した。そこには「ティーチャー」との大きな区別があり一方的に知識や技術を伝授する役割とは異なるものだ。また、スペンサー氏がワークショップの冒頭では子どもたちの視線を自分に惹きつけさせ、注意と関心を向けさせることも多いといい、「時間と流れによっては自分がリードしていく場合もあるが、必ずしもいつもリーダーではない」と説明した。

日本フィルの別府氏はファシリテーターの役割は3つあるとした。1つ目は、ワークショップの内容を作ること(デザイン)、2つ目はワークショップの現場で進行すること(リード)、3つ目は参加者の活動をサポートすること(ファシリテート)であり、それぞれに求められるスキルが異なる。「デザイン」については、「とにかく作品は深く知り、いろんな調査をし、独自の解釈も含めて作品を深く掘っていく」ことが必要であり、「それをどう提示するかの研究」ができ、それらのセンスやアイデアが優れていることが必要だとした。次に「リード」については「表現力」、「飽きさせないための語り口、テンポ感だったり、声の出し方から立ち振る舞い」など、「ありとあらゆる面で魅力的なナビゲーション」が求められる。3つ目の「ファシリテート」はこの2つの技能と全く異なるものとし、「いかに参加者に寄り添いながら、自発的な参加を促していけるか」が重要であり、「特殊で難しい技能」と説明した。これらのスキルは「正解がない」ものであり、そのため習得することが非常に難しいと感じているという。

³⁰ スペンサー氏は自身を「エデュケーター」とも称することもある。

³¹ 「フォーラム 日本におけるファシリテーターの未来像(スピーカー:マイケル・スペンサー) 講義録」、2012年。

3.2.2. ワークショップ・リーダー

東京文化会館ではワークショップの実践者を「ワークショップ・リーダー」と表現しているが、これは連携をするカーザ・ダ・ムジカでの呼び方を踏襲しているものであり、「ワークショップで参加者をリードする重要な役割を担い、「音楽的能力だけでなく、高いコミュニケーション力、自己表現力などの様々な能力が必要」³²とされている。福井氏はワークショップ・リーダーのスキルについて、音楽家としてお客さんを惹きつける音楽を提供できる人物であることを前提としながら、「参加者を惹きつけ、参加しようという気持ちにさせられること」、「(ワークショップの場を)居心地の良い場にできること」とした。東京文化会館のワークショップの多くにはストーリーがあり、衣装や小道具を用いて会場に世界観を作るが、これらは「居心地の良い雰囲気をつくることの助け」であり「音楽を気軽に楽しんでもらうため」に必要なものである。さらに、リーダーに求めるものとして「どれだけ人を幸せにできるか」、「また会いたいと思う人」とし参加者を惹きつけ安心させる人間的魅力が求められるとした。東京文化会館のワークショップは、予め内容や進行が決まっており、目的の達成に向けた線形進行型のものが多く、参加者が音楽を楽しめるよう「リード」するだけでなく、安心して音楽に集中できる居心地の良い空間へと「リード」することが求められているといえる。またその内容も創作型というよりは、リーダーの演奏に合わせて音楽に参加する形が多く、その点においても高い芸術性をリーダーに求めているといえるだろう。一方でワークショップの中で扱われる音楽は鑑賞を目的とした「聴くための音楽」とは異なるいわば「するための音楽」であり、参加者が「音楽する」ための音楽としての「高い芸術性」であり、場合によっては前者のそれとは異なる価値観で捉えられうることを付け加えておきたい。

東京文化会館のワークショップの中でも音楽創作を全く行わないわけではなく、リーダーは状況と場面に応じて、時には「リード」ではなく「ファシリテーション」を行うこともあると考えられる。また、ワークショップの内容は、ストーリー設定や展開、選曲等全てリーダーが考えているものであり、内容の構成力も求められるほか、乳幼児向けワークショップではキャラクターを演じることも多く、一定の演技力や表現力も求められると言えるだろう。

3.2.3. ディレクター

センチュリー響では野村誠氏を「ディレクター」と称しているが、ワークショップを進行するものとして特別な用語は特に使用していない。ワークショップ事業を開始した当初は楽団員のみでワークショップを行っていたが、様々な背景を持つ人々と一緒に音楽をするにあたって専門家に介入してもらいたいと考え、創造性、即興性に長けた作曲家を中心に据えたいという意向のもと、野村氏がディレクターとして迎えられた。「ディレクター」という言葉を用いる理由としては、ワークショップのファシリテーションだけでなく、事業全体の方向性も指揮する、ディレクションする立場であることから「ディレクター」という用語を使用している。実際にワークショップを行う際も野村氏は「作曲家」、もしくは「進行役」として自己紹介をするといひ、楽団員も楽器と名前を名乗るのみである。

ワークショップの実践をする人が求められるスキルについて柿塚氏は「好奇心」をあげ、「ここにいる人たちと何かやりたいとか、新しいこととか、段取りなかったことでも、楽しんでやってみ

³² 東京文化会館「ワークショップ・リーダー育成プログラム」募集ページより。

ようみたいことが、すごく重要」と話す。また、「音楽」の捉え方の柔軟さも求められるといい、「自分が『音楽ってこうだね』って思っている範囲が広がっているということが大事」と説明した。実際にワークショップに参加する楽団員の中には、ワークショップの現場を経験しその中で音楽に対する視野が広がったことが普段の演奏にも大きな変化をもたらした、という例もあるという。

また、野村氏の活動の一つである「千住だじゃれ音楽祭」の音楽ワークショップについて分析を行う石橋（2021）³³は、野村氏のファシリテーションについて「あらかじめ枠組みを決めすぎない態度や、周囲の流れに身を任せつつ自分の好きなように行為する態度」が音楽による共創を可能にしているとし、「多様な人々が多様なままに参加することができる共創的な音楽実践は、各々がこのような態度を特定の枠に押し込めることなく即興的な振る舞いによっていかに誘発すること」にかかっていると述べている。センチュリー響のワークショップにおいても野村氏は事前に細かい構成を決めない場合が多く、あらかじめ決められたゴールや目的に向かって進行する線型進行ではなく、事前に構成を決めずに場にいる個々を受け入れその即興的な関係性の中でワークショップを進行する非線型進行であると言える。

3.3. 音楽ワークショップの課題

次に、参加型事業の制作者が抱えているワークショップの課題について述べる。

3.3.1. 人材育成・確保

音楽ワークショップの実践者である人材の育成に課題を抱えている様子が見られた。ミューザの山田氏はフランチャイズオーケストラの東京交響楽団の中から「マイクさんのような動きができる人が育ってほしい」と考えるが、オーケストラ団員として通常の演奏活動で多忙を極める楽団員がそれと並行してワークショップの活動を行うことの難しさから、人材が育ちにくい環境であるという。また、日本フィルの別府氏はワークショップの実践者に求められる技能について「非常に難しい」ものであり「やり手の資質・能力、個人技によるところがものすごく大きい」と述べたが、一方で日本フィルでは継続的にスペンサー氏のワークショップに関わり、スペンサー氏不在の場合に楽団員のみで行われたプログラムも増えてきている。別府氏はワークショップをデザインすることは「誰も答えが見えない、正解が見えない中」で行われていることで「やってみないとわからない」ものであるが故に負担も大きなものであるとし、だからこそ「場数を踏まないといけない」ものであるとしている。

センチュリー響ではこれまでに全楽団員の三分の一にあたる19人ほどがワークショップに参加しているが、人材の育成については「トレーニング」という形ではなく多くがOJTで行われている。楽団員はワークショップの現場で徐々に役割を振られ、その中でスキルを身につけていくという形をとっている。また、団員から「即興演奏について学びたい」という要望があった際には勉強会のようなものが実施されるというが、その中でも最初は音楽に対する柔軟な視点が持たず、議論となる場面もあったという。議論を重ねたり、議論の中で生まれた疑問や不安を抱えながらワークショップに参加したりすることで徐々に視点に変化が起り、疑問を解消していく団員が多い。

³³ 石橋鼓太郎「差異が駆動する音楽実践—音楽ワークショップにおける導入部分の相互行為分析から—」、『共創学』、3号、1巻、2021年。

東京文化会館では音楽ワークショップを企画・実践する人材を育成することを目的に2013年度よりカーザ・ダ・ムジカから講師を招聘し、ワークショップ実践のための手法を学ぶワークショップ・リーダー育成プログラムを実施している。この育成プログラムは18歳以上³⁴のアーティスト（音楽家、ダンサー等）、教職員、学生等を対象とし、10～15名を募集、約3ヶ月半にわたって実施される。初めにカーザ・ダ・ムジカの講師による基礎レッスンを受け、カーザ・ダ・ムジカや東京文化会館のワークショップ・リーダーによるワークショップを見学したり、参加したりすることで手法を学ぶ。その後受講生はチームに分かれ、約3ヶ月かけて新たなワークショップを制作する。制作されたワークショップは実際に一般から参加者を募って開催され、チーム内で指名された2～3名がワークショップ・リーダーとしてワークショップを行う。育成プログラム終了後には、カーザ・ダ・ムジカと東京文化会館の判断により優秀な受講生が数名選出されポルトガルでの研修に参加する権利が得られる。研修を終えた受講生はその後東京文化会館のワークショップ・リーダーとして活動する。筆者もこの育成プログラムを修了し東京文化会館のワークショップ・リーダーとして活動する一人だが、東京文化会館のリーダーとなった後も定期的にカーザ・ダ・ムジカのワークショップ・リーダーによるトレーニングを受ける機会を与えられるほか、演技のレッスン等、ワークショップの実践に役立つスキルを学ぶ機会が多く与えられる。また、ポルトガルでの研修を終えたばかりのリーダーは、「研修リーダー」という名前のもと活動を行うが、経験が浅い研修リーダーであっても定期的にワークショップ実践の場を与えられ、リーダーは現場を多く経験し、その中でスキルを磨くことができるのである。これは、東京文化会館において若いアーティストの育成が館の重要なミッションの一つとして捉えられていることにも起因する。

またミュージアはスペンサー氏が講師を務める「高校生からのファシリテーター養成講座」や「音楽家のためのファシリテーション講座」を実施し、ファシリテーションのスキルを次世代の音楽家に必要なスキルとして学ぶ機会を作っているほか、川崎市内小中学校の教員研修の一環として、小中学校の教員を対象とした「教職員向けワークショップ」を実施し、新指導要領の内容を反映した事業構成を提案し、教員に体験してもらっている。

またワークショップの実践者のみならず制作者等のスタッフについても人材不足や人材育成に課題が見られた。別府氏はワークショップの制作は関わる人間も多く、その多くが「ゼロから作られるものでただ右から左へやれない仕事」であり、事務局スタッフにも膨大なエネルギーが要されるという。またワークショップの参加費は安価な場合が多く、「自主運営の芸術団体にとって経済的・労力的な負荷は小さいとは言えない」と表現した。山田氏は、現在のミュージアの職員のように自らが学び成長をしていく人材でないと、通常の公演制作業務と並行してワークショップを企画する「余力」は続かないとした。ワークショップという事業を成立させるためには、共に企画を推し進める「仲間」を増やさないと限り「厳しい」とした。人材不足は今井氏のいう「手をかけたけれど、ここまでしかできない」ことや「もうちょっとちゃんと向き合ってあげたい」ことを増やしたり、事業の十分な評価やその分析まで手が回らないことに繋がっているとした。

3.3.2. 事業の発信についての課題

ミュージアの澤田氏はワークショップ事業の課題について「誰かに伝えるときに伝えにくい」ことをあげた。氏は「(自分が)何かやったり参加したりしたときにはすごく意義があることだし、

³⁴ 意図的に年齢の上限を定めず、様々な年代の音楽家が受講できるようにしている。

ホールでやるのに「大事な事業」だと感じながらもそれを他者に伝えることの難しさを感じているという。「実際に参加してもらえればわかる」が、まず参加してもらうまでにどのように伝えるべきかについては、「感覚的な部分だったり、数値化しにくい部分だったりもする」ために良い方法を模索しているという。

事業の発信については本リサーチで対象としたいいずれの文化芸術団体、文化施設も報告書等で発信をしている。東京文化会館では「文字だけでは伝わりにくい」としワークショップの様子がより容易に伝わる「紹介映像」を制作し公開する等の方法を試みているが、言語情報でワークショップという体験をどのように他者に伝えるかについては今後検討すべき音楽ワークショップの課題の一つだろう。さらにこれらの問題は、実際にワークショップを見学している人にも起きうる。ワークショップの多くは「体験」や「参加」に重きが置かれており、その魅力は実際に場の中に入って体験しないと実感を得にくいものである。スペンサー氏のワークショップでは見学している保護者に対してスペンサー氏自らがワークショップで「今何が起きているか」、「なぜこのような方法で行うのか」を説明する場合があるという。ワークショップ実施するときには、この活動が何を目的として何故その手法を取り、実際にそこで何が起きているかを、参加しない人々にも丁寧に伝える必要があるだろう。

3.3.3. 日本における音楽ワークショップの今後の展開について

今回調査対象とした2つの文化芸術団体と2つの文化施設の音楽ワークショップはいずれも国外の事例や手法を取り入れながら展開している。³⁵スペンサー氏のワークショップに関わる3名のインタビューから共通して聞かれたのは「誰もマイクさんのようにはなれない」という言葉だった。日本フィルの別府氏は、欧米人に向いているワークショップと日本人に向いているワークショップは異なる部分があるとし、現在の日本の音楽ワークショップでは「欧米型のワークショップを一つの理想、完成形」として見てしまっていることが「ワークショップに苦手意識を持つ人」を少なからず作ってしまっている可能性について触れ、そのことが日本における音楽ワークショップの負の業績であると指摘した。海外の事例を取り入れながら実施することが決して間違いではないが、海外の手法に依るばかりでなく、日本人による日本独自の、日本人に合ったプログラムの検討と展開が課題の一つとしてあげられるだろう。

おわりに

「ワークショップ」と称される参加型事業は、音楽の知識や経験、技術がない人でも気軽に音楽をすることを体験できる場として実施されてきた。クラシック音楽はこれまで音楽に触れる機会の少なかったものにとってはその魅力が伝わりにくく、「敷居が高い」と捉えられることもしばしばである。クラシック音楽を身近に楽しんでもらうために様々な工夫がなされ、それらの一部は「鑑賞教育事業」としても大きく発展してきた。しかし、音楽の楽しさは当然ながら「聞く」ことだけではない。自分で音を鳴らし、声を出し、身体を動かし、楽器を演奏し、音楽を表現するという行為こそが音楽という芸術文化の魅力の一つである。音楽ワークショップはこのような考えのもと、

³⁵ センチュリー響の「お茶の間オーケストラ」は英国マンチェスター・カメラータの協力のもと実施している。

どんな状況下の人々も自然な流れで自発的に音楽することを体験できる場として作られてきた。本報告書でみてきたようにこれらの活動は「音楽を楽しむ」こと以外に知らない人同士が交流することや多文化を理解し合うことへの有効な手段として、その内容として構成することもできれば、ワークショップを社会包摂につながる活動として実施されることも多く、社会課題を解決することへ導く可能性もある。しかしながら根源にあるものは「音楽をする」ということであり、その魅力を知る場、体感できる場、追求できる場として、音楽ワークショップは発展していくことができるのではないだろうか。そして「音楽をする」という行為を通して、大きな社会課題の解決にまで繋がらなくとも、その人の人生を少し豊かなものにしたり、少しだけ“生きやすく”したりすることにも繋がるかもしれない。音楽をただ聞くだけでなく、人々が一緒に音楽をする、そのための場を提供する事業が今日劇場ホールで行われるコンサートやリサイタルと同様に、数多く当たり前に行われるようになることを期待したい。

そして、参加者が「音楽する」範囲や方法は様々であり、従来の鑑賞型事業に参加要素を含めたものから、音楽を0から創作するところまで、鑑賞、参加、創作が様々な割合で構成されていることもわかった。音楽の経験や技術がない人を含めた「あらゆる人々が自ら音楽する場」であることを主軸としながら、鑑賞要素が強いもの、参加要素が強いもの、創作要素が強いものと様々なバリエーションのものにと事業が展開できるだろう。それらはどこからどこまでが「ワークショップ」であるか線引きは難しいものであり、それ故に曖昧な定義で「ワークショップ」という言葉が用いられているのかもしれない。

現在は文化芸術団体や文化施設がそれぞれの形でこれらの事業を発展させている段階だが、このバリエーションある事業をお互いが共有し、内容や対象によって異なる手法や課題を見せ合うことで、「ワークショップ」というこれらの活動をさらに深め、日本独自のものとしてさらに発展することに繋がるのではないだろうか。今回のリサーチがその第1歩に繋がることを願いたい。

また、本リサーチはワークショップという活動を整理する第一段階にとどまったが、今後は現場での参与観察を経てより深く内容や実践者の行動について深掘りし、また今回はインタビューの対象とはしなかったファシリテーターやワークショップ・リーダーといったワークショップの実践者にも話を聞き、彼らの考える「ワークショップ」についても明らかにしていきたい。

「音楽ワークショップ」という活動を極めていきたいと考える筆者は、この活動は一体何であるのか、何が「良い」のか、日々悩みながら活動を続けている。これまで日本において「ワークショップ」を広め、発展させ、継続させてきた関係者の言葉はこれらの活動が何であるかを紐解くために非常に有益なものであったとともに、どれも同じ活動を志す筆者に勇気を与えてくれるものだった。リサーチを進めるにあたり協力してくださった皆様に敬意を込めて感謝申し上げます。また、メンターの吉岡洋さんと若林朋子さん、齋藤啓さんと長野夏織さんはじめロームシアター京都の皆さまに心からの感謝を申し上げます。

【引用・参考文献一覧】

石橋鼓太郎「差異が駆動する音楽実践—音楽ワークショップにおける導入部分の相互行為分析から—」、『共創学』、3号、1巻、2021年。

笠原広一「子どものワークショップと体験理解 感性的な視点からの実践研究のアプローチ」、九

州大学出版会、2017年。

片岡杏子「社会教育としてのワークショップ：公共的場面における「美術」をめぐる」、『美術科教育学会誌』、26号、2006年。

荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎「ワークショップと学び1 まなびを学ぶ」、東京大学出版会、2012年。

澤田まゆみ、永井純子「安部幸明作曲《夢の世界》の主体性と劇場性に着目してーピアノとおはなしによる音遊びワークショップの実践ー」、『新島学園短期大学紀要』、35号、2015年。

スモール、クリストファー『ミュージッキングー音楽は〈行為〉である』野澤豊一、西島千尋訳、水声社、2011年。

中野民夫「ワークショップ 新しい学びと創造の場」、岩波書店、2001年。

新原将義「ワークショップ型授業における教授・学習活動の対話的展開過程」、『教育心理学研究』、65号、2017年。

野村誠、鈴木潤「音楽の根っこ オーケストラと考えたワークショップハンドブック」、公益財団法人日本センチュリー交響楽団、2020年。

馬場紀雄「オペラとワークショップについての考察：オペラ・ワークショップ公演への提言とともに」、『昭和音楽大学紀要』、38号、2019年。

山田陽一編『音楽する身体ー〈わたし〉へと広がる響き』昭和堂、2008年。

公益財団法人日本フィルハーモニー交響楽団『令和2年度戦略的芸術文化創造推進事業「被災地に音楽を」被災地に心を寄せた10年300回の記録』、2021年。

公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化会館「東京文化会館 Music Program TOKYO 平成31年度 Workshop Workshop!2020 on stage & legacy 活動報告書 社会包摂につながるアート活動のためのガイドブック」、2020年。

公益財団法人東京都歴史文化財団東京文化会館「Music Program TOKYO Workshop! Workshop! ～0歳から大人まで～見つけよう、音楽で広がる新しい世界～東京文化会館ミュージック・ワークショップ事業実績報告書」、2021年。

ミュゼ川崎シンフォニーホール、東京学芸大子ども未来研究所「ミュゼ川崎シンフォニーホール コミュニティ・プログラム 16年のあゆみから未来を考える」。

ミュゼ川崎シンフォニーホール「コミュニティ・プログラムわくわくミュゼ 2015-2016 実施報告書」、「コミュニティ・プログラムわくわくミュゼ 2016-2017 実施報告書」、「コミュニティ・プログラムわくわくミュゼ 2017-2018 実施報告書<速報版>」、「コミュニティ・プログラムわくわくミュゼ 2018-2019 実施報告書」、「コミュニティ・プログラムわくわくミュゼ 2019-2020 実施報告書」、「コミュニティ・プログラムわくわくミュゼ 2020-2021 実施報告書<速報版>」
「フォーラム 日本におけるファシリテーターの未来像（スピーカー：マイケル・スペンサー）講義録」、2012年。

（以下、全て最終アクセス 2021年2月25日）

日本センチュリー交響楽団ホームページ (<https://www.century-orchestra.jp/>)

日本フィルハーモニー交響楽団ホームページ (<https://japanphil.or.jp/>)

東京文化会館ホームページ (<https://www.t-bunka.jp/>)

東芝未来科学館ホームページ (<https://toshiba-mirai-kagakukan.jp/>)

ミュゼ川崎シンフォニーホールホームページ (<https://www.kawasaki-sym-hall.jp/>)

舞台芸術のアーカイヴ

劇場のアーカイヴを横断する ——京都市内の文化施設を事例に

新里 直之

- 1 リサーチの背景
 - 1-1 アーカイヴ小説の示唆
 - 1-2 リサーチの前提
 - 1-3 リサーチの概要

- 2 各施設の取り組み
 - CASE-1 ロームシアター京都
 - CASE-2 THEATRE E9 KYOTO
 - CASE-3 京都芸術センター
 - CASE-4 京都芸術劇場

- 3 考察
 - 3-1 創造とコミュニケーションの資源
 - 3-2 記憶／記録の器を開く
 - 3-3 アーカイヴプロジェクト、アーカイヴへの欲求

1 リサーチの背景

1-1 アーカイヴ小説の示唆

ここにある資料には、未名子の暮らす場所の周辺、現在に至るまでのあらゆる記憶が詰まっている。ただ、昔にはあったけれど今ではもう存在しないものや、今あるとしても、未名子が実物を見たことがないものの情報もたくさん保存されていた¹。

高山羽根子氏の小説「首里の馬」の一節である。舞台は現代の沖縄。主人公（未名子）が在野の郷土史研究家が遺した資料館で、整理作業を行うことを日課としている。そんなある日、彼女の家

1 高山羽根子『首里の馬』新潮社、2020年、p.13。

の庭に、正体不明の生き物（沖縄在来の小型の馬、宮古馬）が姿を現わす——。リアリズム的な日常の風情が不可思議な逸脱を遂げていく佳編である。

2020年上半期の芥川賞を受賞した本作について、文芸評論家の齋藤美奈子氏は「記録すること」「保存すること」についての物語と評しているが²、〈アーカイヴ小説〉としての特徴はさまざまに確かめることができる。見易い例の一つは、作中に満ち溢れている〈記憶／記録の詰まった容器〉というモチーフ。雑然とした資料の貯め置き場、カセットテープの詰め込まれた戸棚、メモリーカードに擬えられる小さな遺骨、さらには那覇市周辺の街並みまでもが、〈記憶／記録の器〉として印象的に描き出されているのである。

ただ、首里周辺の建物の多くは戦後になってから昔風に新しく造られたものばかりだ。こんなだった、あんなだった、という焼け残った細切れな記録に、生き残った人々のおぼろげな記憶を混ぜこんで再現された小ざれいな城と建物は、いま、それでもこの土地の象徴としてきっぱり存在している³。

私が「首里の馬」を初めて読んだのは、このリサーチの計画を立てる少し前のことだった。コロナ禍の行動制限に思い巡らせつつ、身近な地域の劇場が行っているアーカイヴの取り組みを調査してはどうかと何となく考えていた。そこへ小説の読後感が混ざり合い、劇場という〈記憶／記録の器〉はどのように捉え返すことができるのか、という問いが浮かんできた。

地域や市民社会に開かれた劇場は、舞台芸術の創造と受容を一つに結ぶ空間であると同時に、総合的な文化装置としての役割を果たす〈記憶／記録の器〉でもある。本リサーチの主眼は、京都という一地域に焦点をあて、劇場等文化施設で取り組まれているアーカイヴ活動（事業の記録、資料の保管・活用など）を調査することにあるが、調査結果の考察にあたっては〈アーカイヴ小説〉の示唆を振り返ることになるだろう。建物としての劇場にも、その外延に広がるに人々の営みや地域の動きにも、記憶・記録のモチーフは豊富に含まれている。そうした見地を踏まえて、舞台芸術アーカイヴをめぐる問題群について検討を加えることにしたい。

1-2 リサーチの前提

リサーチの中身に立ち入る前に、前提となる事柄に簡単に触れておこう。

文字資料については明治以降、あらゆる学問分野で大規模な資料収集が行われてきたわが国において、公式文化としての位置づけを長く与えられなかった舞台芸術につき、その映像資料の収集が明らかに遅れているのには歴史的理由がある。そうした状況を一朝一夕で変更することは可能ではないが、現状では徐々に、ヨーロッパ的な方向へと進みつつあるという感触があ

2 齋藤美奈子「芥川賞受賞作・高山羽根子「首里の馬」 資料館特有の空気まで伝わる」『好書好日』朝日新聞社、2020年、9月1日。<https://book.asahi.com/article/13683442> ※本稿におけるオンライン文献・ウェブサイトの見出しは、すべて2022年4月30日。

3 高山羽根子『首里の馬』p.4。

る⁴。

内野儀氏は舞台芸術の映像アーカイヴをめぐるこのように述べている。2008年の指摘であるが、それから現在に至るまで日本における舞台芸術の文化的意味や社会的ステータスが若干変化しているとしても、未だにそのアーカイヴの「遅れ」に「歴史的理屈」が尾を引いていることは否定し難い。そうしたなかで舞台芸術アーカイヴの可能性を考えると、国際的な事例や、他ジャンルのアート・アーカイヴの事例に学ぶことと同時に、つづきに現状を把握することも大事になってくる。

現代日本において舞台芸術にまつわるアーカイヴの取り組みは、インスティテューション、劇場、カンパニー、アーティストなど、様々な立場で分散的に進められている。しかしそれらを対象とする包括的な実態調査は存在しない。劇場の取り組みについてもまた例外ではない。全国の劇団・劇場等文化施設の収蔵する映像記録に関する先行調査には、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館によるアンケート調査などがあるが、さらなる探査が待たれるところである⁵。

近現代日本の歴史性を背景とする舞台芸術アーカイヴの〈遅れ〉。そして未だ充分な現状把握がなされていない劇場のアーカイヴ活動の〈不詳〉。これらに加えて、リサーチを進めるにあたって素通りできない問題は、昨今のコロナ禍における環境の変化である。

周知のように、新型コロナウイルスの感染拡大は芸術活動に深刻な影響を及ぼし、舞台芸術の分野でも、公演やイベントの中止・延期、劇場の長期休止化がもたらされた。オンラインでの本格的な活動再開が見通し難い状況にあって、インターネット配信やデジタルアーカイヴの試みが前進したことは、新聞各紙で報じられている通りである⁶。新たな動向は、これまで限定的であったアーカイヴの事業化と、その基盤に関する諸問題（データベースの拡充、法制度の整備、政府・自治体による支援のありかた）に一石を投じているが、今後、どのように議論が深まっていくのか注視しなければならない。

さらに表面化した動きとあわせて重要であるのは、いわば水面下で進行しているアーカイヴに対する人々の感受性の変容である。コロナ禍において各種配信事業や、情報通信メディアを用いた表現活動（オンラインの対話的創造、リモート演劇など）と接する機会は増え、舞台芸術とその記録との錯綜した関係性はより身近になってきている。私たちが頻りに記録を介して舞台芸術に触れるようになった事実は、一体、何を意味しているのか。あるいは、すでに刻々と、密やかに、未来の舞台芸術アーカイヴの共有知が育まれつつあるのかもしれないが、この点についても慎重に事態を見守り、判断することが求められるだろう。

4 内野儀「舞台芸術の映像アーカイヴについて—日本とアメリカ合衆国の事例から」、河合祥一郎ほか『現代舞台芸術の映像資料デジタル・アーカイヴ構築に向けて』平成16年度～19年度科学研究費補助金 基盤研究 (B) 研究成果報告書、2008年、p.66。

5 『舞台記録映像の保存状況に関するアンケート調査報告書』平成28年度美術館・歴史博物館重点分野推進支援事業報告書、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2017年3月。同報告書には、劇団・劇場等文化施設における舞台映像の収蔵状況、デジタル化をめぐる問題点がまとめられている。

6 「日本の舞台芸術、配信の目覚め 欧米は著名劇場で次々」（『朝日新聞』2020年5月29日、朝刊、p.25）、「舞台のネット配信に巧妙、知財弁護士らアーカイブに尽力。」（『日経新聞』2021年4月19日、朝刊、p.13）などを参照。前者は松竹株式会社や新国立劇場による舞台芸術の配信事業、後者は寺田倉庫と緊急事態舞台芸術ネットワークによる緊急舞台芸術アーカイブ+デジタルシアター化支援事業（EPAD）、ならびに舞台公演映像の情報検索特設サイト、ジャパンデジタルシアターアーカイブズ（JDITA）を紹介している。

1-3 リサーチの概要

先述のように、現代日本において舞台芸術アーカイブにまつわる実践は、さまざまな立場で分散的に試みられている。劇場等文化施設の取り組みとしては、一般的なカテゴリーにもとづき、①組織の記録（機関アーカイブ）、②運営・活動の記録（事業アーカイブ）、③舞台公演の記録（作品アーカイブ）という具合に、ある程度、区別することができる。

ただし、このリサーチは、①～③のいずれかに調査範囲を絞り込むのではなく、各施設が複数の水準でアーカイブの課題と接していること自体に着目している。具体的には、次の三点を基本方針としてアーカイブ活動を探查することを試みている。

- (1) 京都市内の四つの施設を横断的に取材し、主に関係者への聞き取り調査を通して、アーカイブにまつわる取り組みの現状を把握する。
- (2) 調査結果を整理し、多様な取り組みに通底する問題意識と課題を明らかにする。
- (3) 〈創造の資源〉〈コミュニケーションの資源〉という二つの主題をめぐる問題群を中心に考察を行い、劇場のアーカイブ活動のありかたに関する議論の端緒を開く。

今回、調査したのは、ロームシアター京都、THEATRE E9 KYOTO、京都芸術センター、京都芸術劇場である。現在の京都市における舞台芸術環境を語る上で、欠かすことのできない四つの施設は、それぞれ主催事業等の記録に加えて、アーカイブに関する特色あるプロジェクト・事業に取り組んでいる。それらを視野に入れて、聞き取り調査では、事業統括やアーカイブ実務の担当者、プロジェクトの関係者ら合計 13 名に協力を依頼した。聞き取り調査の実施スケジュールは、以下の通りである⁷。

2022 年

- 1月12日 齋藤 啓氏（ロームシアター京都 事業企画担当）
- 1月17日 村上 花織氏（京都市立芸術大学芸術資源研究センター プロジェクトメンバー）◆
- 1月27日 谷 竜一氏（京都芸術センター プログラムディレクター）
箕浦 慧氏（京都芸術センター アートコーディネーター）
草木 マリ氏（京都芸術センター 広報担当）
- 1月28日 あごう さとし氏（THEATRE E9 KYOTO 芸術監督）◆
- 2月3日 井出 亮氏（京都芸術大学舞台芸術研究センター プロデューサー）
- 2月7日 佐藤 知久氏（京都市立芸術大学芸術資源研究センター 専任研究員）
- 2月14日 川原 美保氏（京都芸術大学舞台芸術研究センター プロデューサー）
田中 敏之氏（京都芸術大学広報課 猿翁アーカイブ担当）
- 2月18日 小倉 由佳子氏（ロームシアター京都 プログラムディレクター）

⁷ 聞き取りは一件あたり 40 分から 1 時間程度。調査実施にあたっては事前に〈主催・共催事業の記録〉〈各種資料の利活用〉などのトピックスに沿って質問項目を準備しているが、おおむねその都度、インタビュー어의発言を掘り下げる、簡易的な質的調査の方法を採っている。

長野 夏織氏（ロームシアター京都 事業企画担当）

2月19日 萩原 麗子氏（伝統芸能アーカイブ&リサーチオフィス リサーチャー）

※ ◆を付した2件はWeb会議システム（Zoom）を使用。その他は、対面のインタビューである。

調査結果を見渡すと、資料の取り扱いや人員体制といった実務面の話題では比較的、共通点が目立っていた。また2000年代から活動を続けている施設（京都芸術センター、京都芸術劇場）と、2010年代後半、新たに出発している施設（ロームシアター京都、THEATRE E9 KYOTO）では、当然ながら経年につれて持ち上がる課題の重みが異なるため、そのことがアーカイブ活動をめぐる目下の関心事に反映している部分はあった。

他方、各施設が独自に取り組んでいる事業やプロジェクト、またインタビュー各氏のアーカイブへの向き合い方に即したところでは、実に多彩な問題が提出されていた。特に目を惹かれたのは、アーカイブの活用をめぐって〈創造の資源〉〈コミュニケーションの資源〉という主題が、固有の内実をともしないつ浮上していたことである。この二つの主題を掘り下げて考察することが、本稿の道筋となるが、まずは各施設の取り組み、その具体的なありようを順次たどっていくことにしたい。

2 各施設の取り組み

CASE-1 ロームシアター京都

ロームシアター京都は、岡崎地域に位置する芸術文化の発信拠点である（劇場の管理運営は公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団）。長らく市民に親しまれてきた京都会館を再整備・改修し生まれ変わった施設は、三つのホール（メインホール、サウスホール、ノースホール）、賑わいと憩いを生み出すスペース（パークプラザ、プロムナード、ローム・スクエアなど）をそなえ、京都に新たな劇場文化をつくるという理念のもと多彩な事業を展開している。

ロームシアター京都は、2016年のリニューアルオープン以来、主催公演等の関連資料を蓄積し、リスト化して管理してきたが、現在、改めて整理作業を進めている⁸。近年ではWEBマガジン「SPIN-OFF」の発行や、SNSを含むオンラインの情報発信の拡充にともない資料活用の機会は増えている。ただし広報やプロモーションに主眼を置くそれらの取り組みは、必ずしもアーカイブとして意識されてきたわけではないという。

作品の映像を、数年後に若い演出家が役立てたり、公演とは別の資源として積極的に活かすような事業は、まだできていません。公演を成り立たせなければならないなかで、アーカイブ

8 主な資料種別は、チラシ・パンフレット類、記録動画、記録写真、舞台図面、トークイベントの音源、雑誌記事など。その他、後述する自主事業「レパトリーの創造」で用いた装置・衣裳などを保管している。なお貸館事業については、現時点で資料収集に関する明確な基準を設けていない。

まで予算が回らなかったり、配信が決まっているものは別として、アーカイブを活かす場がなかったりもします。

配信をする・しないにかかわらず、このごろは映像を撮影することが増えています。アーカイブという視点で、資料を管理し、活かすことに向き合う人材がいるのが理想なのですが、現状ではなかなか難しいですね。

前者はプログラムディレクターの小倉由佳子氏の発言、後者は事業企画担当の長野夏織氏の発言である。事業全体におけるアーカイブ活動の位置づけ、そして予算的な裏付けの不足と専門職員の不在は、多くの劇場が直面している基本的課題であるといえるのではないだろうか。

さてロームシアター京都では、日頃のアーカイブをめぐる取り組みに加えて、近年、自主事業「レパトリーの創造」を対象とする記録に力を入れている。公立劇場が主体的にレパトリー演目を生み出すことを目指すこの事業では、これまで次の 5 作品の製作・プロデュースを手がけている。

- ① 木ノ下歌舞伎『心中天の網島—2017 リクリエーション版—』（2017年10月）
- ② 木ノ下歌舞伎『糸井版 摂州合邦辻』（初演 2019年2月、再演 2020年10-11月）
- ③ ジゼル・ヴィエンヌ、エティエンヌ・ビドー＝レイ 『ショールームダミーズ #4』（初演 2020年2月、再演 2021年11月）
- ④ 松田正隆作・演出『シーサイドタウン』（初演 2021年1月）
- ⑤ 市原佐都子／Q『妖精の問題 デラックス』（初演 2022年1月、再演 2022年2月）

「レパトリーの創造」のアーカイブは、発表作品ばかりではなく、劇場施設等で育まれる創造のプロセスを、記録の対象としている。事前にクリエイションの質を考慮し、演目ごとにアーカイブのテーマと手法を選択している点に特徴がある。

言語媒体中心に、リサーチや講座の資料をまとめたブックレットを作成し、上演に至るプロセスを跡づける (②)。映像媒体で、長期間にわたるリハーサルの継起的な流れを記録する (③)、もしくは、あえて撮影期間を限定して稽古場の様子を断片的に記録し、一瞬一瞬の出来事を注視する (④)。このような多様なアプローチで、クリエイションの現場に密着した記録作業を重ねているのである。

現代の舞台芸術創造における協働のありよう、アーティスティックな判断の機微、そして表現性の微細な生成と変化。これらに詳しい目を向けるアーカイブの類例は、国内においてほとんど見当たらない。ロームシアター京都にとって「レパトリーの創造」のアーカイブ資料をいかに取り扱い、本格的な利活用に供するのかが当面の課題であるというが、今後の展開が期待されるところである。

ちなみに「レパトリーの創造」のアーカイブ資料の活用は、すでに関連イベントにおいて試みられている。『シーサイドタウン』を振り返る (2021年6月) では、前年度に初演を迎えたプログラム (④) に焦点をあて、稽古場の記録映像の上映、トークセッションが行われている。クリエイションに携わった関係者が、一般参加者とともに、記録の視点を導入しながら作品を見つめ直す。また演劇表現と映像表現との関係について議論するこのイベントを、事業企画担当の齋藤啓氏は、

次のように顧みている。

人が集まる場であるという劇場の特性との関連では、人が集まり作品の話をする機会を、もっと設けてもいい、アフタートークとはまたちょっと違って、少し時間をおいて作品やその記録を振り返ることに意義があるなど。資料にはそれ自体に独立した価値がありますが、やはり劇場に関しては最終的には場と人に残っていかなければと思いましたね。

劇場は見るもの（＝観客）と見られるもの（＝舞台／パフォーマンス／パフォーマー）とが共存する創造と受容の現場であり、かつ人々が行き交い、集まり、語らう公共的な広場でもある。こうした多面的な場の特性を活かして、どのようにアーカイヴを構想することができるのか、一通り事例をたどった後に考察することにした。

最後に根本的な問いに立ち返っておくことにしよう。そもそもロームシアター京都において、アーカイヴとレパトリーはどのような関係にあるのだろうか。この問いについて、齋藤氏は次のような見方を示している。

ロームシアター京都のアーカイヴはレパトリーと密接につながっていて、その中心にあるのが〈再演〉だと思います。再演によって作品は生き残りますが、この劇場は常時、俳優や演出家がいるレパトリー・シアターではありません。望ましいことではないかもしれませんが、レパトリーがレパトリーであり続けられないなかで、再演の代わりに記録を残している面もあります。レパトリーとセットで、アーカイヴが重要なテーマとして立ち上がっているというのが現状だと思います。

アーカイヴは、「再演」を媒介項としてレパトリーとつながっている。そして作品を末永く、くりかえし上演する既存のレパトリー体制に代わる、オルタナティブな手段として一定の役割を果たしうる。この認識は、創造の持続的発展というテーマにとって重要なものとなるだろう。あるいは若干問題を一般化すると、パフォーマンスをコンスタントに発表すること自体の困難をめぐる、いくつかの事象が想起されてくる。コロナ禍において舞台芸術上演の欠落・空白を埋めるべく試みられた取り組み（オンライン展示、各種配信事業など）の意味を、再点検する視座に通じているといえるかもしれない。

CASE-2 THEATRE E9 KYOTO

THEATRE E9 KYOTO は、2019年6月、東九条地域にある倉庫をリノベーションして開設された施設である（劇場の管理運営は一般社団法人アーツシード京都）。客席数90ほどの小劇場は、演劇・ダンスを中心に、さまざまな芸術ジャンルの表現活動の創造・発信の場となっており、コワーキングスペースとカフェの併設された自由な空間は、人々が集い、交流する場としても機能している。

アーカイヴに関する特筆すべき取り組みは、「THEATRE E9 KYOTO 上映作品アーカイヴ」である。京都市立芸術大学芸術資源研究センターの研究活動として2020年に発足したこのプロジェクトでは、公立大学の研究機関と民間の劇場とが連携して、THEATRE E9 KYOTO の上演作品を記

録し、後世に残していくためのしくみづくりを模索している⁹。

劇場の創設では「京都に 100 年続く小劇場を」というキャッチコピーでご支援をいただきました。自ら発した「100年」というコンセプトに向き合うとき、記録やアーカイヴ、伝えていく手法のようなものを、個人のその都度の努力だけではなく、しくみとしてどうにかしなければいけないという思いがあり、芸術資源研究センターさんに相談しました。

同時に、アーカイヴの活用が頭にありました。アカデミックな場では、記録資料は研究のために活用されますが、それとは別にダイレクトにアーティストへ還元できないのかと。当時、地域の小劇場に集めた財政的資源をアーティストの再演に対する支払いにあてるといったアイデアを持っていたんですね。例えばそうした再演を企画する上で、上演作品の記録をシェアし、下調べができるようにするためにも、アーカイヴを整備したいというモチベーションがあったと思います。

プロジェクト・リーダーのあごうさとし氏（THEATRE E9 KYOTO 芸術監督）は、このように語っている。「100年」という時間的スケールによりアーカイヴへの意識が呼び起こされていること、また創造支援のための資源が見据えられていることが興味深い。プロジェクト発足の背景に、舞台芸術の持続可能性を問い、創造基盤の拡充を図ろうとする姿勢が控えていることを、まずは確認しておきたい。

現状にあって国内の小劇場で発表される舞台芸術作品に関する記録作業は、上演主体であるカンパニー自身が担っていることが多く、それらの記録を蓄積、保存、管理するしくみは、およそ十全なものとは言い難い。そうしたなかでこれからの創作や研究に活かされうる〈舞台芸術の共有資源〉をつくることをめざすこのプロジェクトは、カメラ 1 台、パソコン 1 台という限られたリソースで撮影記録やデータ保管を行い、並行してアーカイヴの方法から活用までのありかたについて議論を重ねるといふ地道な歩みを実践している。

民間の小劇場でまとまった記録を残している先例があまりないため、いろいろと模索しながらこのプロジェクトはスタートしました。上演作品の撮影は、2020 年 1 月から試験的に行っています。京都市立芸術大学が劇場の近くに移転することが決まっているため、まずは学生の方々に参加してもらったのですが、すぐにコロナの影響で活動がままならない状態になってしまいました。

今年度、再始動するにあたって広くアーカイヴメンバーを募集したのですが、撮影を本業とする方、主婦の方、アーティストや研究者といった、さまざまな方々に応募していただき、雑多に意見を交わせる場ができて良かったと思います。

プロジェクトの運営を担当する村上花織氏（京都市立芸術大学芸術資源研究センター プロジェク

9 THEATER E9 KYOTO 上映作品アーカイヴに関する記述では、聞き取り調査に加えて、発足時のプロジェクト・リーダーである中井悠氏による 2020 年度活動報告（『COMPOST』vol.02、COMPOST 編集委員会編、京都市立芸術大学芸術資源研究センター、2021 年 3 月、pp.29-31）、あごうさとし氏による 2021 年度活動報告（同誌、vol.03 資料編、2022 年 3 月、pp.38-39）を参照している。なお後述するように、2021 年度のプロジェクトには一般公募で集まったメンバーが参加しているが、筆者もその一人として加わっている。

トメンバー)の発言である。コロナ禍において劇場の公演が延期・中止を余儀なくされる状況に応じながら、新たな試みをかたちづくる苦労が偲ばれもするが、2021年度、10名ほどの多様なメンバーで進められた三つの活動について補足しておこう。

第一に、上演資料の収集。本プロジェクトでは、THEATRE E9 KYOTO を使用するカンパニーに対してアーカイヴの趣旨を説明し、上演に関する資料(デジタルデータ)の提供を依頼。カンパニー側の意向を踏まえ、承諾を得た資料のみを保管している¹⁰。

第二に、上演の撮影記録。舞台公演等の映像(動画)に関しては、カンパニーが独自に撮影するケースと、カンパニーとプロジェクトが相談の上でアーカイヴメンバーが撮影を担当(ないし分担)するケースとに分かれる。後者の作業では定点撮影が選択されることが多いが、記録の方法そのものが話し合われることもある。

第三に、月例のミーティング。コロナ禍の影響で、原則、オンラインで実施されたミーティングは、参加メンバーが活動を振り返り、舞台芸術や周辺ジャンルのアーカイヴの動向や方法について意見交換を行う機会となっている¹¹。

現在、THEATRE E9 KYOTO 上映作品アーカイヴでは、これまでの活動を見直しながら、記録活動の意味をより明確にするとともに、記録の方法と体制についても検討を続けている。それはプロジェクト発足当初から重ねられてきた記録方法をめぐる議論とも関連している。

舞台芸術作品のアーカイヴにつきまとうジレンマというか二つの方向性があると思います。一つは、何らかの定型的なスタイルで記録するという。例えばメタデータを統一して、たくさん紙資料を処理するようなやり方です。もう一つは、記録されるものの特性にあわせて記録の仕方を開発しようとするやり方です。この二つのどちらにするのか、あるいはどちらかに決めないのか、最初のミーティングからずっと議論されてきた気がします。

実際、E9で行なわれる多様な上演や展示、その一つ一つに沿って記録の掘り起こし方を探るとなるとなかなか難しいんですよね.....。

共同研究者の佐藤知久氏(京都市立芸術大学芸術資源研究センター専任研究員)はこのように語り、二つの記録方法の基本的性格について次のような説明を加えている。

第一の方向—定型的なスタイル、単一のフォーマットに沿った記録の実践—は、実施上のハードルは比較的 low、形式的に同質性の強い記録を集めることで、結果としていわば定点観測的に個々の作品の差異を浮かびあがらせるようなアーカイヴに近づくことができるかもしれない。

他方、第二の方向—個々の作品特性に応じた記録方法の開発—は、実施上のハードルは高いが、絶えず方法自体を問い直すというそのありかたは、創作や研究、あるいはアーカイヴをめぐる思考に新鮮な刺激をもたらす可能性を秘めている。

ここには舞台芸術の記録をどのようなものとして考えるか、そして現実的な諸条件(たとえば限られた資金的・人的なリソース)と折り合いをつけて、いかにアーカイヴ活動を実現するかという

10 主な収集対象は、①公演の記録動画、②公演の記録写真、③フライヤー・パンフレット類、④台本等、内容に関するテキスト、⑤図面等、技術部門(舞台美術、照明、音響)に関する資料である。また上演作品以外のトークイベントや、アーツシード京都の関連事業の成果物も、適宜、アーカイヴの対象に加えられている。

11 ミーティングには、プロジェクトのメンバー以外に、アーカイヴに関心をもつアーティスト、研究者、さらに一般観客が参加することもある。なお2021年3月11日、2021年度のメンバー募集とあわせて実験的演劇の演出家で映像作家でもあるイエレナ・グラズマン氏をゲストに迎えたオンライン研究会が開かれている。

二重の問いが含まれている。THEATRE E9 KYOTO のケースに限らず、今後、劇場という場を活かしてアーカイブプロジェクトを構想するとき、立ち止まるべき問いの一つであるといえるのではないだろうか。

CASE-3 京都芸術センター

京都芸術センターは、京都市における芸術の総合的な振興を目指し、2000年4月に開設されている（施設の管理運営は公益財団法人京都市芸術文化協会）。市の中心部にある元明倫小学校の校舎を生かした建物には、講堂、フリースペース、ギャラリー、制作室、図書室、情報コーナー、カフェなどが併設されており、次の三つを特徴とする多岐にわたる事業を実施している。

- ① ジャンルを問わない若い世代の芸術家の制作活動の支援
- ② 各種メディアを用いた芸術文化に関する情報の収集と発信
- ③ 芸術家と市民および芸術家相互の交流の促進

主催事業の記録は、公演やイベントの映像（動画、静止画）、アフタートークの音声、その他、フライヤー、パンフレット、通信誌といった紙媒体資料などを残している¹²。一方、共催事業では資料の管理は原則、主催者側に任せており、また共同主催の事業では、アーティストや企画者による映像・音声の活用に配慮して契約内容を調整することもあるという。

アーカイブ資料の活用としては、これまで舞台芸術の公演やイベント等の映像・音声記録（主にダイジェスト版）を You Tube チャンネルで公開しており、コロナ禍において外出自粛が続いていた時期には動画コンテンツの配信に力を入れている¹³。今後のオンラインでの資料活用の展開も気になるところだが、ここではアーカイブ活動の背景にも目を向けておきたい。

京都芸術センターには、来館者が芸術文化や地域に関する情報にアクセスすることのできる、オンサイトの設備がある。その主要なスペースの一つは、小学校の教室一つ分ほどの広さの図書室であり、約 4,000 点の所蔵資料が室内閲覧に供されている。公刊資料とあわせて保存・公開している事業アーカイブについて、広報担当の草木マリ氏に聞いてみた。

フライヤーとパンフレットなどはセンターの図書室でも公開しているのですが、ここ数年はその更新ができずにいます。図書室には、目につきにくいのですが制作室利用者の成果物であるコピー刷りの台本や DVD など置いてあるので、それらがまとまって残っていると面白いアーカイブになると思うのですが.....。

12 事業に関するデータの保管について、アートコーディネーターの箕浦慧氏は次のように説明している。「映像と音声は、クラウドストレージで管理する方向に移行しているところです。」「センターの複数の職員がサーバーにアクセスしデータを保存すると、どうしてもバックアップの領域が膨らみサーバーの負担が大きくなるため、安全性と費用の面を考慮しクラウドストレージを利用しています」。

13 京都芸術センターは、2020年3月よりコロナ禍で特別な時間を過ごす子どもたちに向けて、芸術に関する情報を発信する事業「おうちでアート」を実施した。センターに関係するアーティスト、ならびに京都市との協働による本事業は、動画コンテンツ（芸術関係者のインタビュー、自宅で遊びながらアート体験に近づくことのできるミニプログラム）の配信や、Twitter 上での芸術に関する相談室の開設を試みている。

図書室の事業アーカイヴには、シリーズ企画（「明倫茶会」「継ぐこと・伝えること」など）の記録映像や、創作の息づかいを伝えるアーティストの成果物が含まれている。制作・発表活動をサポートする施設ならではのアーカイヴ像の端緒をここに探ることができるかもしれない。もちろんその理想的な実現に向けては、事業と並行して記録を残し、公開し続けるという地道な作業にともなう諸問題を、一つ一つ解消していく必要があるのだろう（なお京都芸術センターの場合、近年、図書室における事業アーカイヴの更新が滞っている理由には、記録メディアの移行にともなう手間や、人手の問題などが関わっているという）。

図書室の利用状況はやや硬直しているので、運営をリフレッシュしたいですね。常に市民に開かれていることを、対外的に目に見えるかたちでアピールする、あるいは事業の成果がもっと開かれる機会を積極的につくる。どういう人がファシリテートして資料を読むと面白くなるのか、外部の専門家に意見を伺ってみるとかそういうことを考えて来年の運営を再考しているところです。

プログラムディレクターの谷竜一氏は、図書室の運営方針に触れて、このように語っている。過去の事業の成果を、幅広く発信する手段をめぐって、モノ（資料）ばかりではなくコト（出来事、行為）にアクセントが置かれているのは、見逃せないポイントである。資料体やコンテンツを並べて待つだけではなく、記録と人々の感覚との出あい方を再考し、アクティビティを企画する。このようにアーカイヴを、交流やコミュニケーションの契機として捉え返す構想については、後に改めて取り上げることにしたい。

さて京都芸術センターの取材では、具体的な事業やアーカイヴの実務内容に加えて、その背景的要因にまつわる話題が印象的だった。たとえばアートコーディネーターの箕浦慧氏は、主催事業の企画における人的ネットワークの大切さを、次のように強調している。

京都芸術センターの環境には、豊富な人的ネットワークがあるので、過去の事業に誰と誰が関わっていたといったことが調べられると、そこから情報のステップアップに近づけると思っています。ただ有効な手立てが、なかなか見つからないんですよ。

先行の文化政策研究が説いているように、京都芸術センターにとってヒューマンウェア（人的資源）の構築は、開設当初から活動を推進するための必須条件だったと推察される¹⁴。そしてその継承が現在形で問い直されていることを、谷氏は次のように示唆している。

センターは 2020 年に 20 周年を迎えましたが、立ち上げから事業担当として関わってきた職員が内部にはついにいなくなりました。これはかなり大きな変化で、かつての事業担

14 松本茂章『芸術創造拠点と自治体文化政策 京都芸術センターの試み』水曜社、2006年、pp. 103 - 118。なお同書には、センター開設時の事務局長である南正博氏による次の発言が引かれている。「うちは運営システムを決める前に、まずは関係するアーティストや制作者の固有名詞を決めているので、人と人がつながっていくアメンバー的組織になっている」（p.120）。

当事者がとどめていたアーティストの印象や記憶、ネットワークをどのように引き継いでいけるのか考えなくてはならない時期にきています。

過去に培われた体験やネットワークを継承する困難は、多角的に考えるべき問題である。一般論としては、状況の変化、記憶の風化、もしくは世代間ギャップといった要因も考えられるが、さらに京都芸術センターの場合、事業を担当するアートコーディネーターの3年任期という雇用条件がそこに介在している。

3年でいなくなってしまうアートコーディネーターの持っている記憶や関係などの情報が、未来にたぐり寄せられなくなってしまうまいよう、データベースの作成にも取り組んでいますが、それをどのように活用していけるのかは、私たちの課題です。

京都芸術センターに特有の事情に触れて、草木氏はこのように語っているが、実務経験の継承や属人化への対応は、継続的な文化活動にとって避けて通ることのできない課題である。事業企画とアーカイヴ活動の背景に、場の固有性に根ざした記憶や関係性を繋ぎとめようとする職員・スタッフの営為が控えていることに留意しておきたい¹⁵。

CASE-4 京都芸術劇場

京都芸術劇場は、2001年、京都造形芸術大学（現・京都芸術大学）内に開設されている。日本の高等教育機関で初めて実現した、大学運営による本格的な劇場である（劇場の管理運営は、同大学舞台芸術研究センター）。上演空間は大劇場「春秋座」と小劇場「studio21」からなり、伝統演劇・芸能からマルチメディア・パフォーマンスまで、現代の多様な舞台芸術をカバーする幅広いプログラムが実施されている。

20年間にわたる主催事業・自主制作企画のアーカイヴとしては、公演やイベントの記録映像（動画、静止画）、トークの音声、制作関連のデータ、チラシ・パンフレット類などが残っている。また舞台芸術研究センターの機関誌『舞台芸術』には、開かれた批評的交流により培われたさまざまな言説が蓄積されている。

これらの資料を活用して、これまで記録映像を用いた上映会、トークイベント等が行われているが、井出亮氏（舞台芸術研究センター プロデューサー）は、「良いリソースはあるのですが、アーカイヴをメインの業務とする職員がいるわけではないので、現状では系統を立てて資料を整理し、公開につなげるしくみはできていません」と話している。専門職員の不在とともに、アーカイヴ活

15 なお本リサーチでは、京都芸術センター内に設置されている伝統芸能アーカイブ&リサーチオフィス（Traditional Arts Archive & Research Office、略称：TARO）の活動も参考事例として調査している。同オフィスのリサーチャーである萩原麗子氏は、TAROの活動と、本節で取り上げた京都芸術センターの人的ネットワークとの関係をめぐって、次のように語っている。「TAROの保存や継承では、守るうえで活性化するというか、今、取り組まなければ継承が難しくなることを解決しようとしているところがあります。問い合わせがあると、芸術センターの活動での人脈・ネットワークと繋げたりしながら、課題解決を行っているのですが、他分野とも協働していくことが大事なことだと思ってやっています」。この発言で念頭に置かれているTAROの「伝統芸能文化復元・活性化共同プログラム」は、伝統芸能文化の保存・継承・普及・活用に関して支援を必要とする取り組みを全国から公募し、申請者と共同で問題解決を図る取り組みである。

動を促進するためのしよみの不足が、ここでも課題として見据えられている。

さて舞台芸術研センターは〈創造の現場〉と〈学術研究〉との有機的な接続をモットーとして掲げており、過去にはアーカイヴにフォーカスをあてた研究プロジェクトや言説生産を実践している¹⁶。また現在の事業アーカイヴの取り組み、その周辺にも「大学の劇場」ならではの、教育・研究場面とのつながりを見出すことができる。たとえば資料活用の点では、年に数件程度、論文等の執筆のため上演作品の関係資料へ問い合わせがあり、資料貸借やセンター内での閲覧対応が行われている。他方、記録映像については、現状はプロのカメラマンに発注することがほとんどであるが、公演・イベントの性格によっては写真・映像を専攻する学生、あるいは関連学科と連携して取り組む余地も考えられるという。

この大学の舞台芸術学科の学生が、4年間でどれだけ舞台作品に触れることができるのか考えてみても、生の舞台の鑑賞にはとても費用がかかりますよね。一方、現在活躍している舞台芸術の演出家やプロデューサーには、若い時に数多くの舞台を観て、それらをしっかり取捨選択しつつ自分の仕事に吸収してきた方々がいます。そうしたヴァリエーションを用意するためにも、舞台と同じ臨場感はないとしても、せめて映像記録でさまざまな舞台が体験できるようになっているべきだと思います。

舞台芸術教育とアーカイヴとの接点を念頭に置いて、井出氏はこのように語り、その都度、立ち消えていく舞台作品を、学生に向けて残すことの意義に言及している。経済的・世代的な条件によって制限される人々の劇場体験をできるかぎり補い、あるいは拡張すること。これもまた舞台芸術アーカイヴに求められる機能の一つであるに違いない。

京都芸術劇場と関連の深い、「猿翁アーカイヴプロジェクト」にも目を向けておこう。2016年5月、歌舞伎俳優・三代目市川猿之助（二代目猿翁）氏から京都造形芸術大学に膨大な歌舞伎関係資料が寄贈されている。これを受けて三代目猿之助の功績と昭和・平成の歌舞伎の歩みを知ることのできる資料群を後世に伝えるために、本プロジェクトは本格稼働している。寄贈資料は、映像約2,500本、書籍類約7,700冊、公演パンフレット約1,400冊、その他、多数の台本・舞台写真など、総計約2万点。このうち継承に関して緊急性の高い映像資料を優先して、修復・デジタル化の作業が進められている¹⁷。

プロジェクトを担当する田中敏之氏（京都芸術大学広報課）は、猿翁アーカイヴのありようについて、次のように語っている。

16 主な研究プロジェクトには「舞台芸術の上演における「記憶と記録」をめぐる総合的研究——京都芸術劇場を拠点として」（2002～2005年度、科学研究費補助金 基盤研究（B））、主な言説生産には機関誌『舞台芸術』の特集記事（9号・2005年12月／特集＝「記録主義」、21号・2018年3月／特集＝「アーカイヴを批評する」）などがある。前者の研究プロジェクトでは、実験映画作家の伊藤高志氏の総合的なコーディネートのもとで、センターの基幹事業である「上演実験」の記録ビデオ32本を制作し、記録方法・特殊編集の可能性を実践的に検証している。

17 猿翁アーカイヴ発足の経緯、発足時の寄贈資料目録は、「猿翁アーカイヴについて」（『舞台芸術』20号、京都造形芸術大学舞台芸術研究センター編、角川文化振興財団、2017年3月、p.144）を参照。なお寄贈資料のデジタル化に係る経費の一部は、クラウドファンディング、春秋座での催し、大学ホームページなどで募った寄付・支援金により賄われている。

このアーカイブの寄贈では、いわゆる十把一絡げの資料を受け入れたわけではありません。猿翁さん（三代目市川猿之助氏）ご自身が、とても几帳面に資料を収集、整理されていたので、受け入れたときに、すでにある程度までアーカイブのベースができていたんですね。

出演された舞台の台本はすべて揃っていて、保存用のきれいな台本とは別に、猛烈な書き込みのあるものがあつたり、たくさん付箋の貼られているものがあつたりします。創作の過程がわかる貴重な資料です。猿翁さんは、自費で本格的な映像撮影を業者に依頼し、パンフレットや雑誌を大量に収集されています。またご自分の仕事をきちんと残すだけでなく、折々、以前の舞台ではこうだったから次はこういう風に演じよう、と記録や資料を見返されていたそうです。

歌舞伎役者・演出家として精力的に資料を収集・整理し、また自らの仕事を見つめ直すために積極的に資料を活用する。そうしたかつての営みが、現在のプロジェクトの土台を形づくっている点が興味深い。創作とアーカイブとの関係、さらには舞台芸術家自身によるアーカイブ実践の意味を考える上で示唆に富んでいるように思われる。

猿翁アーカイブの資料活用機会として忘れてはならないのが、フォーラム『猿翁アーカイブにみる三代目市川猿之助の世界』である。企画を手がける田口章子氏（京都芸術大学教授、歌舞伎研究者）が設定したテーマに沿って記録映像を上映し、縁のあるゲストが語り合うフォーラムには、毎回、満席に近い申込みがあり、好評を受けて2016年より恒例の催しとなっている。

このイベントを担当する川原美保氏（舞台芸術研究センター プロデューサー）は、「寄贈資料をともかく活用してみようと開始したのですが、回を重ねていくうちに、アーカイブ資料をもとに猿之助歌舞伎の創造の軌跡を再検証する場をもつことの意味合いが、明確になってきました」と振り返っている。

また来場者の反応について「かつての観劇の記憶や感動を呼び起こす方もいれば、このフォーラムで初めて三代目のことを知る方もいるのですが、みなさん普通に舞台を観るのとは異なる醍醐味を感じて楽しまれています」と語り、劇場の事業アーカイブを次のように顧みている。

資料を残しておく、どのように活用するのか決まっていなくとも、猿翁アーカイブのようにいつか別のかたちで継承・活用される日が来るかもしれません。劇場で生の舞台を体験することと、上映会等の鑑賞体験とは別物ですが、上演と距離があるからこそ生まれる視点はありうると思います。アーカイブの活用方法は、オンラインの試みを含めて、これからさらに新しい手法が出てくるような気がしています。

アーカイブとの出あいは、過ぎ去った体験を想起する一助となりうるし、新たな切り口から舞台芸術の魅力を発見するきっかけともなりうる。一方、資料を未来に託すことは、ある時点では思いもよらなかった資料活用のあり方や、それが切り拓く未知なる感受性との遭遇を待望することに通じている。これらはアーカイブが舞台芸術にもたらしうる活力を問い、またその意義を広い視野と構えで吟味しようとする際に、くりかえし省みられていい理解ではないだろうか。

3 考察

3-1 創造とコミュニケーションの資源

ここまでたどってきた四つの事例について、もう一度、俯瞰的に眺め返しておこう。

ロームシアター京都、THEATRE E9 KYOTO、京都芸術センター、京都芸術劇場は、それぞれ異なる事情を抱えながらアーカイヴ活動を実践していた。リソースの不足をはじめとする現場の葛藤から記録活動のコンセプトに関わる理論的な問題まで、議論は多岐にわたっていたが、そこには舞台芸術の創造・発信、またそれを取り巻く環境の〈演出〉にとって、アーカイヴが大事な役割を果たしうるという理解が通底していた。

その一方で、客観的な問題点として、人員（人的基盤の整備）、資金（予算的な裏付け）、法／権利（著作権等の権利処理）、技術（データの保守、マイグレーション）などのハードルが散見された¹⁸。①公演・イベント等と並行してアーカイヴ活動を行う実務のバランス、②アーキヴィスト・ライブラリアン・システムエンジニアに見合うような専門人材の不在、という二点がくりかえし話題に上っていたことは、すでに目を留めてきた通りである。

アーカイヴ活動の拡充は、ともすれば過大な負担につながりかねないし、また外部の専門的知見を舞台芸術のジャンルの性格に合うアーカイヴ像へと有機的に接続することは容易ではない。こうした自覚とともに、今後、いかにアーカイヴ資料を活用していくのかという問題意識が広く行き渡っていたように思われる。

アーカイヴ資料の利活用には複数の派生的な問題が絡み合っているが¹⁹、いずれにしても現実的な対応の一つとして、当面の取り組みを無理のないかたちで継続しながら、関連機関との連携・分担・協力の可能性を探ることは大切であるに違いない。調査結果から類推するかぎり、国内の劇場等文化施設では、独自ルールでアーカイヴが構築されているケースが、おそらくほとんどだろう。個々に取り組みを進めることの意義も捨てがたいし、単純に〈標準化〉という発想で複数の取り組みをつなぐことには限界はある。しかし創造拠点のネットワークを活かし問題意識を広く共有すること、また資源・システム・インターフェースの共有のありかたについて議論を深めることは、舞台芸術アーカイヴの発展にとって不可欠ではないだろうか。今回、取材した四つの施設は、KYOTO EXPERIMENT（京都国際舞台芸術祭）を共同で主催し、交流も深いだけに、実践的な知見や、萌芽的なアイデアを持ち寄る機会が生まれることが期待される。

さて調査事例を横断するなかで際立っていたのは、劇場が単なるスタティックな資料・データの保管庫ではないこと。そしてその内実が、次の二つ主題と関連することだった。

第一の主題は、〈創造の資源〉。劇場は創造と受容の体験が、まさにそこで生成・消滅する場であ

18 これらの大半は、先行調査で挙げられているアーカイヴ実施・運営の課題にまつわる要因と重なっている。国立国会図書館「文化・学術機関におけるデジタルアーカイブ等の運営に関する調査研究」（2009年3月）https://current.ndl.go.jp/files/research/2009/research_report.pdf p.26

19 たとえば利活用を想定してアーカイヴを設計しようとするとき、①ベースとなる情報基盤の整備、②利活用を促す機能の開発、③アーカイヴ活動のサイクルの促進など、さまざまな課題に直面することは想像に難くない。またアーカイヴの意義は、目下の活用や情報公開にとどまるものではなく（各種の情報蓄積型アーカイヴの存在意義が、その証左である）、記録を未来に託す行為は、時間軸を長大化し〈現在〉を見つめ直そうとするモチベーションと不可分である。その意味では、記録を残し、活用する方針の決定は、〈現在〉と〈未来〉のヴィジョンの間で、難しい舵取りを迫られているといえるかもしれない。

るが、そうした場でなければ残すことのできない記録というものが存在する。この問題に対する意欲的なアプローチには、クリエイションのアーカイヴ（ロームシアター京都）、上演作品のアーカイヴ（THEATRE E9 KYOTO）などがあった。これらの試みの特徴は、現在を生きるアーティストの糧として、そして未来の創造活動の礎としてアーカイヴを捉えている点にある（なお THEATRE E9 KYOTO と連携してプロジェクトに取り組んでいる京都市立芸術大学芸術資源研究センターは、「創造のためのアーカイブ」というコンセプトを明確に打ち出し、多彩な調査・研究活動を行っている）。

第二の主題は、〈コミュニケーションの資源〉。劇場はさまざまな感性・価値観をもつ人々が集まり、行き交う場であり、そうした広場としての土壌に根差した記録の活かし方が構想されうる。このような方向性は、事業アーカイヴにちなむアクティビティの着想（京都芸術センター）、アーカイヴ資料を活用したフォーラムの実施（京都芸術劇場）において顕著に認められた。交流・語りという要素を中心に、記録の可能性を顧みていることが特徴的である。

	創造の資源	コミュニケーションの資源
舞台芸術への寄与	専門的な深さ	社会的な広がり
劇場文化にもたらす活力	求心的／限定的	遠心的／波及的

上掲の表には、〈創造の資源〉〈コミュニケーションの資源〉の活用上の射程をまとめている。あくまで大まかな目安を示したものに過ぎないが、舞台芸術への寄与の観点では、〈創造の資源〉の活用が専門性を深めることに本領があるのに対して、〈コミュニケーションの資源〉の方は、社会的な広がりの実現に資するところが大きい。一方、劇場文化にもたらす活力の点では、〈創造の資源〉は舞台芸術に関する求心的な興味を引きつける反面、ターゲットを限定するきらいはある。これに対して〈コミュニケーションの資源〉は、ソフトな関心が遠心的に拡散する懸念はあるものの、舞台芸術愛好者を超えて人々に波及するポテンシャルが高い。

〈創造の資源〉と〈コミュニケーションの資源〉は、どちらも取材した四施設の事業コンセプトと密接な関係にあるが、次節以下では、後者についてもう一步踏み込んで考えてみたい。ここまで取り上げきれなかった聞き取り内容を交えながら、劇場を取り巻く周辺コミュニティとのつながりを見つめ直すことにしよう。

3-2 記憶／記録の器を開く

劇場のある東九条という地域では、これから街が変化していくので、このタイミングでいろ

いろと残しておく必要があると思いますし、そうした状況への関心は、芸術分野に限らずここで活動されている方々の間にもあります。ある意味では、この地域は局所的に記録への意識が高まっているエリアなのかもしれません。東九条という街の来歴を、オーラルヒストリーとして残してきたネットワークセンターなどの蓄積があり、また野外で街の写真の展覧会を企画する具体的な動きもあって、私たちもその末席に加わせていただこうと思っています。劇場の内と外の出来事は連続しているわけですから、それらをつなぐ記録というものを今、始めようとしているところですね。

THEATRE E9 KYOTO のあごうさとし氏は、記録活動と周辺コミュニティとのつながりに関して、このように述べている。「野外で街の写真の展覧会を企画する具体的な動き」という発言箇所では、2022年4・5月、京都市内の須原通り周辺（八条 - 九条間）で開催された『東九条 空の下写真展』（主催＝東九条 空の下写真展実行委員会）が念頭に置かれている。この展覧会は、京都駅南部のエリアで、古今の風景や人々の生活のありさまを伝える写真を、地域の住民・コミュニティから募集し、屋外でオープンに展示するものであり、THEATRE E9 KYOTO は協力団体として参画している²⁰。

大規模な整備事業と関連工事にともない景観が大きく変わりつつある、このエリアの事情には留意しなければならないが、地域・暮らしとの関係からアーカイヴを再考するための重要な手がかりとして、〈劇場の内と外をつなぐ記録〉というテーマを、ここに見出すことができるだろう。

劇場のアーカイヴは、施設の内部だけを対象とするものではなく、その周辺に広がるコミュニティにおける記録への関心とも接点をもちうる。こうした見解との関連は、別の調査結果にも追うことができる。

ロームシアター京都が開設する際には、京都会館にまつわる資料や思い出のエピソードを集め、その一部を機関誌などで紹介しています。また、あまり知られてはいませんが、リニューアルオープンの周年事業として写真コンテストをしたこともあります。この場所に思い入れがある人は、少なくないのかもしれませんが。

ロームシアター京都の長野夏織氏は、2016年の同劇場のリニューアルオープンに向けて行われた取り組みについてこのように振り返っている。ロームシアター京都開設準備室では、「わたしと京都会館」と題して、50年以上にわたり市民に親しまれてきた京都会館にまつわる資料や関連情報を募集。催物の紙資料、敷地内で撮影された記念写真などの収集資料の一部を、当時の機関誌「highlight」の誌面や公式ホームページ上で紹介している。劇場が地域の人々とともに歩んできた歴史と記憶を、未来へつなげていこうとする試みには、〈地域に立つ劇場の記録・記憶〉というテーマが前景化しているのである。

〈劇場の内と外をつなぐ記録〉、そして〈地域に立つ劇場の記録・記憶〉。二つのテーマは、本稿の

20 関連事項を補足しておく、THEATRE E9 KYOTO を運営する一般社団法人アーツシード京都は、京都市の「京都駅東南部エリア活性化方針」にもとづく機運醸成事業を受託し、2021年3月、『映像でつづる東九条 2020-2021』を開催している。このイベントを通して制作された成果物には、東九条地域の〈現在〉を後世へと伝える映像作品が含まれている。

冒頭に掲げた問題設定、すなわち劇場という〈記憶／記録の器〉をどのように捉え返すことができるのかという問いに対して、多くの示唆を含んでいる。劇場はいわば閉鎖系の〈記憶／記録の器〉ではない。文化施設がアーカイヴを持つことの意味は、少なくとも潜在的には、地域の記憶・記録を残すことの意義と脈を通じている。

もう一つ、派生的な問いにも立ち止まっておきたい。劇場という〈記憶／記録の器〉が、空間的・時間的に開かれたものであるとして、アーカイヴと向き合う人間の方はどうなのだろうか。一人一人の人間もまた、閉鎖系のような〈記憶／記録の器〉ではなく、別様に捉え返されるべき存在ではないのか——。これと関連の深い言及は、京都芸術センターの調査においてとりわけ際立っていた。

センターを管理運営している財団（財団法人京都市芸術文化協会）は芸術家等の会員団体でもあり、こちらにはかなりキャリアを持ったアーティスト（実演家、表現者）がたくさんいますが、アーティストが一人の人間として残したものをどのように引き継いでいけるのか。明倫小学校や祇園祭などでもそうですが、かつての記憶を持っている方々がいるうちに個別に話を伺い、残しておくことはできても、どう残しどう伝えていくのか、次の段階へ行くのは難しいですね。

記憶を外部に開くためには、ある人がそこにいるということにきちんと向き合い、語りを開いていく機会を設定する必要があります。その一方で、パフォーマンスな私たち、ある種の「演劇化」によってしか、私たちは記憶を受け取り、継承することができないのかという疑問があったりもします。そうした問題意識は、このセンターで作品を発表したアーティストから受け取ったものでもあると思います。

前者は草木マリ氏の発言、後者は谷竜一氏の発言である。パッケージ化された〈芸術〉〈文化〉に還元しがたい人間的事象の痕跡、地域的特性をもつ建物や風物詩の伝承、さらには記憶の継承をめぐる実践的な応答。さまざまな問題意識の糸が見え隠れする両氏の発言からは、次のような姿勢を汲み取ることができるように思われる。すなわち、ある人間の記憶や経験は、固有の文脈を背負ったものではあるが、それを孤立した〈主体〉の殻に閉じ込めるのではなく、外部の関わり・語らいの場面へと開き、活かしていかなければならない。

アーカイヴを担う人間そのものが、閉じた個の実体として完結するものではなく、他者との関係に開かれた存在であるということ。記憶や経験を継承するという営為が、〈新たな関係性の場へと開かれる記憶〉というテーマに近接していることを銘記しておこう。

3-3 アーカイヴプロジェクト、アーカイヴへの欲求

- ① 劇場の内と外をつなぐ記録
- ② 地域に立つ劇場の記録・記憶
- ③ 新たな関係性の場へと開かれる記憶

前節で確認した三つのテーマは、劇場文化の根幹に関わり、さらにアーカイヴの活用を基礎づける要因でもある。建物の輪郭や敷地の境界線にとらわれることなく、文化施設を開かれた場として捉える視座 (①)。地域に住む人々の記憶・記録、あるいはそれらに対する人々の思いを受けとめる器を準備する構え (②)。そして記憶・記録を介して、多様な関係性が醸成される場面をつくり出すという企図 (③)。これらを土台として〈コミュニケーションの資源〉を活用することへの関心は、今回の聞き取り調査では、おおむね萌芽的な着想として語り出されていたが、以下では国内の先行事例を参照項に加えつつ、アーカイヴをめぐるプロジェクトの成り立ちについて検討しておこう。

<p>聞こえないを聴く・見えないを視る CASE-1 霧の街のアーカイヴ (主催=京都市立芸術大学)</p>	<p>サウンドアーティストの鈴木昭男氏とともに、参加者が急速な変化を遂げつつある京都駅周辺(崇仁地域など)でフィールドワークを実施。地域の鼓動に耳をすますポイントを記した地図を制作、あわせてツアーパフォーマンスなどの関連イベントを開催している(2019年度)。 https://liquid-kcua.jp/case-1/</p>
<p>どこコレ?—教えてください昭和のセンダイ (主催=せんだいメディアテーク、活動主体=NPO 法人 20世紀アーカイブ仙台)</p>	<p>場所・年代等が不明の写真を展示し、地元の鑑賞者の記憶をもとに複数の証言を集めることによって情報を特定していく参加型のプログラム。地域の集合知の活用例と見なしうる取り組みであり、さまざまな世代・属性の来場者間のコミュニケーションを促す機会となっている(2012年度から継続中)。 https://www.smt.jp/projects/doko/</p>
<p>森のDNA図鑑 (主催=山口情報芸術センター)</p>	<p>一般参加者とともに山口市周辺で植物を採集し、DNA解析技術を用いてオリジナルの植物図鑑をつくる教育プログラム。ワークショップの成果として360度のパノラマ風景から観察記録、DNA解析結果の情報を引き出すことのできる「図鑑ウェブ」を公開している(2017年度)。 https://special.ycam.jp/dna-of-forests/#/</p>

上の表には、国内における既往のプロジェクトの概要をまとめている。参考事例の選択にあたっては、来たるべきアーカイヴプロジェクトが、劇場等文化施設の抱える固有の事情にもとづき立案されるであろうことを考慮し、ベースとなる協力関係(アーティスト、技術者、関連団体等との連携)、プロジェクトのコンセプト(アーカイヴ的手法の導入、テクノロジーの応用)の点で幅を持たせている。同時に、リサーチ結果との関係において、京都市という実施エリア(参考事例A)、写真資料の収集・共有を軸とする手法(参考事例B)、教育場面とのつながり(参考事例C)など、いくつかの点で比較し易いものを優先的に選んだことを付言しておく²¹。

21 聞き取り調査の側からも関連発言を補っておきたい。ロームシアター京都の小倉由佳子氏は、恒例の主催事業と記録活動とのつながりについて、次のように述べている。「『プレイ!シアター』というイベントのなかに『ナイス・カメラ・ミッション!』というプログラムがありました。参加者が劇場を探索しながらスマホで撮影をしたり、最後に記念撮影をしたりするのですが、これはこどもたちの目線の写真が集まるような企画

参考事例として挙げたプロジェクトは、いずれも独創的な試みであるが、そこにはいくつかの基本的な特徴が共通している。さしあたり主なものを四つ挙げておくと、一つ目は、地域の景観や自然環境の記録との交点において、プロジェクトを立ち上げていること。

二つ目は、一般参加者を交えたアーカイヴ的な体験（記録する、継承するという行為の実践）を、プロジェクトの基軸に据えていること。また参加者が記録を読み解くという行為を反復できるよう、オンサイト／オンラインの仕掛けを凝らしていること。

三つ目は、日常に潜んでいるアーカイヴ的な事象と、新鮮な目で出会い直すことを可能にする創意工夫が見られること。別の言葉でいえば、誰もがアーカイヴと無縁ではないという事実をクリエイティブな方法で相対化していること。

四つ目は、記録を共有する、もしくは記録との付き合いを共有するコミュニティを組織し、アーカイヴをもとに語り合い、交流する機会を設けることで、コミュニケーションを創発していることである。

以上四点は、〈コミュニケーションの資源〉を活かして、劇場文化の社会的な普及と活性化を図るためには、不可欠な枠組みを示唆している。現状、日本では舞台芸術が社会生活と縁遠いものと感じられることは少なくないが、その一方で、私たちの日々の暮らしにはアーカイヴ的な事象が満ち溢れている（スマートフォンでの映像撮影、e-mail の操作といったありふれた営みの水準に範囲を限定したとしても）。その意味において、アーカイヴが舞台芸術よりも〈身近な〉一面を持つことを省みるならば、アーカイヴプロジェクトを架け橋として、文化施設に来場する習慣をもたない人々へと訴求する可能性は、再考に値すると考えられるのである。

*

ところでアーカイヴの利活用、社会実装のありように付いて回るのは、人々がアーカイヴへと近づくモチベーションである。アーカイヴを〈創造の資源〉として活かすにしる、〈コミュニケーションの資源〉として用いるにしる、避けて通ることのできないこの問題について私見を述べ、本稿のしめくくりとしたい。

資料館がなくなる、とわかったときから未名子はずっと、自分の視界に入るこの島のすべてを記録していきたい、と強く考えていた。これはたぶん、使命じゃなくて、ただの欲求だった²²。

冒頭で取り上げた高山羽根子の小説「首里の馬」の終盤に、このような一節がある。人が義務感や「使命」にかられてではなく、「欲求」に動かされてアーカイヴに近づく。こうした把握は、アーカイヴの通念に対する一種の立場表明として読み替えることができる。

今日のアーカイヴは、〈閉じた記録〉〈データ〉というイメージで強く固定化されている。こと舞台芸術に関しては、アーカイヴが非本質的なものを受け渡す副次的な場であるかのように見なされることも少なくない。しかしそのような把握に終始しては、「欲求」の意味を深く受けとめる

にできるのかもしれませんが。その他、外で開催している『OKAZAKI PARK STAGE』など、劇場をオープンに使用しているときに、さまざまな目線で記録写真を残してもらうのも面白いのかもしれないね」。

22 高山羽根子『首里の馬』pp.153-154。

ことは到底かなわない。

アーカイヴが創造性を触発し、新たな制作や活動を生み出す契機であることについては、現代アートの分野をはじめ、盛んに議論されている。他方、数多くの市民の自発的行動がアーカイヴ的な体験へと向かった実例は、災禍の記録をめぐる取り組みが示している²³。こうした動向に通じる「欲求」のありかたを捉え返すためにも、〈通念〉を転換しなければならない。

アーカイヴは、単なるデータではなく、開かれた有機的な〈記憶・記録の器〉である。それは日常的・現在の価値基準では割り切れない／理解しがたい、ある種の不明瞭さを帯びている。アーカイヴとの遭遇は、時に〈不明であること〉を前にして自己が揺すぶられ、誘発されるような感覚をとまなうのである²⁴。そうであればこそ、人は、あの〈アーカイヴ小説〉の主人公のように「欲求」に動かされ、偶発的に新たな創造やコミュニケーションを生み出す源泉に引き寄せられる、そんなことが起こるのかもしれない。

アーカイヴに秘められている有機体独特の不明瞭さ、そして予想外の発見（セレンディピティ）を育む孵化器のような性格。舞台芸術そのものの様相とも深く結びつくこれらの特性に、劇場がアーカイヴを持つこと、その根拠の一つがあるといえはしないだろうか。

23 現代アートの分野における議論については『Я（アール） 金沢 21 世紀美術館紀要』第 6 号（特集＝アーカイヴ、鷺田めるろ・山峰潤也編、金沢 21 世紀美術館、2016 年 6 月）、災禍の記録をめぐる取り組みの実例については『デジタルアーカイヴ・ベーシックス 2 災害記録を未来に活かす』（今村文彦監修、勉誠出版、2019 年）に収録されている各論文を参照。

24 こうした感覚は、小説「首里の馬」で巧みに表現されている。先述の通り本作には、日常生活のふとした裂け目から正体不明の生き物（沖縄在来の小型の馬、宮古馬）が唐突に姿を現わすといったシーンがある。これをアーカイヴとの遭遇と触知することは、例えばコロナ禍という日常の変異のなかで、アーカイヴの存在を強く意識した人であれば、それほど難しくはないだろう。

舞台芸術のアーカイヴ

第二次創造者の表現 記録写真の主体性に関する考察

吉田杏

はじめに

研究の動機

1. 舞台芸術と記録写真

- 1.1. 第二次創造者とは
- 1.2. 記録写真の役割
- 1.3. 記録写真から判明する要素
- 1.4. 演劇における記録写真の歴史
- 1.5. 記録写真家の既存研究

2. 記録写真家の主体性

- 2.1. 記録写真家へのアンケート調査
- 2.2. アンケート結果
- 2.3. 記録写真家へのインタビュー
 - 2.3.1. 前谷開インタビュー
 - 2.3.2. 中谷利明インタビュー
- 2.4. slide//show
 - 2.4.1. 松見拓也 (slide//show) インタビュー
 - 2.4.2. 守屋友樹 (slide//show) インタビュー
- 2.5. インタビューを終えて

3. 第一次創造者、第二次創造者、第三者から見る記録写真

- 3.1. 記録写真を見て三者が何を感じるか
- 3.2. チーム・チープロ メールインタビュー
- 3.3. 岡はるか メールインタビュー
- 3.4. 主体性のある記録写真はどのような効果をもたらすか

4. 演出から見た記録写真について

- 4.1. 市原佐都子インタビュー
- 4.2. 舞台上で生成し写真で失われるもの

おわりに

謝辞

引用・参考文献一覧

はじめに

本レポートでは、舞台芸術における記録写真について焦点を当てる。上演の記録を写真で残し、第三者に視覚的なイメージとして伝達する記録写真の撮影者は、舞台芸術の創造に一次的に関わっていないことがほとんどだと思う。上演を行なうことで一度は完成、完結した舞台芸術を静止画として残す記録写真は、他者の創造に創造を重ねる、もしくは創造から派生した創造的行為であるとも言える。上演そのものではないのにもかかわらず、各メディアに掲載され後世にまで重要なアーカイヴとして残り、作品の印象を強く決定づける。直接的な作り手以外の主体性を伴った記録写真の二次的な表現は、舞台芸術のアーカイヴにどのような影響を与えているのかを、アンケートやインタビューを重ね調査した。作品と第三者を結び付けつつ、イメージ形成の役割を担う記録写真の表現の意義を探る試みである。

研究の動機

2018年にKYOTO EXPERIMENT（以下KEX）¹を見に2日ほど京都に行った。その年のテーマは「女性」で、ジェンダー問題を真正面から扱うであろうプログラム内容に惹かれ、まとめて時間を取り、いくつかの作品をはしごしながら鑑賞した。そこで、目的のひとつでもあった市原佐都子/Q²の『妖精の問題』³を見ることができた。当時大きく報道され、現在も私の倫理観を揺るがし続ける障がい者施設での事件をきっかけに創作された舞台だ。あの事件をこのように作品化したこと、しかも同世代の演出家によって作られたこともあり、私は大きな衝撃を受けた。ところが、観劇後に販売されていた戯曲を購入して読んだときに、なぜかあの衝撃を感じるができなかった。市原によって書かれた一次的な創作物のはずなのにどうしてだろうと思いつつ、一度舞台を見たあとなので初見のような気持ちにはなれないし、上演そのものではないのだから当然なのかもしれないと考えた。しかし後日、前谷開⁴によって撮影された記録写真を見たときに、舞台の一瞬を切り取っただけのイメージであるにもかかわらず、戯曲を読んだときには感じられなかった雰囲気や臨場感を思い出すことができた。別の角度からの視点が加わり、より立体的に作品が浮かび上がってきたように感じた。

2016年に聴講した芸術公社ゼミナール⁵で、演劇理論研究者・演劇ジャーナリストの岩城京子のレクチャー⁶を受けた際に、次のような言葉を聞いた。「第一次創造のアートをどのように解釈して第三者に伝えるか。その中間地点にいる人間がどういう立場にいるべきかということ、毎日他者に触れることで学んできました。……小説家などの第一次創造者とは別の、こういった物書き（岩城のように批評やレビュー、インタビューなど）をする人間を、私は第二次創造者と呼んでいます」。私自身も、編集の仕事や展覧会の接客など作品と鑑賞者のあいだに入る活動を続けていたこともあり、自分も第二次創造者のひとりなのだろうと理解した。自分のような役割の人間、そし

¹ 2010年から毎年、京都市内で開催している国際舞台芸術フェスティバル。 <https://kyoto-ex.jp/>

² Qは市原佐都子が主宰する劇団。 <http://qqq-qqq-qqq.com>

³ 市原佐都子が作・演出した演劇作品。 http://qqq-qqq-qqq.com/?page_id=1410

⁴ 写真家、アーティスト。 <https://www.kaimaetani.com/>

⁵ 特定非営利活動法人芸術公社が開催したゼミナール。 <http://artscommons.asia/projects/seminar>

⁶ 芸術公社のディレクターでもある岩城が担当講師を務めた「芸術を社会に開く文章術：わからなさを細分化する書き言葉」。

て前述の記録写真の撮影者もおそらく入るであろう第二次創造者による表現は、いったいどのような効果を世の中にもたらしているのだろうか。このような経緯から、作品を制作した者とは別の人間による視点から一瞬を切り取り第三者に伝える記録写真の主体性と、アーカイヴの可能性について考えたいと思い、本リサーチプログラムに応募した。

1. 舞台芸術と記録写真

1.1. 第二次創造者とは

舞台芸術における第二次創造者にはどのようなものがあるのか。レクチャーでは岩城のような批評などを執筆する物書きのことを指していたが、そういった二次的な役割を持つ者はほかにも無数にいと考えられる。舞台芸術は多くの専門的な人間が関わりひとつの作品を作り上げている。具体的な例を挙げて考えてみたい。今回のリサーチに取り組むきっかけのひとつとなった市原佐都子/Q『妖精の問題 デラックス』が、ロームシアター京都のプロジェクト「レパトリーの創造」の第五弾として、2022年1月に再演された⁷。その際に観客に配られたパンフレットに掲載されたクレジットの役職が下記である。

作・演出／音楽／出演／演奏／舞台美術／衣裳／照明／照明操作／音響／音響助手／映像／舞台監督／ドラマトゥルク／演出助手／制作助手／制作協力／チラシデザイン／イラスト／撮影／パンフレットデザイン／制作

[ロームシアター京都スタッフ] 舞台／照明／音響／広報／事業制作／プログラムディレクター

この中では、チラシデザイン、イラスト、撮影、パンフレットデザインが公演そのものには関わらず、公演を第三者につなぐ働きをしているため、第二次創造者だと言えるのではないだろうか。また、ロームシアター京都スタッフの中では特に広報がその役割を担っている。

記録集が制作された作品ではどうだろうか。バンコク在住の作家、ウティット・ヘーナムーンの長編小説『Rang Khong Prathana』をもとに、岡田利規（チェルフィッチュ）、塚原悠也（contact Gonzo）らが舞台化した『プラータナー：憑依のポートレート』⁸では、事前知識を得るためのガイドブックと記録集を兼ねた『憑依のバンコク オレンジブック』⁹を日本公演の前に制作している。そこに掲載されている舞台上演クレジットの役職が下記である。

原作／脚本・演出／セノグラフィー・振付／演出助手／原作翻訳／出演／衣裳／照明／音響／セノグラフィーアシスタント・映像／舞台監督／脚本翻訳／翻訳協力／日本語字幕制作／英語字幕翻訳／通訳／統括プロデューサー／プロダクション・マネージャー／プロ

⁷ 市原佐都子/Q『妖精の問題 デラックス』2022年1月21日～24日、ロームシアター京都
<https://rohmtheatreyokyo.jp/event/67964/>

⁸ <https://www.prathana.info/>

⁹ ウティット・ヘーナムーン+岡田利規 著『憑依のバンコク』白水社、2019

デューサー／アシスタント・プロデューサー／アシスタント・プロダクション・マネージャー

これらは舞台の企画・制作の段階から作品の成立に何らかのかたちで直接関わっている。第一次創造者として作品に参画する役職であると言えるだろう。対して、『憑依のバンコク オレンジブック』の制作チームにクレジットされている役職が下記である。

企画・製作／企画・ディレクション／アートディレクション／デザイン／執筆・構成／写真／翻訳／編集／地図制作

上演前にバンコクの事情・舞台の事前知識を提供し、上演後の記録集も兼ねるこの本の制作チームにクレジットされた役職は、作品と第三者を結びつける役割を担う第二次創造者であると言える。また、ここにクレジットはないが、掲載されているコラムや論稿の寄稿者がいる。このほかにも公演レポートやインタビュー記事の書き手、公演のためのウェブサイト制作者、動画のトレーラー制作者なども含められるだろう。舞台芸術はひとつの作品に対して多くの専門的な人間が携わる。関与の度合いや内容によって再考の必要があるかもしれないが、ひとまず本レポートでは、上演には直接関わらずとも、第三者と作品とを意識的に結びつける創造的な働きをしている者を第二次創造者と位置付けたい。

1.2.記録写真の役割

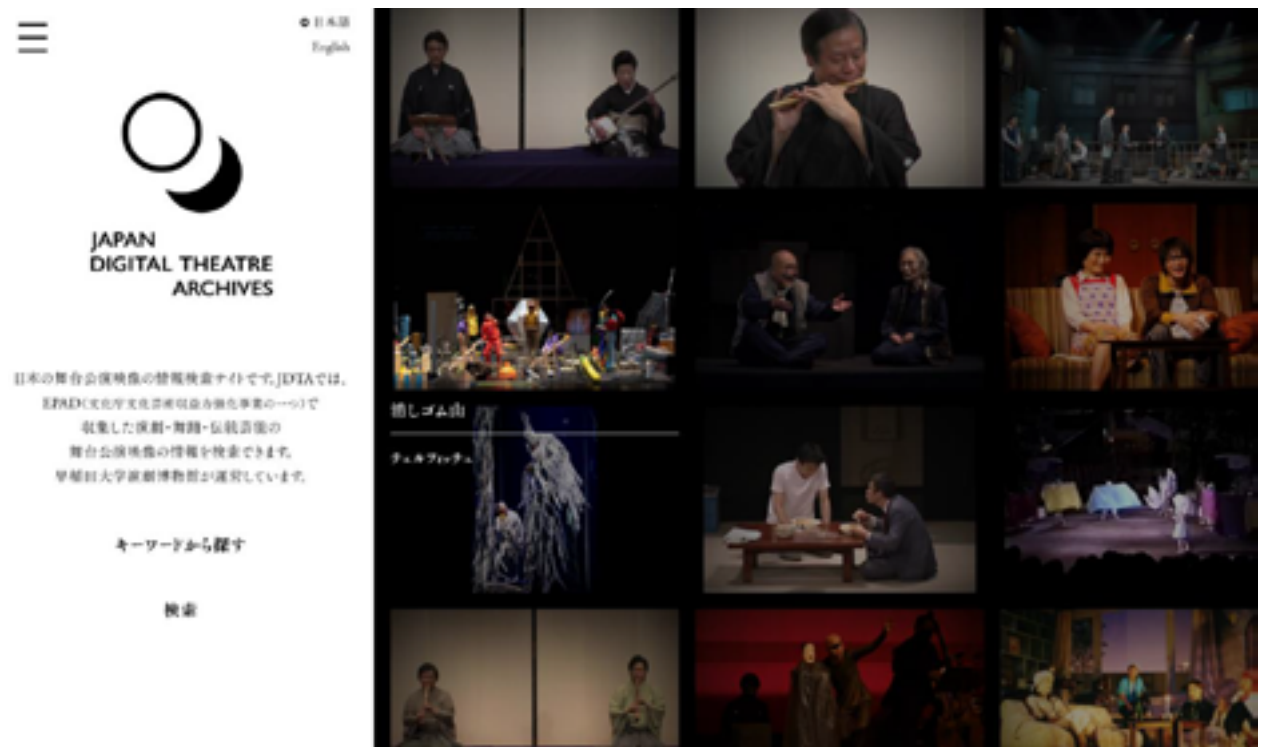
これら第二次創造者の中で、「撮影」や「写真」にあたる舞台芸術の記録写真家とはどのようなものかを考えていく。「記録写真」の言葉の意味を調べると、「ドキュメンタリー・フォトともいう。伝達媒体にかかわらず、事実を客観的に描写し、内容的に資料的価値をそなえた写真。しかし記録写真はしばしば大衆に社会的現象の本質を啓蒙し宣伝する役割も負わされている」¹⁰と記述されている。特に舞台芸術における記録写真は、二度と同じようには再現できない上演を記録し、大衆に作品のイメージを伝える役割を担い、後年に資料として参照される。記録写真が使われる例として、以下のような例が考えられる。

上演前	上演中	上演後
過去の記録写真が次の公演のイメージとして使用される。 <ul style="list-style-type: none">パンフレットやハンドアウトDM、ポスター看板舞台のウェブサイト動画トレーラーの1シーンSNS	舞台の集客のために各メディアに掲載される。 <ul style="list-style-type: none">新聞、雑誌、ウェブメディアSNS	批評やレビュー等の挿画、資料となる。 <ul style="list-style-type: none">記録集書籍新聞、雑誌、ウェブメディア研究劇団や劇場、その他機関のアーカイヴ

¹⁰ <https://kotobank.jp/word/記録写真-53919>

上演前～上演後に広く使用され、作品そのもののイメージ形成に大きく関わっていることがわかる。書籍、新聞、雑誌、ウェブメディアに掲載される作品を伝える記事に、イメージとして添えられるのは写真であることが多い。写真の利点としては、文章だけでは補いきれない視覚的イメージを、印刷メディア、デジタルメディアの両方に掲載・伝達できることにある。動画と違いイメージが固定されているので利便性が高く、目を引きやすい。記録写真はその作品だけに留まらず、劇団・カンパニー、演出家、出演者の印象までもを左右する可能性を持っている。記録写真の表現性が目に留まれば、作品や舞台芸術自体に興味を持つ第三者を増やすことにも繋がる。

記録写真のそういった特性を効果的に使っている例として、Japan Digital Theatre Archives (JDTA)¹¹が挙げられる。JDTAは、緊急舞台芸術アーカイブ+デジタルシアター化支援事業(EPAD)の一環として2021年に早稲田大学演劇博物館が開設した、現代演劇・舞踊・伝統芸能の三分野にわたる舞台公演映像の情報検索特設サイト。記録写真の画像から公演を検索でき、トップページにもその仕様が採用されている。興味のある記録写真にカーソルをのせると、公演名とカンパニー／興行主体が表示される。それをクリックすると、その公演の概要や関連資料を公開するページに飛ぶ。このウェブサイトを訪れた人に作品のイメージを瞬時に伝え、興味を引く役割を記録写真が担っている。



Japan Digital Theatre Archives (JDTA)のトップページのスクリーンショット。記録写真にカーソルをのせると、公演名とカンパニー／興行主体が表示される。

<https://www.enpaku-jdta.jp/> (参照 2022-02-19)

¹¹ Japan Digital Theatre Archives (JDTA)。 <https://www.enpaku-jdta.jp/>

1.3.記録写真から判明する要素

次に、記録写真からどのようなことが判明するのかを整理する。『新劇 1953』¹²を参考に、さらに自分なりに記録写真からわかる演劇的要素を書き足した。

記録写真から判明する舞台芸術の要素

俳優	どの俳優が出演していたか。 俳優の全身運動...演技者の身体表面の形や動き（身振り、表情、動作）から行動や心の動きを表現する。 ・身振りによる作法やポジショニングによるダンスの型。 ・身体の部位では特に手足の動きを写すことにより、指先までの神経を使った繊細なしぐさ、足を使ったダイナミックな動きを伝えることができる。 ・立つ、歩く、座る、倒れる。手足や胴、体の部位を使った全身的な動作で感情を表現する。高ぶるときは手を高く掲げ、座り込み俯いていれば悩み悔やんでいるシーンだと推測できる。身体の柔軟性を駆使したなめらかな優雅さ、力強い跳躍の瞬間などを捉えることによってその場面の躍動感を伝えられる。 ・顔の表情から登場人物の喜怒哀楽がわかる。笑顔のときはポジティブな場面、泣き顔のときはネガティブな場面といったように、登場人物の心理を伝えることが可能。どのような母音の言葉を発音しているかが口の動きから推測できる。 ・複数の俳優がいれば掛け合いがあったかがわかる。群衆か、ひとりのシーンかによって騒々しさを静けさといった音を想像することもできる。
衣裳	俳優の扮装...登場人物の姿かたち。性別、年齢、かつらやひげなどのメイクアップ、被り物の有無、持ち道具、衣裳、履き物。服装の様式によって大体の地域や時代背景が判明することもある。
劇場	客席が写っていれば劇場の造り、舞台形式（プロセニウム形式、オープン形式：アリーナステージ形式、エンドステージ形式、スラストステージ形式など）がわかる。
舞台	舞台装置の有無。置き道具 大道具、小道具。どのような空間で上演が行なわれているかがわかる。天井が写っていれば照明機構が判明する。明暗でそのシーンが昼か夜かといったことも想像できる。
観客	舞台と客席の位置関係。どのくらい盛況だったか。性別、服装や髪型などの観客の身体的要素。

上記のことが一枚の写真から、また同じ舞台を写した複数の写真を総合的に見ることでより詳細に上演当時の様子が判明する。文字による説明がなくとも視覚情報として要素を読み解くことができ、文化研究における参考資料としての価値もある。

一方で、上演時間の一瞬のみを切り取る写真は、その作品のすべてを伝えることはできない。特

¹² 『新劇 1953』、岩波書店、1988（岩波写真文庫 復刻ワイド版 83）

に流れている時間の経過の感覚、間、音、セリフの内容、シナリオ、動きの一部始終は伝わらない欠点がある。しかし言い換えれば、作品のすべてを知らせぬように伏せて、上演の宣伝や公開・販売している記録映像の視聴に誘導することができる。また、作品の概要文などと照らし合わせながら情報を補完することが可能なので、見る者の想像力を刺激し、能動的に情報を受け取る行為にも繋がる。

1.4.演劇における記録写真の歴史

そもそも写真はいかにして生まれたのか。小さな穴を通った光が壁などに外の景色を映すことは、紀元前から知られていた。この仕組みを使ってボックスにレンズが取り付けられたカメラ・オブスクラやカメラ・ルシダと呼ばれる装置が開発された。ルネッサンス以降、15～16世紀ごろの画家たちがそれを使って物体や人物などを平面のイメージに変換し、像をトレースして絵画作品を制作していた。いわば、ものの動きを留め、平面イメージとするために用いられていたのである。1724年に感光材料が開発され、19世紀に入るとカメラ・オブスクラの映像と感光剤とを組み合わせ、像を定着させる写真技術が発明された。一度きりの動的な芸術である舞台芸術を、静的イメージとして留めおくために写真が採用されたのは、写真・カメラの開発と同じ動機であったことがわかる。

1826年に発明家のジョゼフ・ニセフォール・ニエプスがカメラ・オブスキュラを改良し、およそ8時間かけて最初の写真撮影に成功した。パリで舞台背景画家・パノラマ画家・ジオラマ作家として成功していたルイ・ジャック・マンデ・ダゲールが1829年以降ニエプスに協力し既存の方式を改良、1839年に銀メッキした銅板を感光材料として使うダゲレオタイプの技術を発表し、露出時間が30分程度に短縮された。その後、複製が可能となるカロタイプが現れ「複製芸術」としての写真の誕生など、技術開発に伴い発展していった。日本には江戸時代後期の鎖国をしていた頃に伝わった。カメラの発展と普及過程、日本への写真の伝来は『カメラとにっぽん 写真家と機材の180年史』¹³⁾に詳しいので参照されたい。

村島彩加「スターのおもかげ—演劇写真の日本近代」¹⁴⁾によると、日本における「演劇写真」の誕生は舞台そのものではなく、まずその舞台に立つ役者の肖像から始まったとされる。江戸時代までは役者の肖像は木版画の浮世絵が主流であり、大量に刷って複製ができることからイメージの流通源として機能していた。それが写真に置き換わったのは明治時代後半の20世紀初頭のことであり、コロタイプの写真を使った「絵葉書」が明治37年ごろから売り出されるようになった。日本初の上演中の撮影は1895年の鹿島清兵衛(1966～1924年)による歌舞伎座での撮影であったが、暗い劇場内での撮影は至難の業で、光量確保のために電気燈を用意し、俳優の動きを不自然に止めてポーズを取らせるなどの工夫が必要であったという。日本における「演劇写真」の誕生については同論、また村島の博士論文「演劇写真の誕生と展開—東京の役者、写真師、そしてメディア—」¹⁵⁾を参照されたい。

¹³⁾ 日本カメラ博物館 編著『カメラとにっぽん 写真家と機材の180年史』国書刊行会、2019

¹⁴⁾ 神山彰編『演劇とメディアの20世紀』森話社、2020、pp.97-122

¹⁵⁾ 村島彩加「演劇写真の誕生と展開—東京の役者、写真師、そしてメディア—」明治大学学術成果リポジトリ、2021、<https://m-repo.lib.meiji.ac.jp/dspace/handle/10291/21804> (参照 2022-03-05)

一瞬を切り取る舞台写真の撮影は 1925 年にエルンスト・ライツ社から発表された「ライカ A 型」の登場からであったという。ロールフィルムを用いたポケットサイズの高性能小型カメラで、小さなネガを大きく引き伸ばす方法はその後のフィルム式カメラの基本となる。ライカが開発されたことによってスナップショットが可能になった。1935 年にカラーフィルム「コダクローム」（映画用）が発売され、翌年に写真用のカラーフィルムが発売された。1980 年代に画像を電気信号に変えて記録するビデオカメラの発展からスチル（静止画）を撮影するスチルビデオカメラが登場、1990 年代にはデジタルカメラが普及、2002 年にデジタルカメラの生産が金額、数量ともにフィルムカメラを追いぬき、フルサイズ、高画素、ミラーレスなどを経て今日に至る。

写真は雑誌や新聞などの紙ものに印刷し複製することで、社会にイメージを広く行き渡らせることに活用されてきた。描き手の技術や表現方法に大きく影響を受ける絵画や浮世絵よりも、現実により近い表現として重宝されてきた歴史がある。デジタル写真時代に移行しインターネットが普及したことで、ウェブメディアにも頻繁に掲載され、公演を検索すると関連画像として大量に表示される機会すらある。作品のイメージを目にするきっかけを与えてくれているのかもしれない。

1.5.記録写真家の既存研究

記録写真家に言及している文章に、『羽永光利一〇〇〇』¹⁶に収録されている黒ダライ児の「身体のエートピアを求めて 1960 年代日本のパフォーマンス写真家たち」がある。1960 年代のパフォーマンス研究で知られる黒ダによる「1960 年代の日本における美術家によるパフォーマンス (performance art) を記録した写真家を、被写体となった美術家たちと同等の表現者として評価し、美術史上に位置づけることを目的」とした「美術史におけるパフォーマンス写真家の評価」が書かれている。黒ダによると、「これまでパフォーマンス写真はほとんど美術史研究の対象になってこなかった」という。その理由として、第一に「美術家が自分の書いたパフォーマンス史の挿画に記録写真を使うときでも、しばしば写真家名がクレジットされず、撮影者がわからないことも多かった」こと、第二に「プロ写真家が撮った写真が週刊誌などに掲載されても、それが写真家の自己表現であるのか、客観性を装った写真なのか、スキャンダラスまたは煽情的な写真による雑誌の販売促進のためなのか区別できない」こと、第三に「継続的・主体的にパフォーマンスを撮った写真家の作品でも、展示されたり図録に掲載される場合は『資料』扱いで、美術家の『作品』からは二義的なものと見なされてきた」こと、第四に「これらの写真家をひとりの『作家 artist』として論じるために必要な、展覧会や写真集などによって各人の作品を通覧できる機会が、ほとんどなかった」からだと言及している。アクションやパフォーマンスの記録写真についての記述だが、舞台芸術の記録写真についても同様の理由があったと考えられる。劇団・カンパニーのウェブサイトに掲載されている記録写真に撮影者のクレジットがないことはしばしばあるし、作品と撮影した写真家の表現の拮抗による主体性のありかの区別、よほど有名な写真家であったり企画性がない限り通覧する機会がないことなどは共通する。

¹⁶ 黒ダライ児「身体のエートピアを求めて 1960 年代日本のパフォーマンス写真家たち」企画・監修 羽永光利プロジェクト実行委員会『羽永光利一〇〇〇』一〇〇〇BUNKO、2017、pp.992-1004

本稿には、平田実（1930～）、羽永光利（1933～1999）、吉岡康弘（1934～2002）、原榮三郎（1935～2004）の4名の写真家の名前が挙げられている。特にゼロ次元¹⁷、ハイレッドセンター¹⁸、告陰¹⁹などを撮影シマスコミを積極的に利用した平田の関与を「単なる受動的な記録者ではなく、『仕掛け人、または共同制作する共謀者』」であるとし、ごく少数の人しか認知することのなかった名付けられない路上の身体表現を記録し週刊誌などに掲載する行為を「美術家と社会を結びつける『パフォーマンス・アートとの共生的な歴史的主体』として働いた」と富井玲子『ACTION, the 1960s』²⁰の言葉を引用し書いている。そしてパフォーマンス写真家たちのことを「非凡な行為者との伴走によってその夢想を未来に投機していくならば、彼らも歴史の主体であり表現者なのである」という言葉で括り、評している。

黒ダが引用した富井の「平田実の《ACTION, the 1960s》——〈フォトアート〉の理論的考察」には、「時間の中に存在する行為の作品の記録にあたっては、写真が重要な役割を果たし」ており、彼らの行為を捉えた平田を「前衛作家たちの真の〈共謀者〉」だと書いている。そもそも作家が行為しなければ写真家は撮影できないが、「写真家には記録以上の役割がない、とするのも早計である」とし、「〈記録〉（record）するのではなく、いわば〈記念碑化〉した」と記述されている。記念碑の意味を調べると、英語のモニュメントやフランス語のモニュマン（原語はともに monument）に当たり、monument は〈思い出させる〉を意味するラテン語 monere に由来する²¹。そのことから、事実を記録する域を越え、それを思い出させるための記念碑として記録写真が機能すると考えられる。また、「パフォーマンス・アートにおける〈共生的な歴史的主体〉としての平田を考えるときに重要なのは、平田が果たしたメディア・プロモーターとしての役割である」とも書かれている。「マスメディアを通じて Art in Action のパブリシティをつくり、事後の〈第二の人生〉を作るのに貢献した」ことに触れ、写真入りで30以上の雑誌記事にもなったことを「社会と芸術を仲介し、社会現象としての Art in Action の露出度を高め」たと紹介している。「もしも、路上での行為が限定された観客にしか見てもらえなかったとすれば、記事になった行為は社会の中でより多くの人々の目に触れたことになる」と評している。

上記のことから、記録写真家の主体性が歴史の主体になることと、作品と社会を繋ぎ記念碑化させることが記録写真の役割であると考えられる。舞台芸術の記録写真は、撮影者の一瞬の判断で劇場の空間や舞台の状況をファインダーやカメラの背面ディスプレイでフレーミングし、ある瞬間のみを切り取ったイメージである。撮影者であるいち人間の目を通しただけとも言え中立性の問題も考えられるが、彼らが撮影した記録写真がその作品に関する記事や批評などと並列されることにより、言葉では表すことのできない状況を伝え、読者の想像を補う役目を果たしている。すべてを伝えられない一瞬のイメージであるからこそ想像の余地を与え、人々の記憶に残り、記念碑化していくのではないだろうか。

¹⁷ 加藤好弘、岩田信市を中心に1960年に結成されたパフォーマンスグループ。

¹⁸ 高松次郎、赤瀬川原平、中西夏之の3名により1963年に結成された前衛芸術グループ。

¹⁹ ゼロ次元と同時期に活動したパフォーマンスグループ。

²⁰ 富井玲子「平田実の《ACTION, the 1960s》——〈フォトアート〉の理論的考察」平田実『ACTION, the 1960s』タカ・イシイギャラリー フォトグラフィー/フィルム、2014、pp58-61

²¹ <https://kotobank.jp/word/記念碑-51301>

2.記録写真家の主体性

黒ダ、富井による記録写真家の主体性への言及があったが、その主体性とは撮影者本人たちの意図がどれだけ／どのように影響し、記録写真の表現に影響を及ぼすのかといったことには言及されていなかった。本レポートではそこに重点を置いて調査していくこととする。

せたがや文化財団・世田谷パブリックシアター発行の『SPT08』に、宣伝美術における舞台写真についての篠山紀信のインタビューが掲載されている²²。「舞台を写真で捉えるという行為はすごく特殊なこと」で「その場で特別に許された人でないと写真を撮ることができない」、また「レンズっていう暴力的な機械を使えば本当に、涙一筋、皺一本の動きまでリアルに全部見えちゃうわけで、ですから、写真で撮っている方が面白いというのが特権なんです。まあ、邪道といえば邪道で、写真家だけしかできないことですからね」と、観客席から見える風景とは異なるイメージを、レンズを通して捉えることができる自身の特殊な立ち位置について自覚していることがわかる。また、舞台を撮る際に一番気をつけていることとして「その舞台が持っている本質的な魅力と、芝居が訴えかけようとするのを絶対に損ねない」ようにしているという。「その魅力、訴えたいことをむしろ倍加していく、増幅させていくということが僕の役目だと思っています。それがうまくいった場合は、演劇が持続しながら魅力を発信している時間よりも、『写真を撮る』という一瞬の行為のほうが見事に捉えちゃうということになるわけで、それが『写真』の魅力と言える」と言っている。「“この一枚なのよ”っていうような決定的な一瞬を、一枚の写真のほうが捉えることができる」と言いつつも、「芝居が持っている、訴えかけようとする根源的なものがずれてしまうと、それは写らないんです」、「ですから根元がしっかりしているいい芝居はいい写真を生むということは本当です。『芝居はつまらなかったけど、この写真はいいね』、それじゃ駄目なんでね（笑）」と、いい芝居がいい写真を生むことと、舞台写真が作品とは別の印象を持たせてしまう危険性についても言及している。

2.1.記録写真家へのアンケート調査

撮影者の主体性について調べるために、国内で舞台芸術の記録写真を撮影している者をリストアップし、アンケートに答えてもらった。撮影に関する意識が写真にどのような影響を及ぼすのかを調査する。

²²『SPT08 演劇のグラフィズム 最初に幕を開けるもうひとつの舞台』せたがや文化財団・世田谷パブリックシアター、2012、pp24-27

The screenshot shows a Google Form titled "記録写真に関するアンケート" (Survey about Record Photos). The form is in Japanese and contains the following text:

告知です。私は今年度のロームシアター京都リサーチプログラムのリサーチャーとして舞台芸術のアーカイブについて調査を進めており、特に演劇における記録写真・記録写真家について調べております。そこで、記録写真を撮る方々にアンケートを実施し、作品を制作した者と互いの人間の視点を渡すことにより起こる効果等を比較・調査することで、今後の舞台芸術のアーカイブに少しでも貢献することを最終的な目的としています。お忙しいところ誠に恐縮ではございますが、数分ほどで終わりますので、ご協力いただけますと幸いです。※2022年3月予定の報告会と紀要（報告書）に掲載する予定です。頂いた回答を研究以外の目的で利用することはありません。

名前を掲載してもいいですか？（ロームシアター京都の報告会での発表と報告書に掲載する場合があります）

はい

いいえ（匿名希望）

名前（掲載の可否に関わらずお答えください） *

記述式テキスト（短文回答）

作成した Google フォームのスクリーンショット

Google フォームを使った記録撮影に関するアンケート調査。

URL: <https://forms.gle/VjyAcg6usp6Wg1CG6>

期間：2021年12月3日～リサーチ終了まで。

調査対象：現在、国内で舞台芸術の記録写真を撮影している者

返答人数：12人

質問内容：

1. 名前を掲載してもいいですか？（ロームシアター京都の報告会での発表と報告書に掲載する場合があります） *必須
2. 名前（掲載の可否に関わらずお答えください） *必須
3. 年齢 *必須
4. 性別 *必須
5. 主にどのような劇場、劇団、地域で撮影をしていますか？
6. 記録写真を撮り始めてから何年ですか？
7. なぜ記録写真を撮り始めたのですか？
8. 稽古やゲネプロを見たりリサーチをするなどの準備を事前に行っていますか？ それは撮影にどのような影響しますか？
9. 記録撮影の際に特に気をつけている点はありますか？
10. ほかの写真を撮る時と舞台の記録を撮る時で何か違いはありますか？
11. 舞台の記録撮影で難しく感じる点はなんですか？

12. 自分の目で実際に見たときと、カメラのレンズを通して見たときと、撮影した写真について同じ点、違う点、その他気づいたことなど教えてください。
13. 写真を納品する際のセレクトについて、どのような基準で選んでいますか？
14. 記録撮影者として舞台作品にどのように関わりたいですか？
15. 記録写真というものをどのように思っていますか？
16. 演劇における記録写真の可能性や本リサーチへの助言（調査すべき記録写真家、アーカイヴなど）、その他どのようなことでもいいのでコメントをいただけたら幸いです。
17. 追加でインタビューなど可能でしたら連絡先をご記入ください。ご協力くださりどうもありがとうございました。

2.2.アンケート結果

下記の12名がアンケートに回答をくれた。結果を抜粋して紹介したい。

・回答者 ※カッコ内は、返答時の年齢／性別／記録写真を撮影している年数

- ・西野正将（39／男性／12年）
- ・蓮沼昌宏（40／男性／13～20年）
- ・黒田菜月（33／女性／4～5年）
- ・鈴木穰蔵（45／男性／13年）
- ・bozzo（52／男性／12年）
- ・井上嘉和（45／男性／25年）
- ・羽鳥直志（61／男性／36年）
- ・佐藤駿（31／男性／5年）
- ・塚田洋一（63／男性／40年）
- ・匿名A（43／回答しない／17年）
- ・匿名B（35／男性／5年）
- ・匿名C（回答しない／女性／26～27年）

・記録写真を撮り始めた動機

- ・自身が作品制作で動画や写真を使っていたため、その繋がりではほかの作家や舞台の作品を撮影するようになりました。（西野）
- ・写真と舞台芸術が好きで、広報的にも記録的にも重要な役割だから。（匿名A）
- ・役者の友人が、創刊間もない演劇雑誌編集部（演劇ぶっく）と懇意だったので紹介を受けた。当時はライブハウスロッカーを撮っており、共通項を感じた。元来ドキュメンタリーに興味があったので、そのモチーフになるかもしれないという思いもあった。（羽鳥）

・端的には、依頼されるようになったから、です。経緯としては、舞台の記録写真を撮る前から、演じることに切実に興味があり、俳優として演劇公演に関わっていました。その後、知人から舞台公演の映像記録を頼まれるようになりました（映画を作ったり、映像制作会社での勤務経験があったりしたので）。しばらくして写真記録も頼まれるようになり、舞台の写真記録の楽しさに気づいていきました。（佐藤）

・依頼を受けたので。（黒田）

・仕事として撮ることは考えていなかったが機会をいただき、少しずつ続けてきた。（匿名 B）

回答から、表現に興味のある者が記録撮影していることがわかった。また、もともとカメラを使用した活動をしていて、舞台の撮影依頼がくるようだ。

・ゲネプロなどの見学や事前準備の撮影への影響

・台本に目を通す。通し稽古を見ておく（コロナ禍では映像を送ってもらってる）など。準備をしておく、ある程度舞台上の動きを予測しながら撮影を行なえるため、撮り逃しがない。撮影の前に、製作者やプロデューサーさんと、撮影ポイントの打ち合わせが可能になる。（匿名 A）

・できる限り稽古やゲネプロには参加するほうがよいと思う。制作プロセスや諸条件によりそれができないこともあります。制作物の意図や作品内で起きる出来事がわかる、またもっとプラクティカルなこととしては、撮影したほうがよいアングルや明るさが事前にわかる。（佐藤）

・必ず事前に演者や演出家と会って、作品の全容なりコンセプトなりを咀嚼。そうすることでゲネプロ撮影（演劇はほぼゲネ撮影）時にこちらの視線も培われるし、仕上がりも作品意図を掴んだものになる。（bozzo）

・最低限、動画の共有をお願いすることはある。ギャラが出れば事前に鑑賞したい。（匿名 B）

・{事前の準備} 台本読み、通し稽古見学。舞台図面（平面図、3D図）確認、仕込みタイムテーブル（劇場入りしてからの）の確認。※本撮影はゲネプロとなることが多いと思います。

{影響} 台本読み：作品の背景や全体的な流れの把握。記録性を重視するなら、作品を象徴するシーンを撮り逃がさないようにしたい。

図面確認：撮影位置や使用機材選びの助けになる。

タイムテーブル：技術的な下見や撮影のタイミングの確認。メイクや衣装が本番と同じであれば、ランスルーレベルでも撮影できる場合がある。

稽古見学：演出によって台本から立ち上がるものを確認。作品をビジュアル的に象徴するシーンの確認。（羽鳥）

・空間や内容など求められるクオリティによって変わります。正直予算にもよりますが舞台に関しては役者の動きなどを把握しておく必要があるのでゲネは鑑賞させていただきます。ただゲネでの撮影が多いのでその場合は大体一発撮りになることが多いです。（西野）

・基本的に事前準備はしません。これから何が起きるんだろうみたいな気持ちで臨みたいため。（蓮沼）

ゲネプロや稽古の見学、動画の共有、台本読みでの流れの確認、現場の図面確認などの事前準備、明るさの確認などによって機材選びやセッティングが変わってくる。関係者との撮影ポイントの打ち合わせによって、より「作品意図を掴んだ記録写真」になるので、そのための情報共有を撮影者から働きかけているようだ。また、予算や進行具合により事前準備をしたくてもできないという回答もあった。蓮沼の「基本的に事前準備をしない」というのは、アートプロジェクト系の記録や芸術祭のパフォーマンスなどの撮影であることも関係しているように思える。

・記録撮影の際に特に気をつけている点

・公演の邪魔にならないこと。（井上）

・撮影の際に動ける範囲を確認します。本番での撮影の際には、観客の邪魔にならないよう、音や所作には配慮しています。何をどう撮るかについては、制作者の意図をくみつつもそこに依り過ぎず、主観的に考えていることが多いです。（鈴木）

・依頼人（主催者、演出家、カンパニー等）のニーズに応えられるよう、また作品全体の流れを適切に撮れることを考えます。（塚田）

この回答では、撮影の際に上演への影響を配慮したり、依頼人のニーズに応えようとする者が多いことが判明した。これは自身が作品制作に直接関わっていないという意識が少なからず関係している気がする。また、下記の回答のように人物だけではなく舞台上の要素を細やかに拾い上げることや、記録写真の用途を事前に確認し、それに適した撮影をするように意識する者もいた。

・作品を構成する要素に敏感であること。（佐藤）

・ひとつの舞台を作るのに本当に多くの人に関わっています。

人だけでなく舞台美術、大道具、小道具、照明、映像、衣装、メイク、など、その舞台に関わったクリエイターの仕事全体もできる限り記録するように心がけています。

残念ながら音響など音は記録できませんが、音も伝わるような雰囲気のあるような写真を撮れるといいなと思っています。（匿名 C）

・写真の用途の確認。純粹な記録としての舞台写真なのか、情宣素材としての舞台写真が必要なのか確認する。情宣素材としては視覚的にインパクトのある写真が求められるので、遠近感を強調したり、アップ写真や主役中心の写真をメインに撮影等の検討が必要。記録性を重視すれば、フラットな撮り方、出演者全員が正面から写っている写真が中心になるだろう。

一例として、大団円で全出演者が舞台にいるシーン。客席前列から見上げるようなカットを撮れば、インパクトがある写真が撮れるが、後方の演者の顔は隠れる。客席後方高めの位置から俯瞰すれば、ほぼ全員の顔が撮れ、フォーメーション（立ち位置）もわかりやすい写真が撮れるが、インパクトには欠ける。

「初日開演告知」的な情宣や、巡回公演、再演の予定はあるのか等を制作サイドに確認する。ゲネで撮影アングルを変化させた撮影、本番で俯瞰的な撮影をすることで解決することが多いが、その場の進行や劇場構造等の条件で変わる。（羽鳥）

・ほかの写真を撮るときと舞台の記録を撮るときとの違い

・舞台写真はほかの分野の写真のように、自分で一から作るものではないので、その根本的な違いがあると思います。（塚田）

・（1）視線の方向が一応決まっている。一般的に「舞台」正面というものが存在するので、記録性を重視するならば、それを考慮せざるをえない。

（2）一般的な記録写真であれば、撮影者の個性の発揮（作品化）は難しくないが、舞台作品の記録はその撮り分けが難しい。時間的余裕がある場合（稽古の記録を撮るとか複数回撮影の機会があるとか）に、撮影者の視点を含めた撮影を行なう。（羽鳥）

・舞台の一回性を特に意識し、写真家自身も感受性を高めようとしている。感度を上げる...という点では、ほかの撮影とは変わらないが、その速度が求められる。（bozzo）

・舞台の記録は、出来上がった流れがよく見えるように一気にシャッターを切っていますが、例えば冊子の撮影であれば、予め場所やライティングをある程度決めて撮影に臨みます。自分で被写体をコントロール出来るかどうか大きな違いのように思います。（鈴木）

撮影者自身の表現の場ではないと意識していることが回答に表れていた。また、一回性が高く、自分で被写体をコントロールできないなかでいかに捉えるかに苦心している様子もわかる。さらに撮影が長時間に及ぶため「カメラを構えている時間が長い（黒田）」「リスクが高い（匿名 B）」といった回答も得られた。

・舞台の記録撮影で難しく感じる点

・バレエ、モダンダンス、コンテンポラリーダンス等の作品からダンサーの躍動美などをテーマに自分の視点を表現したいと思って撮影に入るときは、記録撮影の本質からはみ出してしまうと感じます。また発表会の撮影では作品を忠実に表し、同時に出演者個人にいい写真を残せるように力を入れるのでそのへんの感覚は難しく感じます。（塚田）

・被写体に対して干渉できないところが難しくもあり面白くもあります。だからこそどう見たいか（見せたいか）を考えて撮影しています。（井上）

・舞台上で同時多発的に物事が起きると、そのどれを撮っていくかという判断をしなければならず、撮りこぼしがおきてしまうことがあって、その判断は難しいと思います。また、極端に暗い照明の中ではカメラの性能ではどうにもならず、スルーせざるを得ない場合もあります。（鈴木）

・一回性ゆえにゲネプロだけでは捉えられない部分も多く、採算があうのであれば、二度三度と撮影機会が増えるとありがたい。特にダンス作品は。（bozzo）

前項の「ほかの写真を撮るときと舞台の記録を撮るときとの違い」と同様の回答が多く、その違いがそのまま撮影時の難しさにもなっているようだ。撮影者は他者の表現に自らの主体性が介入することと折り合いをつけつつ、厳しい撮影条件のなかで一瞬を捉えようとしている。

・自分の目で実際に見たときと、カメラのレンズを通して見たときと、撮影した写真について 同じ点、違う点、その他気づいたこと

・やはり人間の目には勝てないということ。生で見るよりもレンズで見ると作品の迫力が半減してしまうので記録する際はある程度演出を入れた撮り方をしないと作品の良さを伝えられないと感じました。（西野）

・記録写真であるから、どのような状況なのかの説明は欠かせない。しかし説明をしようと念頭に置いてしまうと、それは制作側に申し訳がない。記録写真は、ひとりの人間である私にはこのように見えた、という作品そのままではない解釈を伴った表現でもあるため、制作者たちに「ある人にとってこの作品はこのように見えている」というある種の誠実さをもった写真を見せてあげたい。このように見える、そのことの驚きや発見や考察したい部分を提供できたらこちらとしても嬉しい。また撮影された写真を制作側に受け入れてもらい、お互いの働きかけによって「この劇団はこういうイメージである」とほかの人たちにも広がっていき、文献としても残っていけばいいと思う。残っていくイメージについて、それは静止画であるし、絵画的な構図の文脈も引き継いでいる。そのため、僕と

しては写真は描かれた絵とそんなに変わらないつもり。作為性はある。そのように考えると目で実際に見た光景とは、だいぶ違うかもしれない。（蓮沼）

・シャッターは自分の気持ちが動いたときに切るので、その瞬間は主観的なものですが、いったん外に出したら、そこにはもう観た方の別の物語が出来上がればいいなあと思います。（鈴木）

・撮影した写真をあとで見返すと、パフォーマーのコンディションやどのような環境に置かれたときに映える（インスタの映えとはちょっと違います…）のかが結構わかります。私は演劇というよりもコンテンポラリーなどのパフォーマンスの撮影が多いからか、彼らがその場所から何を受け取って、いかにリアクションしようとしているかを写真を通して見直すことが多いです。（黒田）

・観劇なり観客としての目線は、常に引きと寄りが同時にあり、全体像を捉えることができる。撮影は獲物を追う獣のような視点なので、常に寄りの世界が主であり、舞台上で起きている事件を感性の赴くまま捉えている点でまったく別物。舞台写真の面白さは、撮影者によってまったく違う作品と成り得る点にあると思う。だから、撮影者とのコミュニケーションが大事。（bozzo）

・記録写真は実際の上演作品とは、違うものだと思っています。人間の目は動く身体にくっついていきます。たとえ観客席のある一席から見ているとしてもその目は静止することではなく、身体と一緒に動き続けながら、パフォーマンスを見ています。写真はそれを固定されたアングルの、固定された静止画にします。なので、その固定された一枚の写真の中で何を写すか、また、いま写したものに写っていないものは何か、を常に考えながら、上演時間内で写真を撮り続けます。複数枚の写真の中で、上演体験を別のかたちで事後的に作る営みをしているのかもしれないと思います。（佐藤）

・舞台、ライブを見るときに自分の視線も写真機の一部になっているように感じています。たとえカメラを持っていなくても心の中でシャッターを押しています。撮影のときは僕と舞台の間にカメラがあるだけだと思います。写真の仕上げに対しても現実に近づけるというよりは自分の見た風景として違和感がなくなるまで調整するといった感じです。（井上）

・最近の照明と映像のコラボによる光源の種類が多岐にわたるため、肉眼で見えた通りに映らない事を理解して、肉眼で見るのと近い状況に近づけるように工夫をする。（匿名C）

写真に写ったものと、実際の上演はまったく違うものとして感じているようだ。また、撮影者自身の演出や解釈が入り込むこともあり、それを肯定的に捉えることもあれば、自分自身が見たものとなるべく近づけるように編集している者もいた。鈴木の「観た方の別の物語が出来上がればい

い」、佐藤の「複数枚の写真の中で、上演体験を別のかたちで事後的に作る営みをしている」という言葉に、舞台の再現性から離れた写真表現による解釈の可能性を感じているように思えた。

・写真を納品する際のセレクトについて

・状況がわかりやすく伝わるものを選ぶようにしています。また、パフォーマーの方が後日使用しやすそうな写真など。自分が好きな写真とは異なることが多いです。（黒田）

・撮影したときの感覚、感じた熱量なり輝きなりを忠実に捉えているかどうか、作品コンセプトを1枚でしっかり表現しているかどうか。主観と客観をフル稼働してセレクト。
(bozzo)

・いつも数千枚くらいの写真を撮ってしまうのですが1枚1枚に対してなぜ選ぶかという説明はできると思うのですが、そういった説明がすべてスキップされ直感で選んでいます。今まで見てきた沢山の光景や風景、写真、絵画、映画、漫画、アニメなどの影響で出来上がった基準があり、このいいと思える基準こそが自分の大事な感覚だと思います。
(井上)

・サムネイル画像を一気に閲覧する。かなり早いスピードでスクロールする。小さい画像で、速い送りで、それでも目に留まるものをピックアップしていく。それらを精査して選んでいく。（蓮沼）

写真家がどんな考えを持って膨大に撮影した写真からセレクトするかにも、主体性が表れると思う。回答結果から、特に作品の構成要素がなるべくわかるもの、依頼主のニーズに応えるものに、主観や直感を重視して選び、それらを組み合わせる納品しているようだ。また、早いスピードでスクロールするといった技術を駆使するものもいて、確かにこの方法だと一目で印象に残るビジュアルをセレクトできるのかもしれないと思った。

・記録撮影者として舞台作品にどのように関わりたいか

・ただ説明するための「資料」ではなく1つの作品として作りあげていきたいと考えています。（西野）

・舞台写真を見てない人もその舞台を見たいなと思ってもらえるよう、また、写真に映っている役者さんたちの魅力がその写真から少しでも伝わるといいなと思います。役者さんや作品を知らない人にも舞台を見に行きたいと思ってもらえるきっかけになるような写真を撮りたいなと思います。（匿名C）

・記録撮影としてはより忠実に写真を残すことが重要だと思います。舞台作品により関わるには、記録性だけでなく自分の写真に主張や視点などを表現できるよう、情報収集等に努力したいと思います。（塚田）

・とりあえず記録を残しておく、というような予備的な位置付けで呼ばれることもあり、もう少しクリエイションの一部として認識されたいと感じています。（黒田）

・記録撮影は、美術作品や建築の竣工写真のように、撮影者の視点を新たに加えることで浮かび上がる作品の一面を捉えることだと思っているので、舞台写真家もいちスタッフとして捉えて欲しいと、常日頃からそのようなアピールをしている。（bozzo）

・現場ごとの適切な距離感を探れたらと思う。関わりすぎることによって、クリエイションのプロセスに巻き込まれすぎないようにもしたいと思っている。（佐藤）

この質問で作品への関与の度合いについての希望を探った。写真としての完成度を高め、それが作品の認知や印象に繋がれば良いという回答のほか、クリエイションに関わる適切な距離感を求める声もあった。また、下記のように記録写真におけるアートマネジメントとしての問題が垣間見える回答も得られた。

・リスクが高い上にギャラが安いからあまり引き受けたくないけど生活のため仕方ない。
（匿名 B）

・記録という言葉のせいかもしれませんが記録撮影は「あるものを撮るだけだ」とそれほど難しい作業ではないと考えている人がまだまだいるように思えます。それゆえ撮れていないと責任が大きい割には予算や撮影条件などが厳しい状況も多くもっと仕事としての地位向上ができれば...。（[16]の質問に対する回答、西野）

・記録写真というものをどのように思っているか

・この写真は誰のものだろう、とよく思います。（黒田）

・写真の特性ゆえ客観的証拠の側面も承知しているが、私はこれを見た、という結果としての記録写真でありたい。（蓮沼）

・その積み重ねが歴史のようなものなので、劇場や、役者を語るうえでの大きな要素になると思います。ただ、それ単体では大きな役割は果たせず、言葉の手助けも必要であるのではと。一方で、一観客の目とも言えるのではと思います。（鈴木）

・舞台作品を新たな角度から切り取る批評であり、作品意図を最大限に凝縮したエッセンス。（bozzo）

・上演作品よりもタイムスパンの長いもの。いつかの誰かのための資料になりうるもの。
(佐藤)

・記録をするという側面は写真というものに付随した価値観で拘らずとも、撮ったものは残ってしまうといった感じです。ですので特に残すことに拘ってはならず、撮るという行為に重点を置いています。ただ撮らないと残ることもないので少しでも多く長く撮影ができるように覚悟しています。(井上)

難問と思いますが、たとえばバレエの古典作品では幸い、いままで沢山観られたおかげで、曲が流れるとその場の絵が多く浮かんできます。これは撮影にも役に立ち、そういう経験も記録写真を残していくうえで大事なところかなと思っています。(塚田)

難しい質問だったと思うが、記録写真について撮影者自身がどのように思っているかの答えを得られたことは貴重である。「この写真は誰のものだろう」という黒田の言葉から、納品した記録写真が撮影者の手を完全に離れるかと言えばそうではないと思っているであろうことが推察されるし、そこに主体性や意図が伴っているからこそその言葉だと感じた。記録写真はひとりの人間がその作品を見た経験の結果であり、「ここでシャッターを押そう」と撮影者が感じた一瞬が写される。その写真を見た者に作品の一側面を伝え、資料としてアーカイヴされ歴史に残っていく。

2.3.記録写真家へのインタビュー

記録写真家にアポイントを取りインタビューを実施した。市原佐都子/Q『妖精の問題』を撮影した2人に記録写真に関する話を聞いた。

インタビュー日程

- ・2021年11月24日 前谷開（市原佐都子/Q『妖精の問題』2018年、京都芸術センター 撮影者）
- ・2022年1月20日 中谷利明（市原佐都子/Q『妖精の問題 デラックス』2022年、ロームシアター京都 撮影者）

2.3.1.前谷開インタビュー

——記録写真の撮影を始めた経緯を教えてください。

前谷：もともと大学では陶芸を専攻していました。大学院に進学して陶芸以外の技法をいくつかやってみるなかで、写真作品の制作を始め、修了後にカメラを買って、撮影の依頼も受けるようになりました。舞台の記録撮影は22歳のときに始めて、友達づてに撮影の仕事ももらいました。最

初に撮影したのは山崎恭子さんのやっている居留守²³でした。倉田翠さん²⁴や和田ながらさん²⁵もその頃に初めて撮影していて、3人とも今でも演劇を続けながらキャリアアップしている同世代の演出家たちです。また、卒業後に4年間ほど京都芸術センター²⁶でアルバイトをしていて、当時は毎週のように何かしらの公演が行なわれていたので、舞台や上演というものがかなり身近にありました。そこで写真記録を頼まれるようになり、仕事で知り合った人たちが、次の撮影の仕事も依頼してくれて、関西を中心に撮影を頼まれるようになりました。初めてKEXに関わったのは2017年です。2021年から、ディレクターや運営体制が変わって、撮影する人も少し入れ替わり、僕よりも若い世代の人たちが多く撮影に関わるようになったと思います。市原さんの『妖精の問題』は関わって2年目に撮影しました。ゲネプロでの撮影ができなくて、たしか本番1回だけで撮影しました。

事前に撮影する上演の稽古やリハーサルを見られるときは、なるべく見るようにしています。演出や舞台上の構成、照明の明るさ、暗さ、プロジェクターを使うシーンがあるかといったことや、重要な動きを撮り逃さないように確認します。たまにここを撮ってほしいという指示がありますが、基本的にはすべて任せられていることがほとんどです。記録としてまんべんなく撮影するのですが、特に動いている人や、セリフのやりとりをしている人を重点的に撮ることが多いです。舞台上での変化や動きの大きい作品ほど、撮り逃さないようにたくさんシャッターを切るようにしています。ただ、上演で起きること全部を撮ることはできないし、どうしても撮り逃してしまうものだと、ある意味割り切ってもいます。

撮影中は、許可をもらったところまで近づいたり角度を変えたりしながら、常にいい構図を探しています。2021年のKEXで撮ったフィリップ・ケーヌの作品²⁷は動き回りながら、かなり近づいて撮影することができました。また、出演者とお客さんに自分の存在をなるべく感じさせないことも心がけています。本番だけでなく、ゲネプロで撮影する際にも関係者などが客席で見ていることがありますし、そこで作品のチェックをして修正することもあるから、いい写真を撮ることと同時に、上演の邪魔にならないことを心掛けています。記録写真はあくまでも二次的なもので、上演をよい環境でお客さんに見せることが1番大事だと思います。撮影中は舞台の空気を感じ取りながら臨機応変に対応して、その場の雰囲気うまく馴染むことを考えています。できるだけ踏み込みながら、作品に影響を与えないところで止まって撮影する。バランスを取ることが大事だと思います。

——カメラで写したものと自分の目で見たときの違いはありますか？

前谷：鑑賞するときと、撮影するときでは全然違う距離感で作品と関わるので、客席からは見えない距離や角度なども含めて、自分なりに新たな側面を発見しようとしています。見所を探して何かを読み取ろうとするうちに、魅力を感じる点を発見したり、一見しただけだとわからない作品もあるんだと思います。写真は時間の一部分だけを切り取っていて、時間の流れや、行間のようなもの

²³ 居留守は京都を中心に演劇作品を制作している山崎恭子の個人ユニット。 <https://irusu-kyoto.tumblr.com/>

²⁴ 京都を中心に活動する演出・振付家・ダンサー。 akakilike 主宰。 <https://akakilike.jimdofree.com/>

²⁵ 京都を拠点に活動する演出家。個人ユニット「したため」としても活動している。

<http://shitatame.blogspot.com/>

²⁶ 京都市における芸術の総合的な振興を目指して開設された創造・発信拠点。 展覧会や舞台公演を行なっている。 <https://www.kac.or.jp/>

²⁷ フィリップ・ケーヌ『もぐらたち』 & 上映会『Crash Park: The Life of an Island』 2021年10月16日～17日、京都芸術劇場 春秋座。 KYOTO EXPERIMENT 2021 AUTUMN のプログラム。

https://kyoto-ex.jp/shows/2021a_philippe-quesne/

は写せないで、実際の上演とは全然違うものになります。だから、目で見たと絶対と同じように撮れるとは思ってなくて、写真として、その作品の魅力を写せるように撮影しています。展示の撮影では、なるべく目で見たとものに近づけるように気をつけていますが、舞台はそのときの生の感じが伝われば、色や明るさが実際と違っていてもそれほど気にしません。写真と実際の見え方の違いを突っ込まれたこともないので、撮影を依頼する方も、舞台の記録写真の再現性はあまり気にされていない気がします。それよりも、臨場感のある写真かどうかのほうが重要なんだと思います。作品にしても、ひとりの人物にしても、実際に目の前にあるときの印象と比べて、写真になったときによく写っているときもあればそうではないときもあります。ただ、写真映えという意味ならいい照明が重要です。当然ですが、シーンごとに注目すべきところに光が当たるので、撮影すべき部分もわかりやすくなるし、照明の効果と合わさってドラマチックにもなります。出演者以外の人たち、写真に関しては、特に照明さんおかげで、良い写真が撮れることはよくあります。作品の良し悪しと、必ずしもイコールではないですが、そういった作り込みが行き届いている舞台のほうが撮影はしやすいです。

——写真の選定について教えてください。

前谷：納品するときは写真を絞りすぎないようにしています。自分がそこまでいいと思わなくても、重要な要素が写っているときもあるからです。デジタルだと数百枚くらい簡単に撮ってしまえるし、（文字のように時間をかけて読む必要がなくビジュアルだから）すぐに見られるもだと思うので、納品は100枚以上になることもよくあります。ピントがぶれていてもいい写真だと思ったら納品することもあります。きちんと撮れているのが理想ですが。写真の役割は、主に上演が終わったあとに、記録として、あるいは次回の広報物の一部としてなど、本番後に意味が出てくる存在だと思えます。舞台の本番直前に現場に入って、打ち合わせをして撮影し、終わったら現場を出してしまうので、ほかの舞台関係者と比べると、一度に関わる時間はとても短いものです。何回も撮り慣れている人や劇団の写真だと、それほど細かい打ち合わせなどはなく、信頼していただいて任せてもらっている場合もあると思います。自分でも忘れた頃に、過去に撮影した写真を目にすることがあり、そういうときは嬉しくなります。

——撮影時に身体性は関係してきますか？

前谷：僕の場合は、大きい劇場よりも、小さい劇場のほうが近寄って撮れるということもあり、楽しいのですが。京都だと、Theater E9 Kyoto くらいの大きさだと撮りやすいと感じます。僕は身長が低いので、撮影する写真や、視点も長身の人とは違うものが撮れているかもしれません。視点が低いから時には画角にうまくおさまらない場合もある気がします。身体性を拡張すると、カメラやレンズの選び方も関わってきて、機材も身体の一部と考えたりもします。例えば、撮影するときに、ファインダーを覗いて撮るのか、液晶画面を見て撮るのかでも変化があるはずですが。また、撮影者としての雰囲気や立ち振る舞いにも、現場との相性があると思います。

——どんな写真がいい記録写真だと思いますか？

前谷：上演では、登場人物や、それに準ずる何者かを撮影することがほとんどなので、まずはその人や物が良く撮れているのがいい記録写真だと思います。ほかの方が撮った記録写真を見て「こんなふうに撮るんだ」と参考にすることもよくあって、撮影者ごとに、撮る写真には必ず違いがあります。安齊重男²⁸さんは1970年代くらいから活動した写真家で、アーティストたちの助手をしながら記録撮影をしていました。安齊さんの写真は撮る人と撮られる人の関係が見てとれるような気がして、単に仕事として撮影した写真ではない面白さがあると思います。京都には僕と同年代の写真家がいますが、記録写真を撮る場合でも、それぞれのやり方で撮影する対象と関わっていて、その関わり方も含めて、いい記録写真が撮られていると思います。

一般的にアーカイヴというと、公共性を持つ機関などに体系化されて保管されているものを指すことが多いと思います。僕は自分で撮影データはすべてハードディスクに保存したまま、消したことがないんです。もう納品しているものなので、ある程度の期間が経てば消しても問題はないんですけれど、動画などと違ってそこまでデータが重くないから、明らかにいらなくなるデータ以外は保存しています。「あのときのあのデータ、まだあったら送ってほしい」と連絡があることがあり、まれに役に立つこともあるのですが、ほかの方がどうしているのか聞いてみたいです。



市原佐都子/Q『妖精の問題 The Question of Fairies』

クレジットの記載はないが、2018年の京都芸術センターでの公演時の記録写真。撮影は前谷開。Qウェブサイトより転載。
http://qqq-qqq-qqq.com/?page_id=1410 (参照 2021-12-07)

2.3.2. 中谷利明インタビュー

市原佐都子/Q『妖精の問題 デラックス』（2022年1月21日～1月24日、ロームシアター京都）を撮影した中谷のインタビュー前に、ゲネプロ時の撮影の様子を見学させてもらった。中谷は光を反射せず、劇場の黒い床に馴染むような黒っぽい服を着込み、足音を立てないように靴下で撮影に挑んでいた。1台2.5kgほどあるカメラを2台持ちながら、舞台に近寄り、ときには客席の後ろ

²⁸ 安齊重男（1939–2020）は写真家、アート・ドキュメンタリスト。「現代美術の伴走者」を自称し、国内外の現代美術の現場を写真によって記録した。

まで離れ、公演時間の130分間ほぼ休まずに動き続け撮影していた。実際に見学して、体力的にとってもハードな仕事だと感じた。本インタビューは撮影終了直後に実施した。

——公演中の130分間ずっと動きっぱなしで撮影していて、とても過酷だと思いました。

中谷：公演中にたくさん撮ったけれど使う写真は限られているので、あんなに撮らなくてもいいんじゃないかと悩みながらいつも撮影しています。事前にシーケンスごとのベストなアングルを探ってから撮影にも挑みたいなと思っています。役者と同じようにとまではいかななくても、必要な動きをするために自分の動線を組むようなことをしてみたいですね。ほかのカメラマンの現場に入ることがあまりないので、自分のやり方に確信を持つのは難しいですね。

演出の人と記録について話すことがあるんですけど、舞台写真を撮ることの価値に懐疑的な人も少なからずいらっしゃるように感じています。舞台は一回性が特性なところもあるので、果たして記録する必要があるのか、ないのか、ということです。今後の活動の広報や次回公演を企画するためのプレゼン資料として必要な側面はあるので需要が完全になくなることはないのかもしれませんが、同じ時間と空間を共有しながら客席に座って公演を見ることは演劇の根幹に関わる大事なことですが、知人にも優れた舞台作品をつくっていたにも関わらず、過去作を振り返る映像資料がないことを後悔している人がいるんです。

——それだと口頭でしか作品が伝わらないですよ。今日の舞台もそうですけれど、こういう舞台の造りで、こういう衣装の人が出ててなど、しゃべって説明するのにも限界があるように思います。

中谷：舞台写真についてダンサーの人とも話したことがありますが、ダンスのほうがもしかしたら一回きりという意識が強いかもしれません。その方が若い頃は映像資料に頼るのではなく、目の前で繰り広げられたダンスの身振りを数人の友人と紙の上にスケッチを描きあって共有していたそうです。

——特にダンスは演出が入ることもあるけれど人の動きだけで見せるところがあるから、一瞬を撮影しても体の表現が変わってるかな、くらいしか確かになさそうですね。わかるように伝えるという意味では、ダンスのほうが記録撮影は難しいかもしれないと思いました。

中谷：作品にもよりますが、演出の人と打ち合わせして舞台写真を撮ることは少ないです。今回の市原さんの撮影はロームシアター京都の担当者と話しましたが、大体僕の判断で、今日はあんまり見切れないようにして映像的に気持ちのいい感じのカットは撮影しないでおこうと思いました。ただ、二幕のすごく踊ってる場所だったら、ちょっと遊びのあるカットを入れて目立たせるように撮ってもいいかなと。そこはわりと現場での判断で、場当たりのではあるけれど考えながら撮って

います。去年『シーサイドタウン』²⁹も撮らせてもらいましたが、そのときはたぶん、ほぼ見切れていないカットしか撮っていないと思います。

——今、そういうふうに撮影者が考えながら撮影したことがイメージとして残っていくことについて調査しています。60～70年代のパフォーマンスの記録写真についての文献に、撮影者の主体が歴史の主体になる、という記述がありました。

中谷：演出家との連携を取ったり、制作サイドの意図を汲み取ったうえで記録写真を残すのと、今日みたいにあくまでも客側の立場から撮る記録写真は全然質が違います。見せたいものと、こう見えたという違いがありますよね。60～70年代と今を比較したら、テクノロジーが劇的に発展して、今は安いカメラでも暗所での撮影ができますし、何千枚でも撮影できます。フィルム撮影には枚数制限があるし、簡単にフィルム感度もあげられないから、比較的、一枚に重みがあると言えそうです。「撮影者の主体が歴史の主体」になるというお話については、むしろ現代の方が「撮影者」と「歴史」の結びつきが難しいんじゃないかなと思いました。何百、何千通りの見方から「私はこう見ました」と言うことは自分の意思の表明であって、意思と撮った写真が合致するためにはむしろ「簡単に撮れてしまう」ということは取り組むべき課題にも思えます。そこで、最初に話したみたいに事前に作品に対しての何らかの理解を経て、撮影方法を吟味し、その余白で自由に撮るというやり方してみたいと思っています。

——事前に俳優の動きは教えてもらえますか？

中谷：聞けば教えてもらえるんでしょうけれど、たぶんそれを全部撮影できないのと、今回は動画の撮影も担当しているため2回くらい公演を見ているので、どのように舞台が進むのかざっくりわかっています。そういう下見は一度はしておきたいのですが、できない場合もあります。通しを見ると全然違いますね。本番直前のタイミングで演出の人が望んでいないのに「記録の話をしたので10分ちょっとでいいから時間が欲しいです」という話を持ちかけるのも悪い気がします。ただ、今日は座席をどこに置くかの打ち合わせが必要で、真ん中の前のほうに人が座ったら撮影するときには頭が入ってしまうので交渉しました。そういうことはほかの舞台でも大体対応してくれます。

——今日は何枚くらい撮ったんですか？

中谷：1000枚以上はあると思います。

——先ほどロームシアター京都のスタッフと先行納品について話していましたが、明日何枚か納品して欲しいということでしたよね？ 1000枚もあるのにセレクトは大丈夫ですか？

中谷：本納品の前にSNS用として納品するところもあって、大体2、3枚でいいと言われます。撮影した写真を全部見返す必要はないのですがその2、3枚を選ぶのが大変で、なんだかんだで20枚

²⁹ 松田正隆作・演出『シーサイドタウン』2021年1月27日～31日、ロームシアター京都
<https://rohmtheatreyoto.jp/event/57842/>

くらいは選びます。最近のカメラには Wi-Fi 機能が搭載されているので、パーって選んでスマホに飛ばして、スマホに Adobe のソフトが入っているのでそれでシャッシャッシャって簡単に編集して、サッと送ります。家に帰ってパソコンを開けて、とかしなくていいですね。

——写真をセレクトする基準はありますか？

中谷：先ほどの先行納品の写真だと、ロームシアター京都のスタッフからネタバレ的なものを避けてほしい、途中で演出に変化がある舞台なのでその変化が出る前の各部の序盤の写真が欲しいと言われていました。天井に提灯が並んでいるのを見に来た人にびっくりして欲しいから、そこも避けて欲しいと。そういうふうに見てもらった方が選びやすいです。

本当は月に1~3本くらい、ちゃんと打ち合わせをしてちゃんと撮るということをやりたいです。闇雲にたくさん撮影をこなすのでは先がないなと思っています。優れた性能を持ちながらも、安価な機材が出てきているなかで、だからこそ撮影のスタイルを探ってみたり、作品への理解を深めたりすることに意義を見出していくべきだと思っています。そして、仕事を依頼してもらっただけじゃなく、こっちから仕掛けたり、批評的に取り組んでいきたいなと思っています。



市原佐都子/Q 『妖精の問題 デラックス』 2022年1月21日~1月24日、ロームシアター京都

中谷が撮影し、先行納品した写真。舞台の全貌がわからない写真がセレクトされている。撮影の翌日にはこの写真を使った記事がステージナタリーで公開された。

<https://natalie.mu/stage/gallery/news/462523/1747236> (参照 2022-02-19)

2.4.slide/show

slide/show は、KEX の映像・写真ディレクションを務めているアーカイヴ・チーム。松見拓也、金成基、嶋田好孝、守屋友樹の4名で構成され、メンバーそれぞれが舞台芸術の写真や映像の記録活動をしている。初仕事となった2021年春のKEXでは開催前からミーティングを重ね、撮影者を選定し、彼らのほかに写真撮影では澤田華、前谷開、岡はるか、白井茜らが撮影に参加した。撮影

者の選定は、会場や照明による撮影の難度、今まで撮影者らが撮影した写真や作品が記録撮影を行なう作品とどのような関わりがあるかなどを考慮し判断している。選定段階でその人に撮ってもらおうと決めているので基本的には任せているが、撮影前に作品のイメージを伝え、舞台や展示撮影の経験が浅い人には一度模範で撮影してみせたり画角の提案、機材のレンタルをすることもある。KEXの記録全体のクオリティコントロールをしており、フェスティバルのアーカイヴの質を向上する目的で動いている。



ドキュメントコーディネーター:

山口紀子

和文英訳:

Art Translators Collective (リアン・キャンライト、永野響)、ウイリアム・アンドリュース、内山もにか、出口結美子

アートディレクション・デザイン:

小池アイ子

映像・写真ディレクション:

slide//show (松見拓也、金成基、崎田好孝、守屋友樹)

ウェブディレクション:

bank to LLC. (虎川貴浩、早志祐美、松田寛志)

ウェブデザイン:

杏田健人 (bank to LLC.)

ウェブサイトプログラム・コーディング:

人見和真 (bank to LLC.)、山口しのぶ

KEX ウェブサイトのスクリーンショット。slide//show は京都国際舞台芸術祭実行委員会事務局の映像・写真ディレクションとしてクレジットされている。

<https://kyoto-ex.jp/organization> (参照 2022-03-29)

下記の日程で、slide//show のメンバー2 人にインタビューを実施した。

- ・ 2021 年 12 月 11 日 松見拓也 (slide//show)
- ・ 2022 年 1 月 22 日 守屋友樹 (slide//show)

2.4.1. 松見拓也 (slide//show) インタビュー

——slide//show を立ち上げた経緯を教えてください。

松見: slide//show を立ち上げた動機として、新しく舞台写真、映像を撮る人が出てきていない、そのため舞台撮影の技術が受け継がれていけないという問題点から、人材育成（技術の継承）、撮影者のネットワーク作り、アーカイヴの活用という 3 つの考えで立ち上げました。舞台撮影に新しく

参入した人が戦力になれば、チームとしてできることが増えます。記録撮影はフリーランスで活動している人がほとんどだと思いますが、特に映像は機材が必要で、しかも機材によって質が大幅に変わります。費用がかかる機材の貸し借りができる点と、人材の拠点を作るという点でも、ネットワークをつくりチームとして舞台撮影を行なうメリットがあると思いました。写真はカメラ 1 台あればなんとかなることもありますが、自分が仕事を受けられないときにチーム内で回せる窓口にもなれます。そういった問題解決とメリットがあるため、チームを作ろうということになりました。

機材チーフは金、映像は嶋田、写真は守屋、僕が全体の代表とマネージメントを担当しています。初仕事は 2021 年春の KEX で、ディレクターが塚原さん³⁰らに変わったタイミングで上記のことも含め、アーカイヴについてのプレゼン資料を作成し、塚原さん経由でほかのディレクターと共有、検討していただき、関わることになりました。

——KEX の作品を撮影する写真家はどのように選定していますか？

松見：新作も多いので、ほかの写真家に頼む時点ではどんな作品内容か決まっていないことが多いです。KEX の記者会見やプレスリリースで公開されていることと同程度の情報しかないこともあるので、その劇団や撮影者の過去作品などで判断して方向性を決めています。動きが少ない作品なら静的な画の中でも登場人物の関係性が写せる人、動きがある場合には反応速度の早い人など、作品によって大まかなディレクションがあります。動きが多い作品なら「ブレている写真でも面白いかもしれない」などとクオリティコントロールに関するアドバイスをしたり、「こういう撮り方がいいのでは？」と具体的に指示をすることもあります。あとは選んだ我々に責任があるから、「撮るときは好きなように撮って、いい意味で遊んでください」と伝えています。写真に関してはそんなに外れることはないし、全シーンを撮らなくても記録として成立させられることもあります。寄り、引きがシーンごとに撮れて、1 枚で見たときにキャプション（対外的な説明文）が付けられるような写真があれば、公的な記録としては十分。あとは自由にしてもらっています。言語的に解釈できる写真と、その場にいたからこそわかる空気感や動きの速さ、そういうノリの部分をどんどん撮ってもらえるといいと考えています。そういった側面も記録として重要だと思っています。「これって記録として成立する？」など気にせず納品してもらっています。

slide/show ではなく僕の考えですが、キャプションが付けられるような写真って、主観的じゃない写真のことかなど。客観性があるって舞台の内容がわかる、何が置いてあって、誰が何をしていた、その人がどんな表情をしているのかわかるのがいわゆる記録写真だと思うのですが、それで済むのなら写真なんて撮らなくていい、言語的に説明できるなら写真はいらないとも思っています。写真はもっといろいろな情報が含まれているし、含めることができるツールなんです。記録写真となると、客観性のあるものを撮ろうとしてきたのがたぶんこれまででした。もしくはそれをメディアに出す人が使いやすいからそれを出してると思うんですけど、それを見て「もっと主観的な写真があればいいのにな」と思っていました。

僕は京都精華大学のデザインコース出身で、在学中からデザインと写真の両方をやっているのですが、舞台のビジュアルを見て舞台のフライヤーを作る人は、ビジュアル的な考え方が似てきます。それは写真でもそうで、数少ない人が舞台写真を撮っていたから、それが舞台写真のイメージに

³⁰ 2020 年から KEX の共同ディレクターを務めている塚原悠也。塚原と松見はパフォーマンス集団 contact Gonzo としても活動している。

なっていました。でもそれを、誰が求めている、誰のために納品しているのかを本当に考えていたのか。写真家自身が、その作品を見てどう思ったかという主観的なことを記録して残すことにも価値があると思うんです。そのレンズで、その設定で、そのカメラで、そこに置いて撮ると決めている時点で、誰でもない写真はありえない。絶対的に意思が入っている前提があるから、主観的じゃない写真っていうのはないんです。

今やインターネットを使えば、プレスで発表されているような概要的なテキストも、どういう作品を作ってきたかという経歴も見つかります。それらのメディア全部に説明的な写真を使うよりは、質感があって観客が「こういう体験ができる」とわかる写真や、主観的で能動的な写真が入っていると見に行く意欲が湧くと思うんですよ。それには、写真を見る側が写真を読み解く技術も必要で、ピントが合っていて綺麗な写真以外のものからも情報を読み取れないと「なんだこのボケた写真」で終わってしまいます。記録写真を見る人に何を見せるのか、その見せるものを徐々にコントロールしていけば、言語的に説明できる写真を使わなくても伝わる情報は増えていくはずですよ。そういう「変な写真」を出して使う団体やメディア、フェスティバルが増えていけばいいと思っています。

——松見さんが撮影した「変な写真」を使われた事がありますか？

松見：撮影した写真がメディアに掲載されても連絡があることはあまりないので、変な写真を使われたかはわからないことが多いですが、地点のフライヤーや冊子をデザインしているの松本久木さんは変な使い方をしますね。ちなみに松本さんは地点の写真を撮ったりもしています。地点は1年に1度、その年の演目をまとめた冊子を出しているんですが、そこで記録写真を記録写真として扱っていないというか。もとの色がわからないくらいに写真を加工したりコラージュしていることもあります。記録写真や記録映像は、膨大な情報量がある舞台作品を、まったく違ったメディアに翻訳しているとも言えます。それらを活用する際にまた翻訳が入るので、それが視覚的に舞台作品とまったく同一である必要はなく——そもそも不可能ですが——どんな方法であれ作家や作品にとって1番いい使い方ができるなら、それが1番なはずですよ。

——slide/showとして、今後こうしていきたいという希望などはありますか？

松見：自分たちが撮影に関わったものが長く未来に残って活用されるであろうと信じているので、今できる技術と機材と人員でできる限り高クオリティのものを残したいという希望はあります。ただ、その希望に見合う予算を算出すると、いまの舞台関連の記録予算の3~5倍以上の費用がかかると思います。特に映像は関わる人も機材も多くなるので予算が膨らみがちです。舞台公演があって、副次的に記録がついてくるんですけど、記録のことをもっと考えてもらえる機会が増えるといいなと思っています。「この予算だったらここまでしかできません」と言ってしまうんですが、それが当たり前になると記録撮影に意識が介入せずに機械的な様な記録が増えてしまいます。予算がないなかでも工夫してできることはあります。カメラ台数を増やせばいい記録になるかというところではない作品もあるかもしれません。作品を記録し後世に伝えることを一緒に考えていけるような状況を作っていけるといいなと考えています。それがまずひとつ。

もうひとつは関わり方です。広報があって公演があって、そのあとに記録があります。メインは公演なんですけど、その公演を広報するためのフライヤーのデザインなどは、新作だったら作品が

できる前にビジュアルを作って広めているので、作品のなかでも 1 番最初に作っている部分とも言えるんです。作家とデザイナーがその作品についてのヒアリングや打ち合わせをして「こういう方向でいこう」とブレがないように進めるんですけど、そこでかなり作品が印象づけられるじゃないですか。作品は広報の時点ではじまっていて、そのビジュアルや方法が作品にも反映されることもあります。「こういう作品を作るからこんなデザインにしてくれ」という話をデザイナーとするのは当たり前になってきているんですけど、記録に関しては「この日に来て撮影してください」という関係性でしかないことが多いです。記録を撮ることが決まっているなら、作品制作の早い段階から記録撮影者を決めて、一緒に作品作りに関わらせる。そうすれば作品の理解度が高いので記録に残すべき情報の精度が上がるはずなんです。なので、公演をするための照明や映像や音と同じように、記録も同じクリエイションのチームとして入っていけるといいのではと僕は思っています。要するに、記録に携わる人も作品を理解できる距離感に置いておくということだと思えます。そういう意味では『ブラータナー：憑依のポートレート』は理想的な関わり方でした。自身が映像を担当し「中の人」だったこともあります。記録写真の使われ方が決まっているのも良かったです。地点もそんな感じで、いい関係性だなと思います。

広報があって公演があって記録がある。この記録を何に使うかと言ったら、次の広報に使うじゃないですか。公演を中心にグルグル回っているんですけど、次に繋がるものを扱うことに、もうちょっと予算と時間を割いて考えられる環境ができていくといいのではと思います。オンライン配信が多くなってきて記録撮影がただの記録としてではなく、舞台の代替物として扱われることも増えてきています。展開も含め撮影者から提案できることもあるはずなんです。今後アーカイヴをどう活用するか、それを踏まえて活動を回せるかが大事になってくると思います。

slide//show の理念として、質の話なんですけど、生で上演しているものや実際に行って見る展示、そういう現場の体験を含む作品をどうやって二次元の静止画や映像に翻訳するかを考える方針をとっています。映像ならカメラを置いて定点で撮る。それを全作品に適応できるかということではないんですけど、そういうものだとされていることが多く、作品の内容にかかわらずそういう撮り方をしてくださいとオーダーが入ってきます。三脚を立てて潰れる座席が少なくなることや、予算を立てやすいからなど理由はさまざまあるんですけど、それを残すことでその作品の何が残るのかは考えられていないように思います。

例えば自分の子どもの七五三の記録を写真館で撮るのか、自分で撮るのか、写真を撮らずに思い出に残すのか考えるはずじゃないですか。その作品の思い出をどういう形態で残すのが 1 番いいかを考えて撮影に挑もうっていうのが slide//show でやろうとしていることです。そのために演出家をはじめ、作品に携わる人たちと話して、作品がどういうものなのか、それを残すためにどの撮影方法を取るべきか、そういう方法を試しています。従来的な記録撮影をするときよりだいぶ仕事量が多くなりますし、作家側からしても公演の直前にそんなこと頼まれてもということもあると思うんですけど、「公演をすることは記録も含めて考えていくこと」という新しいスタンダードを実践に取り入れようと実験している段階です。

2.4.2. 守屋友樹 (slide//show) インタビュー

——slide//show で担当している写真記録の人选について教えてください。

守屋：まず若手枠を設けたうえで、彼らがチャレンジできるように、ベテラン勢がそれぞれの仕事をしつつ支えられる環境を作っています。フォローできる環境が整っていれば、若い人たちがどれだけの熱量を持ってやろうとしているのかをちゃんとプレゼンできますし、クライアント側のKEXも安心できます。そうすれば僕らが年齢を重ねたときに、若い撮影者を受け入れやすくなります。そうしないと近い将来、多くの仕事を僕らの世代がとってしまいかねない状況になるでしょう。今から下の世代に仕事を振るなどしてバランスを調整していかないと、今後フリーで活動したいと思う人がいなくなるのは問題ですよ。間口を広げた状態をいかに保っていくかが、僕ら世代にできる役割なのかなと思っています。僕とか松見くんの世代の撮影者はそういう入口もなく、希望も何も持てなかったと思うんですよ。松見くんの場合、contact Gonzo やデザインをやっているから上の世代の人たちとの繋がりもあったと思う。僕はそういう繋がりがなく、稀に身近な人からお願いされるだけの状態でした。

初めて仕事を受けた 2014 年から 8 年経ってフリーランスとしてようやく自立してきたタイミングでコロナ禍になりました。僕は美大で教員の仕事もしていて、卒業間近の 4 年生で就職できなかった子、就活したくない子、いろいろな理由で作家兼フリーランスの撮影仕事をやりたい子はどれくらいいるんだろうと思いました。もしいたら声をかけようと思っていたときに、未熟だけどフリーランスをしながら制作していける可能性があると思えたのが岡さんと白井さんでした。彼女らが大学で学んできた写真や美術を自分なりに読み込んで KEX の撮影でもアウトプットできるようになったら、写真家やアーティストにもなれるだろうし、必要とされる仕事の場所が広がっていくだろうと思っています。

——フリーランスの記録写真家で、コマースの写真家みたいにアシスタントも兼ねた弟子をつけて現場で教えてくれる人はいなさそうな気がします。

守屋：僕が知る限りではい wasn't でした。僕自身、写真を仕事とする師匠はいなくて写真史や写真集などを見て学んだだけです。いい写真を撮れると思っているけれど、写真が上手とは言えません。

——いい写真、良くない写真と思う基準は何ですか？

守屋：あまり好ましく思わない写真は、何を写したいのかが中途半端な状態のものだったり、雰囲気だけのものでしょうか。ムードで撮っている写真はその場のノリに乗っているだけで、それを劇的な舞台写真として提出してしまっていないか懸念します。だから僕の場合はムードやノリと距離を置くよう意識しています。例えば、ノリで撮ったほうが写真が良くなるのは前谷くんですね。

——確かに前谷さんはコミュニケーションをしながら入り込んで、写真に親密感が出てくる気がします。

守屋：ライブとか音楽的に乗れる場に入り込んだときに、彼の写真が生きてくる気がします。それ

を知ったのは 2021 年春の KEX の音遊びの会³¹の写真を見たときでした。彼は音楽的な共振のなかで演者と一緒に共振できて、ときどき冷静になって写真が撮れる。それが彼の魅力だと思います。そういう公演があるときは前谷くんに 1 番最初に声をかけています。

——他人の写真を客観的に見えていますね。それ以外の人の写真についてはどう思いますか？

守屋： 松見くんは似たものを感じる時があって、ちゃんと撮る意思が見えるので信頼できます。何を見せて、何を見せないようにしているのかの態度がはっきりしている。パフォーマーやデザイナーとしての一面がちゃんと覗いているので間の取り方が面白いです。瞬発力も備わっているようなので、柔らかくて健全な美しさが写真にも残っていると思います。自己評価ですが僕は硬直したイメージが強いから、そういう大きな違いがあるかもしれないです。抽象的ですが、素材でいえば亚克力板とガラス板のように似て異なるものを感じています。岡さんはロジックと意思を持って写真を撮って欲しいです。まだ確信犯的に撮れてないから、自分が撮る写真によさを見出しにくくしていると思います。その確信犯的なものがどういうイメージなのかをちゃんと提示できるようになったら彼女の写真の魅力として社会は評価するし、受け入れてくれるはずです。白井さんもだいたい同じことを言いたいのですが、動きのあるイメージは苦手なようです。動きのあるもの、人物の撮影はゆくゆくはぶつかる問題なので、満遍なく何でも撮れるようになってほしいと思います。

——自分自身の記録写真についてはどのように考えていますか？

守屋： 建築や美術作品、ファッションなどのさまざまなジャンルを撮影していくなかで、対象となるパフォーマンスをジャンルを横断して見ることは可能なのではと思うようになりました。カメラマンとして求められる舞台写真を撮りながら、別の視野によってイメージの広がりや奥行きを持った写真を撮ることを目標としています。僕は写真を使ったアーティストでもあるので、舞台写真のジャンルから外れても 1 枚の写真として豊かなイメージにしたいと思っています。

心がけているアプローチのひとつに、撮影時に絵画や彫刻などの美術的なイメージとつなげるように撮ることをしています。絵画的なイメージを下敷きにすれば、劇的さがなくても静謐さを伝えられる舞台写真になるのではと考えました。関かおり³²さんの撮影では、彫刻的に彼らを撮って情景を記録したいと思い、ブランクーシの《眠る幼児》や《新生》のようなアプローチで撮りました。目の前で行なわれているパフォーマンスの美しさを残すには、何をイメージの源泉として繋げられるか考えるだけでも、撮影過程を大事にできる作業だと思っています。撮影の仕事をするようになってから改めてティルマンズ³³の写真を見たときに、そういう考え方をするようになりました。過去のイメージと繋がることで開かれていく、その繋がりを視覚的に体験できることがティルマンズの面白さや美しさだと思っています。あらゆる制約に縛られず自由にいられるにはどうしたらいいか、ポリティカルな考えの芽生えでもあったと思います。その考え方を制作と仕事、それぞれ切

³¹ 音遊びの会×いとうせいこう「音、京都、おととと、せいこうと」Day1 上ル Day2 下ル、2021 年 3 月 13 日～14 日、京都府立府民ホール“アルティ”

<https://kyoto-ex.jp/shows/2021s-otoasobi-project-seiko-ito/>

³² 関かおり PUNCTUMUN 『むくめくむ』2021 年 10 月 22 日～10 月 24 日、ロームシアター京都。記録撮影を守屋が担当した。https://kyoto-ex.jp/shows/2021a_kaori-seki-co-punctumun/

³³ ヴォルフガング・ティルマンズ。1968 年に生まれたドイツ出身の写真家。<https://www.tillmans.co.uk/>

り分けずに実践するようになりました。

そのために何が必要かという、かつてあった絵画や写真を具体的にイメージできることが重要になってきます。アイデアや知識として構図を頭に入れておくこと。院生を修了して以降はずいぶん時間がありませんでした。ティルマンスの影響も含めて、その頃から過去のイメージとの接続をどうしていくか、どう扱うことができるかを考えていました。カタログなどの図版を複写するなどして美術的なイメージをもくもくとスキャンするように自分の中に取り込みました。撮影時には、建築的なアプローチができるものか、造形的、絵画的、彫刻的なものか、さまざまな眼差しを向けて、どのようなカットにするかをその場で判断します。今は下敷きにするイメージをスイッチするように撮る方法から距離をおいてもいいのかもしれないと思っています。

——写真をセレクトする基準はありますか？

守屋：セレクトの基準は、1 つ目は記録性があること、2 つ目は全体の関係性が見えていること。近景、中景、遠景、やりとりから情景が見えてくるもの。3 つ目はビジュアルとして強度があり美しいこと、4 つ目は不安定なイメージでよくわからないもの。4 つ目に関してですが、美しく求心力のある写真は不可解で魅力的だと思っています。例えばティルマンスのキッチリ撮らない感じから影響を受けているところもあるかもしれません。ほかにも 2011 年の KEX でヤニス・マンダフニスの公演³⁴を見たのですが、着ているパーカーを引っ張り合うパフォーマンスがカッコよくもあり不穏なものでもありました。ビジュアルが喚起する不安定さや不穏なものに魅力を感じているのかもしれませんが。余談ですが、写真のイメージの話で、ハッピー感を写すことで写真を見た人の警戒心を解く道具になってしまっていると思うことがあります。例えば笑顔の写真を撮ることは、「なんだか楽しそう」「幸せそう」と見る人の感情を静かに強要することが起きています。クライアントによっては「幸せ」という感情を笑顔に求められることがあって、ある種の政治に加担させられることはすごく危険な行為だと思っています。

³⁴ ヤニス・マンダフニス／ファブリス・マズリア 『P.A.D.』 2011 年 10 月 14 日～16 日、京都芸術センター



関かおり PUNCTUMUN 『むくめくむ』 2021年10月22日～10月24日、ロームシアター京都

撮影：守屋友樹 提供：KYOTO EXPERIMENT

https://kyoto-ex.jp/shows/2021a_kaori-seki-co-punctumun/ (参照 2022-03-29)

2.5.インタビューを終えて

舞台芸術は時間と場所を共有することで成立する表現であるのに対し、写真は一瞬を切り取る表現で、そこが両者のもっとも異なる点のひとつである。そういった意味で実際の上演とその記録写真はまったく違うことが明白だからこそ、舞台の再現性が記録写真になくても「そのときの生の感じが伝わる」ように、自分なりの距離感からものを見ようとする前谷の態度に繋がるのだと思う。

「いい芝居がいい写真を生む」という先述の篠山紀信の言葉に倣うなら、「撮影中は舞台の空気を感じ取りながら臨機応変に対応して、その場の雰囲気とうまく馴染むことを考え」、役者が力を発揮しやすい環境作りに気を配ることで「いい芝居」が生まれ、それを捉えた「いい写真」も生まれる。また、記録写真家の距離感から舞台を感じられること、その距離だからこそ気づいた魅力を写すことについても、篠山と前谷は似たような考えを持っている気がする。そういった「臨場感のある写真」は、観劇の疑似体験のような効果をもたらし、見る者の印象に残りやすいのではないかな。

中谷には、撮影直後だったこともあり撮影時の状況や納品についての具体的な話を聞くことができた。特に印象的だったのが「舞台写真を撮ることの価値に懐疑的な人も少なからずいる」ということだった。確かに同じ時間と場所を他者と共有し、一回きりの特別な鑑賞体験をもたらしてくれるのが舞台芸術の醍醐味だと思う。ただ、実際に上演を見ることが出来る人はその作品を見たいと望んだ人に対してどのくらいの割合で存在するのか。上演後にその作品を知って興味を持つ人もいることを考慮すれば、何らかのかたちでイメージのアーカイヴを残すほうを選ぶのではないだろうか。それに、作品の一部のみを切り取って伝える記録写真はむしろ、舞台全体がどういうものだったのかを想像する余地を相手に与える。撮影者の主体性を宿した批評的な記録写真はそれを見た第三者の思考を促し、その作品の記憶が記念碑的に残ると考えられる。ダンスの身振りをスケッチで描き残し共有する手法は描き手の描写力に大きく左右されるが、そのぶん描き手の印象がカメラよりも強く表れる気がする。

松見は4人の中で特に記録撮影のマネジメントに対する問題意識を持ち、それを解決すべく実験、実践している段階の貴重な話を聞くことができた。slide/showはその結成理由からアーカイヴについて意識的であり、作品の趣向によって撮影者を選定し記録の質を向上させるクオリティコントロールはもちろんのこと、「写真を見る側が写真を読み解く技術」のコントロールにも目を向けている。質感のある写真⇨主観的で能動的な写真が「こういう体験ができる」と思わせるなら、今後、その作品の再上演や劇団の公演の際の集客にも繋がる可能性が高まるだろう。そういった写真が撮れるように若手に遊びの効いた写真を許しつつ、対外的な説明ができる写真を混ぜるように指導している。slide/showが残す言語的に説明できない部分を担う記録によって、私たち観客側に起こる変化にも今後注目していきたい。

守屋からは、slide/showで担当している写真家の選定のほか、いち写真家から見たほかの写真家の表現の性質、彼自身が実践している具体的な撮影方法について詳しく聞いた。同じ写真家だからこそ特徴や向き不向きを理解し、それを踏まえた撮影者の選定によって相乗効果が生まれ、記録の質に影響する。「絵画的なイメージを下敷き」にした撮影方法を実践することで1枚の写真として広がりや奥行きを持った豊かなイメージになるという話に、アンケートで蓮沼が回答した「残っていくイメージについて、それは静止画であるし、絵画的な構図の文脈も引き継いでいる。そのため、僕としては写真は描かれた絵とそんなに変わらないつもり。作為性はある」という言葉と近いものを感じた。守屋にとっての作為性がその撮影方法と「不安定なイメージ」への美意識であり、不可解で求心力のある写真を目にした私たちに強くイメージが印象付けられるのだろう。また、ハッピーなイメージの写真を政治的に扱われることへの警戒も見せており、第三者に向けた写真による印象操作を危惧しているのだと感じた。

3.第一次創造者、第二次創造者、第三者から見る記録写真

記録撮影された劇団側とその撮影者、そして第三者が記録写真に対してどのような思考をするのか調査するため、KEX初の公募プロジェクトで選出され2021年の秋に作品を発表したチーム・チープロと、岡はるかに協力を仰いだ。

公演概要：

松本奈々子、西本健吾 / チーム・チープロ 『京都イマジナリー・ワルツ』 (KYOTO EXPERIMENT 2021 AUTUMN 参加作品)

開催日程：2021年10月22日～24日

会場：THEATRE E9 KYOTO

上演時間：60分

ウェブサイト：https://kyoto-ex.jp/shows/2021a_team-chiipro/

チーム・チープロ：

2013年に結成された松本奈々子と西本健吾によるパフォーマンス・ユニット。

<https://www.chiipro.net/about>

岡はるか：

チーム・チープロ『京都イマジナリー・ワルツ』の記録写真を担当した。

3.1.記録写真を見て三者が何を感じるか

現在、KEXのウェブサイトで公開されている『京都イマジナリー・ワルツ』の記録写真15枚をサンプルに、チーム・チープロ（第一次創造者）、岡（第二次創造者）、実際の上演を見ておらず、ウェブサイトで公開されている記録写真と概要文だけを目にする私（第三者）が、共有のスプレッドシートを使って各写真にコメントを記入する実験をした。コメントの内容、長さは自由。特になければ未記入も可とした。



チーム・チープロ：字幕と身体というこの舞台で用いられた最低限の要素が収められた写真。記録写真の提出を求められた際にはこの写真をよく使っています。重心という言葉とあいまって左寄りの構図がいいと思いました。

岡：音声、映像の字幕の中で、松本さんが舞台を広く使っていました。字幕のように情景や感覚を想像しながら舞台に引き込まれていく、最初の導入のような場面だったように思います。

吉田：字幕がキャプションのような働きをしている不思議な写真。操られているキャラクターやマリオネットのように思える瞬間のポーズで静止している。ゲーム画面のようにも見える気がする。



チーム・チープロ：イマジナリー・ワルツを踊る松本の様子が見える写真。

岡：相手を少し見上げるような松本さんの視線をひたすら追いながら撮りました。

吉田：左手を何かに置いて、右手を壁についでいるようなパントマイムに見える。まわりが暗いので、黒く潰れてしまって見えないだけかもしれない。視線の先の左の方に何かがあるように見受けられる。半袖にシンプルな一つ結びの髪型で、動きやすそうな印象を受けた。



チーム・チープロ：このシーンの照明は青が基調で、それが綺麗だなと感じる写真。

岡：松本さんが一緒に踊る相手を想像しながら、視線や手、指先の動き、空を触る感覚を捉えました。

吉田：最初の写真に写っているようにプロジェクターが正面にあるなら、その青い光が体に当たっている？ 口が開いていないので、何かセリフを言っている訳ではなさそう。体に力が入っていて、指先が曲げられていることで手先に力が入っているように見える。



チーム・チープロ：開場中の写真。京都でのリサーチ中に松本が京都市内で踊った記録映像を流していた。

岡：公演が始まる前の様子。

吉田：客席の様子が写っていることによって、この舞台がエンドステージ形式の劇場で行なわれていることがわかる。黒い床と壁、天井の空間の劇場で、機材も黒、2つのスポットライトが天井にある。

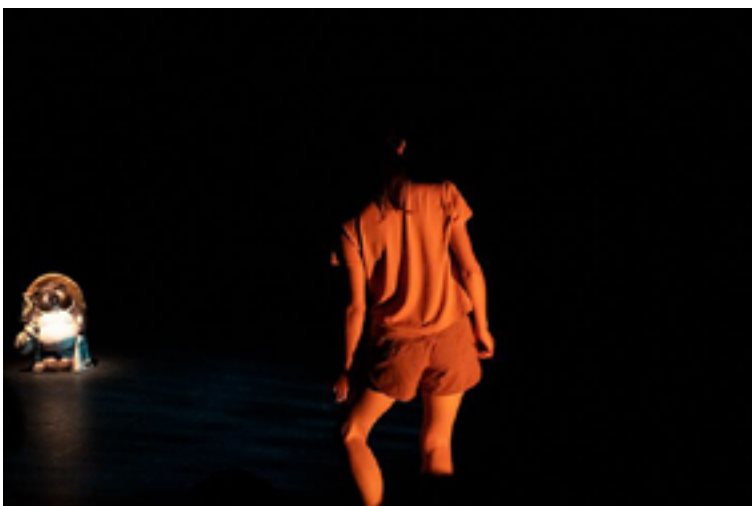
明るい空間で舞台を行なっているか、プロジェクションの光が明るい瞬間を捉えたのだろうか。ちょうどタイトルが映されていて、文字情報も伝わってくる。映っているのは先ほど舞台に出ていたピンクの服を着た女性だろうか。自然の中でタンクトップで動いている映像に見える。客層は若い人と男性が多い？ 一番前の右に座っている人の髪型で判断すると、もしかして吉岡洋さんなのではと思った。



チーム・チープロ：観客一人ひとりに手を差し伸べているシーン。観客を意識した作品であることが伝わる写真なのではないかと感じている。

岡：本番の公演で、最初のシーン。最初は比較的明るく、空間の広さがわかるなか狸を運んだ松本さんが観客に手を差し伸べ、一人ひとりと丁寧に目を合わせているようでした。舞台、松本さん、観客の関係性がわかるような空間を捉えようと思いました。

吉田：観客がハンドアウトのようなものを持っているので、ゲネではなく本番で撮影したのかもしれないと思った。客席に何かを語りかけている瞬間だろうか。先ほどは背景の映像で明るいのかと思ったが、映像がなくても明るい空間で演じていることがわかる。

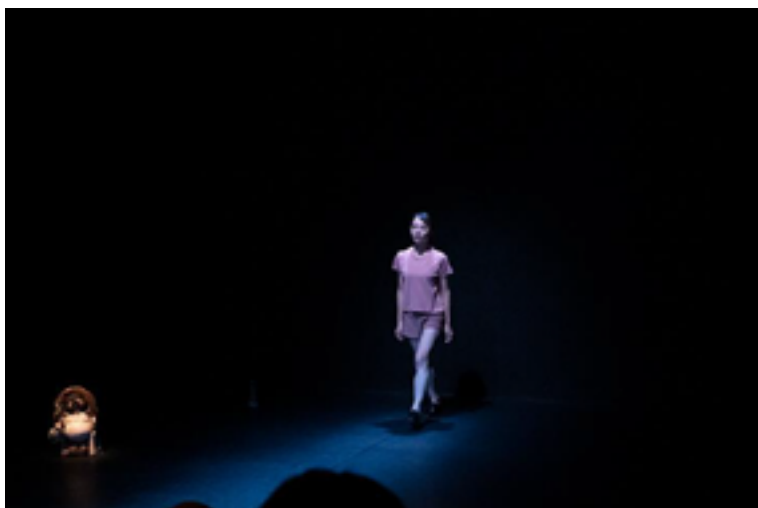


チーム・チープロ：この舞台で一番違和感のある存在であるたぬきに目がいく写真。謎があると思う。たぬきと松本の関係性も少し見えるのではないかと。照明がとても綺麗。闇と光とのコントラスト

ト、現実味のある色と幻想的な色、衣装のひだとたぬきののっぺり感など、さまざまなテクスチャーが照明効果により感じられる。

岡：狸と松本さんが向き合って、二人の関係性を捉えようとしていました。

吉田：暗い場面で、女性が背中を向けている。光が全身に当たって体がオレンジ～赤色に浮かび上がっている。何より目を引くのが狸の置物。暗い中でスポットライトが当たっており、左端ギリギリに入っている構図なのに目立つ。初めて舞台セットが登場した。よく見る狸だけれどよく知らないので調べたところ、信楽焼といい、滋賀県甲賀郡信楽地方の焼き物のようだ。明治～昭和10年代に京都の陶芸家の藤原鋳造という人が作ったらしい。もっと昔からのものだと思ったので、案外歴史が浅いと感じた。



チーム・チープロ：照明が綺麗。たぬきと松本、観客がいることがわかる。

岡：舞台奥から観客の近くまで向かってくるシーン。足音が響きまっすぐな視線が観客側に向けられドキッとさせるシーンでした。暗い中照明を浴びる松本さんと狸が、シンプルな要素の舞台を引き立たせていると思います。

吉田：女性が前を向いてしっかりした足取りで歩いているように見える。衣装はTシャツ、動きやすそうな短パン、黒い靴。ジョギングなどのスポーツをしている人のような動きやすそうな格好をしている。

ピンク色なので女性らしさも感じる。狸が写っているが、女性は狸の方を見ていない。ほかに出演者がいないので一人芝居なのかもしれない。



チーム・チープロ：衣装は松本の脚を見せることを意識していたので、それがパッとわかる写真。たぬきと松本の関係性も見える気がする。

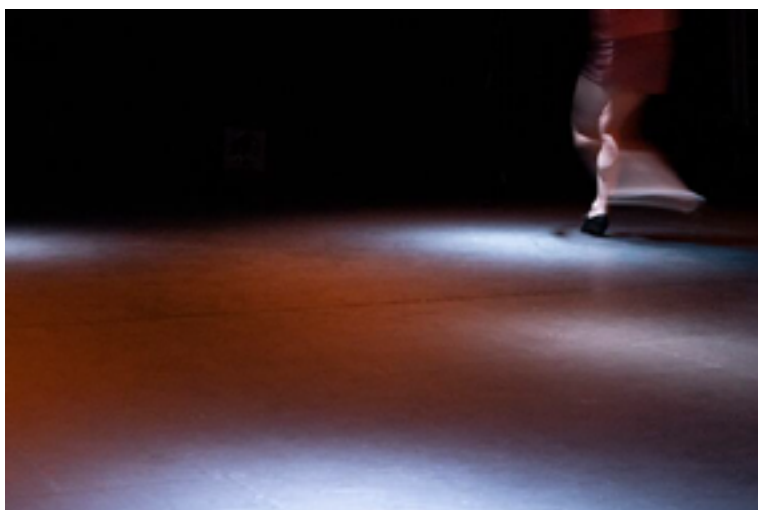
岡：撮影中は狸がどのような意図で置かれているのか分からなかったなので、松本さんと狸の距離感や関係性をはかっていました。歩き方や短いパンツに際立つ足の筋肉の動きが印象的でした。

吉田：すごい構図の写真だなと感じた。撮影者は狸に近づく女性の脚を捉えたかったのだろうか。ここで靴に少し高さがあることに初めて気づいた。運動靴のようにぺったんこなのだと思っていた。女性の脚が筋肉質で、無駄な肉がついておらず、鍛えているように見える。傘を被っていて壺を持っている、狸の細かい部分まで見える。



チーム・チープロ：イマジナリー・ワルツを踊る松本の様子がわかる写真。縦方向の写真はめずらしいと思った。

吉田：踊っている人の立ち姿をしている。何がそう思わせるのだろうと思考えたところ、足元の交差のポジションから特にそう感じ取れた。縦構図、足は靴が少し切れているように見える。全身が写っているが、余白の部分がとても多い。上のほうの空間の空きに静けさや重厚感を覚えた。



チーム・チープロ：一番好きな照明のシーン。照明が主人公のような構図がいい。

岡：終盤、動きが激しくなってきた場面。スピード感と舞台の照明の様子。これから左側に大きく舞台を使うような場面も切り取りました。

吉田：余白をかなり入れた思い切った構図。しかも女性が構図の中心ではない。右上の方にブレた脚が写っている。素早く動いている瞬間を暗い中で捉えようとしてブレているが、それがかえって女性の動きのスピード感を写し取っている。暗い空間の中でスポットライトが4点床に白く当たっていて、実際に見たら光がまだら模様に見えてきれいなんだろう思った。



チーム・チープロ：マイクを松本が使っていたことがわかる写真。唯一、松本が肉声を発するシーン。

岡：舞台奥を見ながらの朗読の場面。朗読をしながらも、足はゆったりと動いていたと思います。

吉田：狸に続き、2つ目の舞台セット。スタンドマイクを使って女性が何か声を発しているように見える。もしかしたら歌っているのかもしれない。ピンクの洋服の色が褪せて見えて、顔と同じくらいの彩度でセピア色の写真のよう。縦構図で、スタンドマイクの脚がギリギリ切れている。



チーム・チープロ：この舞台で一番綺麗な照明が当たるのはたぬきでした。それがわかる写真。

岡：松本さんが踊る傍に存在し続ける狸。忘れた頃にふと狸の存在感、違和感に気づきながら、撮影したのを覚えています。

吉田：絵画のようなぬめっとした質感のある写真。またしても思い切って余白を入れた構図で、撮影者の美意識が余白やフレームの切り取り方にうかがえる。狸の置物と女性が向き合っているのだろうか。ひょうきんな狸の顔と、艶かしい女性の脚が対比になっていてアンバランス。印象に残る写真。



チーム・チープロ：松本の身体の躍動が見える写真。ワルツを崩すように踊りを作っていた。

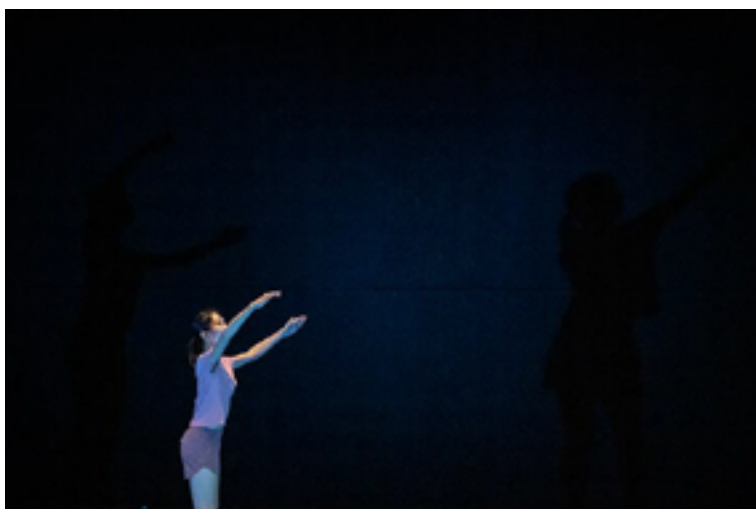
吉田：縦構図。体を動かしているときの没頭した楽しさが表情に表れているように見える。躍動感のある体の動きを捉えている。足に力が入り、片足を上げている。手は一部切れていて、切れた左側の腕がしなやかに伸びている。上半身は右側に大きく倒れ、大きな全身運動の最中の一瞬なのだとわかる。



チーム・チープロ：変な動きをしている。写真で見ると暗闇にいる狸やペットボトルにも存在感があるなと思った。

岡：低姿勢で踊る、見たことのないような動き。

吉田：右上にペットボトルが置いてある。女性は水を飲んでいるのだろうか。かがむようなポーズをしていて、縮みこみ体に力が入っている。女性が狸の置物と近付いている。客席からも狸の置物がかなり近くにあることがわかる。小さな造りの舞台なのかもしれない。女性の全身運動を身近に感じられそうで、役者の息遣いまで聞こえてきそうな距離の近さだ。



チーム・チープロ：影がいい！！！！

岡：少し見えにくいのですが、よく見ると左右に松本さんの影があります。実際に公演を見ていて、このシーンは照明により影が映し出されるのが印象的で、影により舞台上で何人かが踊っているように感じました。そんな誰かを感じながらシャッターを切りました。

吉田：余白がとても大きくとられていて、女性の足が膝下から切れている。女性の手のすぐ先のあたりの空いた空間に一番最初に目がいき、ここに何かがあるように思わせられる。見えない空気のようなものを抱えているような印象を持った。女性が青く浮かび上がっていて、幻想的な写真。出演者は最後までこの女性のみで、衣装は簡素、セットも狸の置物だけ、時々プロジェクションが映される程度のシンプルな構成で、女性の体の動きだけに極限まで焦点を当てた舞台だったのだろうと感じた。

・自由記入欄

岡：ゲネプロでは、松本さんの動きを追いながら、観客がいけない位置や近さで撮影して身体や表情などの細部を捉えました。本番では、実際に観客がいるので、松本さんと観客の関係性や距離感を意識しながら、公演の空気感が写真でわかるようにしました。シンプルな要素の中で空間、朗読、ワルツ、照明、水の音などから繊細に表現されているチーム・チープロの世界観に浸りながら、私自身観客のような（観客よりは少し近い）視点で撮影しました。

吉田：個人的には公開されていないほかの写真も気になりました。この15枚の中でも大胆に余白をとって構図を作っていることがわかり、個性的で印象に残りました。構図を広く撮る全体を写すような写真はよくありますが、余白を大きくとったり、見切れてもいいから役者の体のある部分だけを写すことにより、撮影者の目線や捉えたい部分がわかり、舞台を追体験しているような感覚を

持ちました。シンプルな構成の舞台だったからこそ、きっと女性の体の動きを主観的に写し取りたかったのだろうと感じました。

3.2.チーム・チープロ メールインタビュー

1) 舞台芸術を写真で記録することについてどう考えていますか?

写真は断片的なイメージとして舞台を記録している。だからこそ、それを手がかりに、実際に上演を見ていない人たちに動きや上演時間や空間、そしてそのまわりのいろいろな事柄を想像する可能性をひらいているのかもしれないと考えている。わたしたちは写真しか残っていない過去の上演作品を想像することもあるが、映像で見るよりも写真から想像することによって喚起されるものがあるように思う。そしてそれは実際におこなわれた上演と関係のないことの場合もありうるところがまた興味深い。

2) 実際の上演と記録写真のイメージについて、共通点・違いを教えてください。

共通点：あまり思い浮かばない。

違い：観客席とは異なる距離感だから見えるものがあると思う。カメラだからとらえられる舞台芸術の解像度というものがあると思う。また、写真によるフレーミングが上演とは異なる視点や見え方をもたらすことがあると感じる。

3) 写真は静止面ですが、舞台芸術のどのような部分が伝わっていると思いますか?

・舞台の上のコンポジション(そこにあるモノ、身体、照明効果などがどのように配置されているか。)

・観客（撮影されるかたの視点や判断）もふくめて、その現場で何かがおこった瞬間のようなもの。

4) どのような記録写真がいい、もしくはこれは違うと感じますか?

・広報的な意味やアーカイブ的な意味で、何がおこなわれたのだろうと謎や好奇心をかきたたせするような記録が面白いと思う。

・また、実際に行われた上演やパフォーマンス以上のことを含み持たせてしまう記録写真も面白いかもしれない。(例えば、The Clush の『LONDON CALLING』のジャケット写³⁵のように、もともと決められている作品の内容だけではなくて、即興でおこった事件のような瞬間を記録写真として積極的に残していくのも面白そうだなとおもう。)

・記録としては舞台上にある要素全体をとらえた記録写真、身体にフォーカスした記録写真、舞台上の要素と身体の関係をとらえた記録写真などがあると助かると感じている。

5) コロナ禍で映像配信などの機運が高まっていますが、そういったことを踏まえて記録写真をどのように活用したいですか?

³⁵ <https://www.amazon.co.jp/London-Calling-Clash/dp/B00004BZ0N>

自分たちの作品をまだ観たことがない方たちに、作品のイメージを「謎」もふくめて伝えてゆけるといいなと思う。作品の全貌を示すというよりも、好奇心を掻き立てるような使い方ができたらと考えている。

3.3.岡はるか メールインタビュー

1) チーム・チープロの作品を撮影するときに、事前に稽古やゲネプロを見たり、過去の作品を調べましたか？ それは撮影にどのように影響しましたか？

撮影をしながらですが、ゲネプロで初めて見ました。事前にいただいた資料や稽古の映像を撮影前に拝見しました。事前にいただいた動画では、公演の雰囲気や松本さんの動きを確認しました。あとはゲネプロや公演で実際に感じたものをそのまま撮影につなげる気持ちで挑みました。

2) 今回の記録撮影で難しく感じた点はなんですか？

舞台上にあるものの要素が少ないなかで、シーンごとに変わる雰囲気を見せつつ、バリエーションのあるカットを撮るのが難しかったです。

3) この作品はこう切り取りたいといった考えを持って撮影しましたか？

目には見えないワルツを踊る相手の存在を想像できるような写真を撮りたいと思いました。舞台上で動いているのは松本さんだけなのでそっちに目が行きやすいのですが、松本さんがワルツを踊っている相手とどのような距離感なのか、視線や手の動き足の運び方などから読み取るようにしていました。

松本さんが観客に向かって手を差し出すシーンでは、カメラのファインダー越しに目が合った瞬間があり、私もそこからワルツに誘われるような感覚を持ちました。撮影しながらなのでどっぴり意識を持っていくのは難しいのですが、公演の終盤ごろには世界観に浸ってしまっていました。

4) 写真を納品する際のセレクトについて、どのような基準で選びましたか？

撮影中もですが、ワルツを踊っている相手を想像しながら選んでいました。

撮影中は公演を見つつも参加しているような気持ちでしたが、セレクトしているときは、第三者の視線で、何が起きているシーンなのか、演者、観客の関係性など状況の説明ができるようなカットを選びつつ、記録者しか見られないようなカットも入れるようにしました。

5) チーム・チープロの記録で、今後こういう視点から、こういった場面の写真が撮りたい、こういうかたちで作品に関わりたいなどの希望はありますか？

今回初めてチーム・チープロの記録に関わらせていただきました。どのように作品を作っているのか、リサーチの段階から参加させていただいたら、チープロの方々と関係性を築きながらよりよいアーカイヴができるのではないかと考えています。

3.4.主体性のある記録写真はどのような効果をもたらすか

今回の実験では『京都イマジナリー・ワルツ』を題材にした。なぜかと言うと、私自身が見たかったのに都合がつかず見に行けなかった舞台だったからだ。足を運べないことを非常に残念に思っていたけれど、後日公開されるであろうレポートや記録写真をとても楽しみにしていた。『京都イマジナリー・ワルツ』は出演者ひとりのシンプルな構成の舞台で、各記録写真一つひとつにコメントを記入できるのかを最初は不安に思っていた。しかし1章の「記録写真から判明する舞台芸術の要素」の表を念頭に置いたところ、写っている要素が少ないと思っていた写真から、役者の身体性、衣裳、劇場の造り、舞台上の道具、観客の有無など、さまざまなことが読み取れた。複数の写真を順番に見ているうちにそこにはないはずの舞台を迫体験しているような気持ちになり、次の写真では松本がどのような動きをするのか、それを岡がどのように切り取るのかを楽しめるようになっていた。ただ、この写真の並びが舞台の時系列通りではなかったとしても、私にはそれを判断できないことがわかった。また、スプレッドシートの最後に設置した自由記入欄の岡のコメントを読んで判明したのだが、ゲネプロと本番の両方で撮影をしており、それらが混ざって掲載されているようだった。もし複数ではなく1枚の写真だけを見たとして、舞台の進行度合いに対してそれがどのあたりの場面なのか、いつ撮ったのか、写っていないだけでほかにも何かしらの要素があったかなど、時間の流れや写真外の出来事、またセリフや音楽など聴覚から受け取る情報などは、概要文と併せて考えたとしても不明な部分が多い。コメントを記入したときにパソコンの照度を落としていたため、最後の写真に松本の大きな影が投影されていることに気づけなかった。そういった環境面も情報の取得に影響する。

いま一度各々が記入したコメントを読んでもみると、チーム・チープロはその場面の演出と、写真になったときにそれがどのように活かされているのかを中心に記入している。岡はその演出をどのような意図で捉えようとしたのかを書いているが、特にメールインタビューでも言及していた「松本さんが一緒に踊る相手を想像しながら」など、舞台上に存在しないものにイメージを膨らませ、それを大胆な余白のある構図で表現していることがわかる。第三者の私は最初にコメントを記入したが、岡がどの部分に焦点を当てたかったのかを、特に切り取り方と構図によってある程度把握できているようだ。

チーム・チープロのメールインタビューの「実際におこなわれた上演と関係のないことの場合もありうるどころがまた興味深い」などの言葉から、記録写真の表現性に対して非常に寛容であることがわかる。「実際に上演を見ていない人たちに動きや上演時間や空間、そしてそのまわりのいろいろな事柄を想像する可能性をひらいているのかもしれない」と書きつつ、「観客席とは異なる距離感だから見えるものがあると思う」と、実際に劇場に足を運んだ人とも違う視点から喚起されるものがあることを指摘している。守屋のインタビューで「不可解で魅力的」な写真をセレクトするとあったが、そういった作品の全貌を示さない「謎」が、作品に対する好奇心を掻き立てる要素となるのだろう。

4. 演出から見た記録写真について

4.1. 市原佐都子インタビュー

リサーチの動機ともなった市原佐都子/Qの代表作『妖精の問題』が、2022年1月にロームシアター京都のレパトリー演目「レパトリーの創造」で再制作、発表された。その公演後に市原にアポイントメントを取り、インタビューを実施した。

公演概要：

市原佐都子/Q『妖精の問題 デラックス』（レパトリーの創造）

開催日程：2022年1月21日～24日

会場：ロームシアター京都 ノースホール

上演時間：1時間30分

ウェブサイト：<https://rohmtheatrekkyoto.jp/event/62976/>

インタビュー実施日：1月23日（日）

——舞台芸術を写真で記録することについてどう考えていますか？

市原：舞台芸術は残すのが難しいと思っています。そういう技術や衣装だったということがわかるもので、写真は記録の側面が強いです。演劇を始めたばかりの頃は自分で撮ったりもしていて、そのときはまだ写真で何かを残せると思っていたのですが、行なわれていた何かとは別のものになるし、舞台上で生成していたものが失われています。その舞台があったことを知っている身としては、写真を記録としてのものだと捉えています。

でも、ほかの人の写真を見ると知らないからこそ想像が膨らむことはありますね。自分の作品を知らない人にとっては、そういうふうを受け取られている可能性もあるのかなと期待しているところもあります。

——実際の上演と記録写真のイメージについて、共通点・違いを教えてください。

市原：やっぱり、動かないということが決定的に違うと思います。こう切り取られるんだという驚きや発見みたいなものがあります。写真を見たときにこういうふうに見えるのかと思うかもしれません。

——撮影者によって違いを感じますか？

市原：あまりないですね。俳優が演じているところに入って撮らないといけないので関与してしまうというか、ゲネプロといえども俳優にとって気になる存在だと思うので、そういう配慮がない人は気になったりはします。でも、出来上がったものがすごく良ければそこは忘れられます。

——（今までのQの作品の記録写真を見ながら）記録写真が良かった作品はありますか？

市原：今回は特に良かったと思うし、KEXでの『妖精の問題』も良かったです。想像力がかきたてられる気がします。基本、舞台は暗くてフォーカスで光を照らして作っているので、背景が黒っぽいことが多い気がします。写真だと浮かび上がるように見えるのが面白いですね。

——（Qの作品の記録写真を見ながら）こちらの『バックスの信女——ホルスタインの雌』³⁶の写真もいいですね。撮影した佐藤駿さんは俳優もしているようで、自分が出ることもあるし舞台慣れしているからか、よく撮れるのかなと思いました。

市原：佐藤さんはこの撮影をしているとき、撮っている気配が全然なかったので驚きました。やっぱり俳優だから、舞台の上にいる俳優たちにあまりプレッシャーをかけないように考えて撮っていたのかもしれませんが。

——先ほどは衣装や美術がわかるとおっしゃっていましたが、写真から舞台芸術のどのような部分が伝わっていると思いますか？

市原：再演する場合や、宣伝で使われることもあります。その作品の見せたい印象や雰囲気を感じられるのがいい写真なんですよね。こういう作品なんだというのか、こちらがあまり意図していないものではありません。

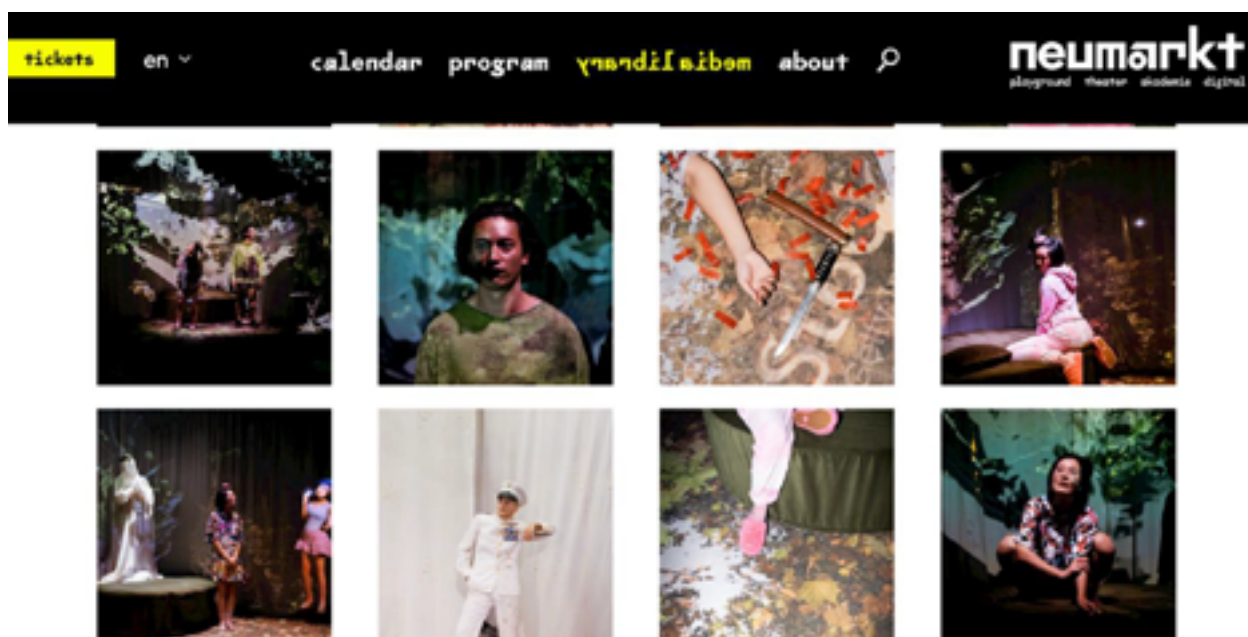
——記録写真をどのように活用したいですか？

市原：私は舞台を作るほうなので、そこからは切り離されたものだと感じています。動いているものを作っているのに、止まっても画としてできているものをどう使うかというのは、なかなか考えません。（劇作家でもあり）文章を書いているので、それは残るという意識があります。人がセリフを話すことで生まれるものや、文字を読む体験から感じるものがあると思うので、それにはけっこう期待をしています。写真を撮られるために舞台を作ったりはもちろんしていないので、そこを考えたことは正直ありませんでした。ダンスを作っている方から、残せるものがないから何をどう残すかと言っていたのを聞いたことがあります。私は文章も書くので、その点それは残るとは感じています。

写真はひとつの表現です。宣伝の側面があって、実際と違っていてもいいと思うんです。「それ、なんかカッコいい」と思わせたら勝ちみたいところもあると思います。最近スイスで公演をしたのですが、そのときの舞台写真が、普段思っているような舞台写真ではありませんでした。

³⁶ Q 『バックスの信女——ホルスタインの雌』2019年10月11日～14日、愛知県芸術劇場

(市原さんが検索して見せてくれたウェブサイト)



Theater Neumarkt 『madama butterfly』のページのスクリーンショット

<https://www.theaterneumarkt.ch/en/mediathek/madama-butterfly/> (参照 2022-02-01)

市原：宣伝として使うために、とにかく面白い写真を撮ろうとしていました。すごく寄って撮っていて、そのときは気になったのですが、出来上がるとこういうやり方もあるんだと思えました。

——海外の記録写真、すごそうですね。写真を撮る人の主体性がすごく影響している気がします。寄って撮っているから小道具が見えてきますね。

市原：単なる記録ではなくて、その人の表現みたいなものがすごく入ってきても面白いなと思いました。

——撮る人のクリエイションみたいなものが、自分の作品で表現したいものと違う視点で撮られていると、ちょっとした、思ったりはしますか？

市原：たぶん、それが変なものだったらそう思うのですが、かっこよく撮れていたら「そんな切り取り方が！」という発見にもなるので面白いです。それは誰とやってもそうで、俳優が演技をしたときに「そんなやり方をするの？ そんなセリフの解釈をする？」ということもあるのですが、そこで出てきたものがかっこよかったら「なるほどな」と思います。

——他人の解釈を受け入れながら（ひとつの舞台芸術を）作っているから、記録撮影の表現にも寛容なのかなと思いました。

市原：それが嫌な時期もあったのですが、だんだん自分ひとりで何かをやることに面白さがなくなってきました。演劇を作る回数を重ねると、自分ができることの範囲の底が知れてくるというか、もうわかってきてしまって。他人と交わることの可能性に賭けているところがあります。

——今回の『妖精の問題 デラックス』は楽器隊の演奏がすごく印象的でした。ライブのような終わり方で観客からアンコールの拍手が起こりましたが、音楽を担う人がいたからこそその拍手だったように思いました。

4.2. 舞台で生成し写真で失われるもの

インタビューを始めてすぐに、市原から「行なわれていた何かとは別のものになるし、舞台で生成していたものが失われています」という言葉が返ってきた。調査を進めるうちに記録写真のアーカイヴから得るものは多いと肯定的に捉えてきた節があったが、過大に期待しすぎていたのかもしれないと思った。舞台を作る側からすれば、その空間で俳優が動きセリフを言うことから生まれるものは唯一で、記録写真は舞台上で行なわれていたことを静止画のイメージとして残しているだけにすぎない。中谷がインタビューで言っていた「舞台写真を撮ることの価値に懐疑的」という話とおそらく近いことで、観客側から舞台芸術の本質を考えたとしても、「同じ時間と空間を共有しながら客席に座って公演を見ること」がもっとも重要なのだ。

「行われていた何かとは別のものになる」のは、まず第一次創造、第二次創造の違いが考えられる。舞台芸術は演出家、俳優、その他大勢の人間の力によって生み出され、公演が終わった時点で作品として一度完成、完結している。記録写真はその完成、完結した作品を基点に派生した創造なので、作品とひと続きに繋がっているように見えてじつは切り離された表現でもある。次に、舞台芸術と写真のメディアの違いが考えられる。舞台芸術は総合芸術ともいわれ、宣伝美術まで含めたさまざまな要素が複雑に絡み合いひとつの作品に結実している。生身の人間が行なう行為（演技）を体感するために音や光、客席にも手が入っており、空間全体がそのためだけに設えられている。それに対して写真は、カメラを使ってひとつの静止したイメージを作る美術表現である。三次元と平面、運動と静止、そして、その場で同じ時間を共有することと一瞬を切り抜き留めおく点でも異なっている。「舞台で生成していたもの」は、その過程で淘汰され失われるか変質すると考えられる。先述の守屋のインタビューでの写真のイメージによって「見る人の感情を静かに強要することが起こる」という言葉から推量すると、写真を撮る行為は実際に舞台上で行なわれていたことを事実のようなイメージ、つまりフィクション化する行為によって変質が起こりうる可能性もある。

市原は、スイス公演の記録写真などを踏まえて「実際と違っていてもいい」と肯定的な答えもくれた。俳優の戯曲の解釈に例えながら、提出された写真がかっこいいと思わせてくれるものだったら発見にもなると、他者による作品の解釈を許容する言葉が印象的だった。「他人と交わることの可能性に賭けている」と言っていたが、これは舞台芸術特有の考え方でもあるのかもしれない。舞台芸術はたくさんの役割を持つ人間が関与する。それは、他者のクリエイションを広く受け入れるということでもある。特に今回の『妖精の問題 デラックス』は、過去作をリクリエーションするにあたり、新しい俳優を選定し、額田大志率いる楽器隊のライブ感ある演奏を音楽的要素として取り

込んでいた。音響、舞台美術、照明、衣裳、映像、ドラマトゥルク、制作もそこに加わる。何度も上演経験を重ねた素晴らしい戯曲に、他者の解釈によるそれぞれの表現や仕事を広く受け入れることで世界観が拡張したからだろうか、2018年に観劇した『妖精の問題』よりも強烈に印象に残り、パワーアップしているように感じられた。総合芸術とも呼ばれる特性が舞台芸術にあるからこそ、記録写真のような主体性のある第二次創造者の表現に対しても寛容でいられるのだろうとも感じた。

おわりに

記録写真の撮影者は舞台芸術に寄り添い、後世まで残る記録の担い手としてアーカイヴの側面を考えながら撮影・納品している。一方で、いち表現者である写真家としての意識や、美術メディアのひとつとしての写真の特性上、撮影者の主体性が記録写真の表現に影響することを調査から知り得た。舞台芸術はたくさんの役割を持つ人々が関係し、ひとりでは成立し得ない表現であるからこそ、撮影者の主体性を伴う記録写真の表現を受け入れる土壌があるように思う。撮影者が積み重ねてきた経験と判断によって舞台上の決定的瞬間を捉えた写真は、ビジュアルとしての強度を保つ。

記録写真のイメージは、書籍や雑誌、ウェブメディア等に掲載され、第三者の目に晒される。宣伝、レポート、次回の上演の際の参考イメージ、アーカイヴなど、同じイメージが何度も流用されめぐることによって目に入る回数が増える。そうやって接触の経験を重ねることで記憶に定着し、記録写真が作品それ自体のイメージとして人々の印象に残り、記憶に植え付けられる。作品だけでなくその劇団、演出家、出演俳優のビジュアルイメージとして浸透し、一般化していくこともありえる。それは1度きりの上演にはなし得ない効果である。

一方で、どんなに面白い舞台だったと思えたとしても1回性の高いパフォーマンスである以上、セリフ、声、役者の顔、体の動き、舞台美術などの細部、場合によっては大筋すら、人々はいとも簡単に忘れ去ってしまう。私が『妖精の問題 デラックス』を見たときにまず思ったのが、2018年の『妖精の問題』のことをかなり忘れていたということだった。あれほど衝撃を受けたのにもかかわらず、こんなセリフだったか、この歌は前からあったか……など、自分の記憶力のなさに呆れてしまった。人間の記憶は時が経つにつれ風化していくものなのだ。2018年の公演についてパッと思い出せるイメージは、前谷が撮影した黄色の服におしめを身につけた女性の姿だった。まるで、小さい頃のことを思い出そうとしたときに、家族が撮った写真をヒントに実際の体験と混ぜ合わせて脳内でイメージを作り上げてしまう体験と似ていると感じた。そういったことが舞台芸術とその記録写真のあいだにも起こっており、作品を見た観客の経験にすら干渉しているのだと実感した。

『SPT03』に演出家の小池博史と写真批評の港千尋の対談³⁷が掲載されており、「身体・記憶・レパトリー」というテーマで写真と時間、記憶について言及している。

³⁷ 『SPT03 レパトリー 記憶の継承と更新』せたがや文化財団・世田谷パブリックシアター、2006、pp50-67

小池：……舞台だと否応なく時間が流れちゃいますよね。それに追いつけるか、追いつけないか。追いつけない、分からないということで、終わりになってしまう。

港：確かに、実時間に縛られるというのはありますよね。写真は全くその逆で、実時間が存在しない。停止され、絶対的に過去になってしまったという時間です。それだからこそ、パラドックスですけど、実時間から自由なところは確かにあります。……

小池：舞台は当然、ある程度は饒舌なんですけど、その饒舌さの中には、時間と空間が醸し出していく豊穡さが無いといけません。豊穡さがなければ、見た人は『なんとつまらないものを見たんだろう』と言うでしょう。また、時間を共有しているわけですから、無駄が生じたような気持ちにもなりますよね。いつも言っているんですが、結局、舞台というものは時間と空間と身体で成立している芸術なんです。一方で、たとえば写真でも絵でもそうなんですけど、一瞬見て、強烈に入ってくることもあれば、それが延々と引き伸ばされていくこともありますよね。……舞台の場合は、一枚で勝負していくというよりは、時間の要素がないとやりようがないものです。僕にとっては、その時間というものこそが面白い。逆に、写真を撮っていて面白いのは、時間が切り離されていくという自由がある。……

港：……その時間というものは写真には写らないんですよね。時間の豊穡さというものは残らないけれど、逆の見方をすれば、一時間なら一時間が、一瞬に凝縮するということはあり得るでしょう。写真の芸術とは、凝縮させる芸術だと思うんですよ。……その凝縮を僕らは見ている。そうすると、過去を見ているのではなく、現在を見ているのではないかと思うことがときどきあります。

この対談では、舞台の時間感覚と写真の時間感覚について語られている。舞台は「時間と空間と身体で成立している芸術」で、実時間に縛られるが、その「時間と空間が醸し出していく豊穡さ」が舞台の面白さでもある。舞台上で流れた時間の感覚は写真には写らないため、「時間の豊穡さというものは残らない」という。市原のインタビュー冒頭の「舞台で生成していたものが失われていきます」という言葉は、この「時間の豊穡さ」が写真になったときに失われてしまうということではないだろうか。そして、写真による時間の凝縮の過程で撮影者の主体性が合わり変質し、「行なわれていた何かとは別のものになる」と考えられる。希望に思えるのは、写真には実時間から切り離された自由があるということだ。すでに過去となってしまった時間のイメージである写真を見ることで、「一瞬見て、強烈に入ってくることもあれば、それが延々と引き伸ばされていくこと」が現在の人間に対して起こる。記録写真は絶対的な過去ではあるけれど、その舞台が終わったあとも時間に縛られない有用なアーカイヴとして後世に伝わり、私たちの記憶に影響を及ぼすほど強いイメージとして留まる。風化していく記憶の風景のなかで標のように立つのが記録写真であり、それは写真家の主体性により行為が記念碑化されることによって生まれる。

本レポートの課題として、今回の調査が国内の現存の記録写真家にとどまり限定的だったこと、過去や海外の記録写真について言及できなかったこと、また第三者に与えるビジュアルイメージの具体的な影響の調査を十分にできなかったことを挙げておく。

謝辞

調査を進めるにあたり、数多くの方にご協力をいただきました。アンケートにご回答くださった鈴木穰蔵氏、羽鳥直志氏、塚田洋一氏、黒田菜月氏、西野正将氏、佐藤駿氏、井上嘉和氏、蓮沼昌宏氏、bozzo氏、匿名希望の3名の方、インタビューに応じてくださった前谷開氏、松見拓也氏、守屋友樹氏、中谷利明氏、市原沙都子氏、劇団と撮影者双方からの調査にご協力くださった岡はるか氏、チーム・チープロの松本奈々子氏と西本健吾氏に心より感謝申し上げます。そして多大なるご指導をいただきましたメンターの吉岡洋氏、若林朋子氏、リサーチプログラムを支えてくださったロームシアター京都の齋藤啓氏、長野夏織氏に深く御礼申し上げます。

引用・参考文献一覧

- 『羽永光利一〇〇〇』企画・監修 羽永光利プロジェクト実行委員会、一〇〇〇BUNKO、2017
平田実『ACTION, the 1960s』タカ・イシイギャラリー フォトグラフィー/フィルム、2014
ウティット・ヘーナムーン+岡田利規 著『憑依のバンコク』白水社、2019
日本カメラ博物館 編著『カメラとつぼん 写真家と機材の180年史』、国書刊行会、2019
村島彩加「表情をめぐる冒険—明治時代末期、新旧俳優の挑戦と挫折」『交差する歌舞伎と新劇』神山彰 編、森話社、2016（近代日本演劇の記憶と文化4）
村島彩加「スターのおもかげ—演劇写真の日本近代」神山彰 編『演劇とメディアの20世紀』森話社、2020（近代日本演劇の記憶と文化8）
『新劇 1953』、岩波書店、1988（岩波写真文庫 復刻ワイド版83）
『SPT03 レポートリー 記憶の継承と更新』せたがや文化財団・世田谷パブリックシアター、2006
『SPT08 演劇のグラフィズム 最初に幕を開けるもうひとつの舞台』せたがや文化財団・世田谷パブリックシアター、2012
「『動き』を記録する—アーカイブをめぐる対話」『REPORT@KCUA 2020-2021』京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、2021、pp77-83
伊藤みろ『フォトグラファーズバイブル プロに学ぶ発想と絵づくり、構図とライティング』誠文堂新光社、2012
ダンスマガジン 編『社交ダンスへの招待』新書館、1999（Performing arts books）
『REAR』（特集：記録と再生の倫理学）47号、リア制作室、2021
『美術手帖』（特集：アーカイブの創造性）2021年4月号、美術出版社
『現代の眼』595号、独立行政法人国立美術館 東京国立近代美術館、2012
「Japan Digital Theatre Archives」2020」<https://www.enpaku-jdta.jp/>（参照 2022-03-26）

村島彩加「演劇写真の誕生と展開－東京の役者、写真師、そしてメディア－」明治大学学術成果リポジトリ、2021

<https://m-repo.lib.meiji.ac.jp/dspace/handle/10291/21804> (参照 2022-03-05)

「平田実オーラル・ヒストリー 2015年6月21日」日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイヴ、2017

http://www.oralarthistory.org/archives/hirata_minoru/interview_01.php (参照 2022-03-26)

「平田実オーラル・ヒストリー 2015年7月19日」日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイヴ、2019

http://www.oralarthistory.org/archives/hirata_minoru/interview_02.php (参照 2022-03-26)

アーカイビング F/T オンライン連続トーク「舞台芸術はアーカイブ：消えるものの残し方と活かし方（ライブ配信：2022年3月5日 14:00-19:15）」

<https://www.festival-tokyo.jp/21/program/symposium.html>

寄稿

協働的な創作プロセスにおける複数性 —アートプロジェクト「東京で(国)境をこえる」を事例に

楊 淳婷 松尾 加奈

1. はじめに

1-1. 研究の背景

1990年代以降、日本各地で「アートプロジェクト」と呼ばれる活動が盛んに行われるようになった。文化施設、民間財団、アート NPO、大学や自治体など多様な担い手が取り組むアートプロジェクトは複雑な様相を呈しており、一括りにして語ることはできない。先行研究において指摘されている通り、アートプロジェクトの大きな特徴は、芸術作品の上演・展示に止まらず、プログラムが行われる社会的文脈や、作品の上演・展示に至るプロセスとその過程において醸成される人々の関係性にも強い関心を示していることにある¹。そして、様々な社会的事象と関わり合いながら展開されているアートプロジェクトは、美術館やギャラリーなどホワイトキューブの外部で実践されているため、アーティストのほか、地域住民やボランティアなどアートの専門家ではない一般市民の協力や積極的な参画を求めることも少なくない。こうして作家の署名性という規範から逸脱し、アーティストと市民が協働するケースが多くある一方で、集う場所や参加の枠組みを提供して、主催者やアーティストが「ファシリテーター」として参加者の表現や参加者同士の関わり合いを促す市民参加型の活動も広く取り組まれている。

鷺田は「アートプロジェクトが市民参加を尊重するのは、誰もが芸術や文化を享受でき、社会をより良く変革ことができるという民主主義の理念に基づくものである²」と肯定した上で、そこに内包されている政治性に注意を払うべきであると提起している。都市の開発や地域振興などアートプロジェクトを取りまく「マクロな政治」を退いて、鷺田が注視したのはアートプロジェクトのステークホルダーの関係性の中で立ち上がる「ミクロな政治」である。

鷺田は、「民主主義の手続きに則して成立したファシズム政権のように」、一見市民を主役として尊重する「『参加』という概念は、ともすると『ファシズム』に近づくことがある」と警鐘を鳴らした。つまり、参加型のアートプロジェクトにおいて、「自己を認識したいという市民の欲求を利用して、市民にプロジェクトの中で表現させる一方、プロジェクト自体はアーティストや主催者の名の下に行われ、その成果をアーティストや主催者が搾取する点に問題がある」と鷺田は考えている。さらに、アートプロジェクトが示す「みんなで全体を作り上げる」という物語の美しさに賛同した個々人が、協働のプロセスを通じて家族のような「親密圏」を生み出し、発言の自由や退出

¹ 加治屋健司 (2009)、熊倉 (2014・2016) を参照

² 鷺田 (2009) を参照

の自由が確保されない状況に直面することを「ファシズム的である」と驚田は評価して問題視している³。

同様に、現代美術作家の藤井光も社会学者の吉澤弥生との対談⁴の中で、技術的・金銭的制限があり、他者の協働を必要とするアート作品の創作プロセスにおいて、アーティストはみんなが参加したくなるようなクリエイティブな状況、すなわち「やりがい」を作り出して搾取する側へと回る可能性があるという意見を述べている。また、アートを生産する状況が「家庭的な空間」を作り出すこと、つまりアート活動に参画する人々が共同体的な集団へと化し、個々人の振る舞いや意思決定に一定の束縛をもたらすことにも強い懸念を示している。

本項で述べたことを要約すると、「協働」や「コラボレーション」あるいは「共創」の美学を掲げるアートプロジェクトが、一つの全体（作品や活動）を実現するという「美しい物語」をもって多様な属性の人々をつなげる場として機能する反面、そこに居合わせた人々を抑圧する暴力性も孕んでいるという二面性に本研究は注目しているのである。

1-2. 先行研究と研究の目的

前項では、市民参加を促すアートプロジェクトが抱えているジレンマについて述べた。多種多様なアートプロジェクトにおける「市民参加」もまた、明確な定義・仕組みが定められておらず、プログラム運営の補助から、作品制作の協力、自己表現活動の参加・出演、自主企画の立ち上げなど、実に幅広い活動を包含する。

アートプロジェクトの市民参加について、前述した驚田（2009）の言説以外に、人的資源の形成（唐沢 2007）やソーシャル・キャピタルの形成（鷺見 2012、吉田 2015）という視点からその社会的効果を考察するものが存在している。さらに、市民参加者をサポーターやボランティアと位置づけ、その主体性について論じる研究が蓄積されている。例えば、金（2019）は美術館などのボランティアが終始主催側の活動に従属的な姿勢を取っていたことと対比的に、アートプロジェクトを起点に集まった市民サポーターがプロジェクトを支える立場から離れて自主的に活動する模様を描いている。藤原（2020）は、アートボランティアは最初から自主性を強く持って参加している訳ではなく、主動と受動の間にある「中動態」的参加による重層的な経験を通じて各々の趣味関心が分かれていき、多岐的な参加の様相へと発展し、その一部の人が大きな主体性を発揮することを考察した。一方で、石橋（2019）は市民、アーティスト、行政による集団的な協働と意思決定のプロセスに着目し、そこで考察される「可塑的な協働」、すなわち個々のアクターがある程度の共通認識を踏まえてお互いに折り合いをつけていく柔軟な関係性の様態について論じ、市民の主体性あるいは運営側の抑圧といった二元的な議論に還元されない視点を提供した。

本研究は、むしろアートプロジェクトにおける協働の有り様を形作る一つの原点となる「参加構造」に立ち戻って読み解くことを目指している。市民参加活動の枠組みを見直すことによって、連携し合うアクターがより対等な立場で協働できる体制をつくることは可能なのか。また、アクター間の

³ 前掲

⁴ 松本香織（インタビュー・テキスト）「やりがい搾取？藤井光×吉澤弥生がアーティストの労働問題を語る」（2017年12月12日掲載、2021年8月10日閲覧）[<https://www.cinra.net/interview/201712-fujiiyoshizawa>]

抑圧はどのように働き、どのようにして解消可能なのか。本研究はこれらの課題を明らかにしたい。そして、参加の仕組みを構造化する糸口を模索するべく、本研究においては事例の分析を行い、アートマネジメント研究の視座から協働的な創作プロセスにおける関係性のダイナミズムを紐解いていく。

1-3. 研究の方法

アートプロジェクトの「ミクロな政治」に着目する本研究は、事業内部の「参加構造」に力点を置いて考察する。前述した先行研究を踏まえて、本研究は(1)市民参加者の労働が運営側（主催者、アーティストなど）の成果へと回収されること、(2)市民参加者の「個」が「集団（共同体）」の力に抑圧されてしまうこと、これらをアートプロジェクトの課題として認識し、市民参加型の文化芸術プログラムを民主的に遂行する術を「参加構造」の検討を通じて探求する。ここで、民主的な言説空間を成す条件として論じられている「複数性 (plurality)」という政治学の概念を参照したい。

齋藤純一は、同化／排除のメカニズムを内包し、等質な価値に充たされた空間である「共同体」に対して、「公共性」は「価値の複数性を条件とし、共通の世界にそれぞれの仕方に関心をいだく人びとの〈間〉に生成する言説の空間である」と、両者の違いを指摘する⁵。

アーレントの思想を敷衍しつつ、齋藤は「複数性」について次のように説明している。アーレントは「世界に対して多様なパースペクティブが存在」し、「その一つひとつが他に共約不可能な仕方では異なっていることを重視」している⁶。ある人のパースペクティブは、他者との意見交換を通じて、「自分とは異なった他者のパースペクティブに曝されることによって初めて、そのものも明らかになってくる。」このように、人々の間に起こる「差異の経験」に複数性は関わっており、逆に言えば、あるパースペクティブだけが極度に肥大化されていく力が働くと、複数性及び（価値の複数性を条件とする）公共性は失われていく⁷。

齋藤及びアーレントの言説は、主に市民社会の公共性という「マクロな政治」に関わっているが、「複数性」の概念は公共性の議論にのみ紐づけられるものではない。むしろ、人間という生き物は一人ひとり異質的であることを物語るタームとして理解される。人々が集う場において、ある人の声が黙殺され、もう一人の声のみが聞かれるという抑圧的な状況の有無は、複数性が生かされた言説空間であるか否かと密接に関連している、と読み換えることができる。従って、「ミクロな政治」である市民参加プログラムについても「複数性」という観点から吟味することが可能であると言えるだろう。なお、本研究において「複数性」は「（人々の）パースペクティブの多元性」という意味合いを持つこととする。

2. 研究の対象について

2-1. 研究の対象：「東京で(国)境をこえる」 (beyond invisible borders)

⁵ 齋藤純一（2000）pp.5-6.

⁶ 齋藤純一（2020）P.314.

⁷ 齋藤純一（2005）P.70.

本研究が取り上げる事例は、芸術作品の上演・展示を一つの目標に設定していながらも、アートの共創を起点に、創造性を軸としたコミュニティを形成するというプロセスに大きな価値をおくアートプロジェクト「東京で(国)境をこえる」である。

「東京で(国)境をこえる」は、アーツカウンシル東京の助成⁸を受けて 2019 年にスタートした。2019 年度にキックオフイベントを行い、2020 年度に「kyodo 20_30」という企画を実施した。

「kyodo 20_30」は東京都世田谷区に所在する「経堂」を拠点に⁹、公募により集まった多様な文化的背景を持つ 20 代から 30 代の若者が、月 2 回のワークショップを経て対話を積み重ね、表現形式を問わないクリエイティブなアウトプットを「協働」的に実現するという試みである。緊急事態宣言の発令を受けて開催中止となった展覧会『経堂万(国)博覧会』は、市民参加者各々のアイデアがそこに集大成するという「物語」であることは否めない。しかし、事務局は市民参加者との関係構築において、主催-参加/支配-従属といった二項対立の構造を超克し、運営側と参加側がより対等に協働できる体制をプロジェクトの最初から意識的に構想している。第 2 節では「東京で(国)境をこえる」の成立理念、「kyodo 20_30」の参加構造と活動内容を概観する。

2-2. 研究対象の概要及び参加構造

そもそも、なぜアートによる「協働」を事業のコアに据えているのか。

プロジェクトディレクターの矢野靖人は、演劇の国際共同制作の演出家として作品創作の中心的な役割を担う傍、「東京で(国)境をこえる」では脱中心化した集団創作のあり方を模索しようとしている。矢野によると、当該プロジェクトを立ち上げた一つの理由は、「違いを大事にする」国際共同制作の経験に触発され、東京においてそのような経験が生まれるプラットフォームまたはコミュニティが作りたいたいということにある¹⁰。そして、演劇作品を演出するときは自身のメッセージや思想をより明確に載せる一方で、アートプロジェクト「東京で(国)境をこえる」では「主役は僕じゃないというところが強い」と述べ、演劇創作とアートプロジェクトそれぞれにおける自身の立ち位置に明らかな違いがあることを説明した。国に鉤括弧がついているのは、国際交流事業が当該企画のルーツである一方、国という既成概念にとらわれず、さまざまな境界線を巡って対話が行われていくことを願っているからである。

さて、「kyodo 20_30」は、(1)出会う・知り合う、(2)試す・つくる、(3)問いをみつける・アクションを試す、(4)発表する、以上 4 つのフェーズを順次実行していくことで参加者同士の関係性が深まっていくというプランを立てていた。詳しくは〈表 1〉を参照されたい。ところで、発表の場として構想された『経堂万(国)博覧会』は中止となったが、その代わりに制作ノートが発行された。ノートには作品発表に向かって各グループ内で交わされた会話や提案が記録されていて、ノート自体の編集も協働的な作業を通じて行われていた。

関係性を深める 4 つのフェーズは共創のアウトプットを予見するルールとして敷かれていて、そのルールのスタート地点には、アクターの役割を明確に規定する参加の仕組みが考案されていた。

⁸ 芸術文化創造・発信事業、文化創造拠点の形成(東京アートポイント計画)

⁹ 活動の場所は「経堂アトリエ」という民間が運営しているアートスペースを主に利用していた。

¹⁰ 筆者による矢野へのインタビュー(経堂、2021年4月24日実施)

〈図1〉がその構造を示したものである。「kyodo 20_30」のアクターは、主に事務局／プレイヤー／サポーター／コラボレーターの4つに分けられる。まず、事業の年間プランを企画・運営するのは事務局である。そして「プレイヤー」とは作品の協働創作に能動的に関わる（プレイする）人として募集された20代から30代までの若者である。プレイヤーの応募資格（年齢や活動参加の頻度など）に該当しない方には、周縁的に参加できる「サポーター」の枠組みを設けている。さらに、事務局でも市民参加者でもない第3のアクターとして「コラボレーター」が関わっている。彼らは事務局が声がけしてリクルートした有志のメンバーである。プレイヤーと同じまたは少し上の世代に属しているコラボレーターは、演劇、建築、デザイン、写真、編集や美学など創造的な分野に取り組んでいる者として、プレイヤーと協働的にクリエイションを行う役割が期待された。つまり、コラボレーターとプレイヤーがお互いの専門性の交換を通じて創作活動を行い、創作活動を通じて関係性が深まり、コミュニティが生まれていくことが目指されていた¹¹。

表1 「kyodo 20_30」4つのフェーズ

フェーズ	日程 (実施回数)	実際の活動概要
フェーズ1 出会う&知り合う	2020年9月27日 -10月24日(全3回)	#1 コラボレーターワークショップ(綾田将一担当、身体表現ワークショップ) #2 自己紹介 #3 経堂街歩き
フェーズ2 試す&つくる	2020年11月7日 -12月5日(全3回)	#1 プレゼン(取り組みたいことについて) #2 ディスカッション(ドキュメンタリー映像『東京リトルネロ』について) #3 コラボレーターワークショップ(野村プリシラさゆり担当、「境界」をテーマにした工作ワークショップ)
フェーズ3 問いをみつける&アクションを試す	2020年12月19日 -2021年2月13日 (分科会全3回、ゲストレクチャー1回)	分科会#1、グループワーク ゲストレクチャー(社会学者のケイン樹里安) 分科会#2 グループワーク 分科会#3 グループワーク ※1
フェーズ4 発表する	2021年3月25日 (制作ノート発行日)	展覧会『経堂万(国)博覧会』→制作ノートの発行に変更※2

※筆者作成。『「東京で(国)境をこえる」2020年度活動記録』より抜粋

[https://tarl.jp/library/output/2020/kokkyo_archive_2020/] (2021年6月26日閲覧)

※1緊急事態宣言の発令を受けて、2021年1月17日から2月13日の活動は全面オンラインで実施した。分科会では、フェーズ1とフェーズ2の活動を通じて得た問いをアクションへとつなげていくために、4つのグループに分かれて活動した。各グループは1-2名のコラボレーターと1-2名のプレイヤーで構成されている。1-2名のサポーターが関わっているグループもある。また、各グループのテーマはそれぞれ「記号化/共感」、「感情」、「呪い」と「環境」である。これらのテーマはフェーズ1とフェーズ2の話し合いの中で出てきたものを事務局がピックアップし、コラボレーターやプレイヤーと話し合っ決めていったものだが、あくまでグループディスカッションを深めるためのキーワードであって、メンバーの思考を制限するために設けられたものではない。

¹¹ 筆者による事務局の三上へのインタビュー(オンライン、2021年5月15日実施)

※2021年2月に開催予定だった展覧会『経堂万(国)博覧会』は、2021年1月7日から2月7日までを予定していた緊急事態宣言が延長されたことで中止が決定した。そして、分科会#3(2021年2月13日)からは制作ノートの編集作業がスタートした。

図1 「kyodo 20_30」の参加構造
(2020年10月29日事務局が手書きした図形をもとに筆者作成)

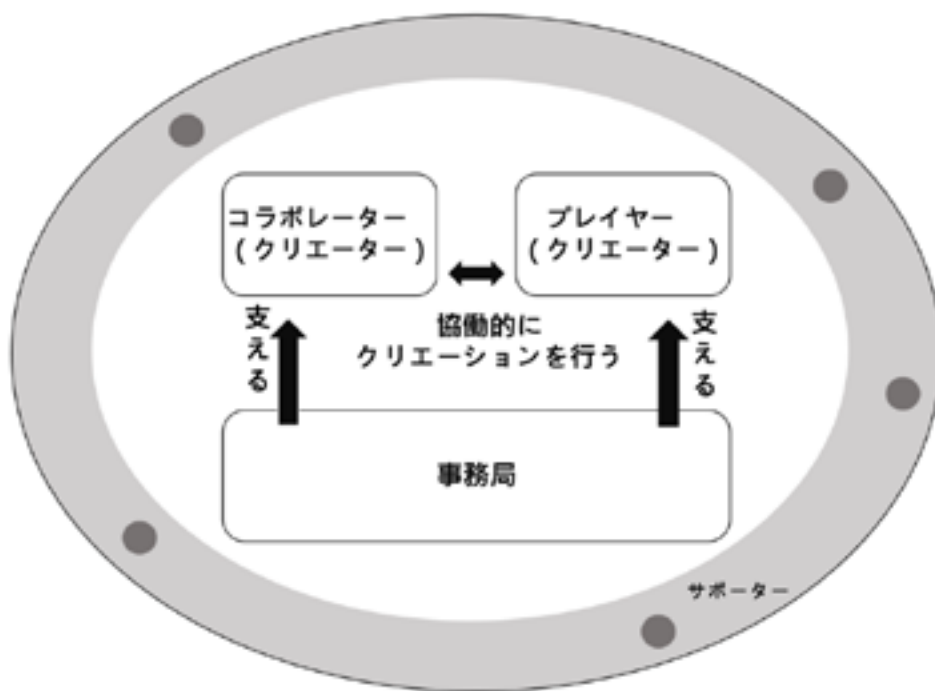
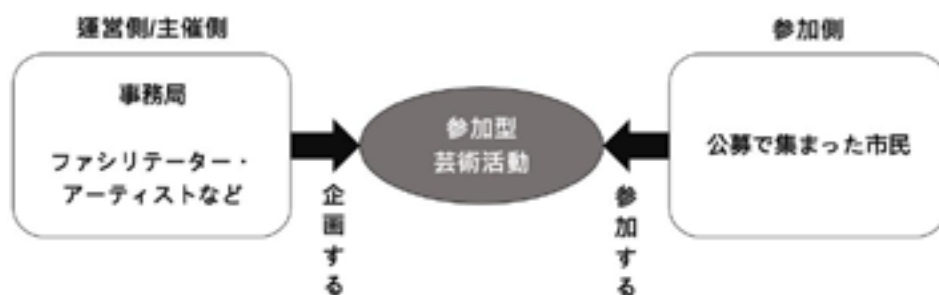


図2 参加型芸術活動 (ワークショップ形式) の構造 (筆者作成)



かいつまんで言えば、アーティストをプログラムの中心に位置づけなかった「kyodo 20_30」は、市民の創造性を促すために企画された一連の「ワークショップ」だと捉えられる。このタイプの事業において、運営側と参加側に「サービスを提供する-サービスを受ける」という主客関係が生じることもあれば、時には運営側が参加者の労働を搾取する支配-従属の関係に発展してしまうこと

もある（図 2 参照）。ところが、運営側の意図を理解しつつ運営の立場に立たない「コラボレーター」をクリエイターとして現場に投入し、コラボレーターが市民参加者と肩を並んで作品づくりに向き合う環境づくりを行った「kyodo 20_30」は、上述した二項対立的な構造を打ち破るポテンシャルを秘めている。

2-3. 協働のためのルールと複数性

前項では、「東京で国（境）をこえる」というプロジェクトの「主催者」である事務局と「参加者」であるプレイヤーが、プロジェクトに参加させる-参加させられるという対立項へと落とし込まれないよう、「コラボレーター」という立場が置かれていたことに触れた。本項では、「協働」を通して「新しいコミュニティ」を生み出そうとする本プロジェクトの特徴について考察していきたい。

「東京で(国)境をこえる」ディレクターの矢野は、「kyodo 20_30」のプログラムを始動させていくにあたり、「これからのプログラム進行について」と題した一枚の文書を参加メンバーと共有している。そのなかで「作品」が括弧付きで記述されていることは注目すべきである。観客を想定して、作品のクオリティを向上させるべく、個々人が自分の役割を全ったり、ひたすら作業に勤しむような創作のスタイルとは一線を画し、いかに作るかという繊細な視点が以下のルールに込められている¹²。

【対話、共同制作の前提、及びプロセスで注意すべきこと】

- ・ 他人の話を最後まで聞く（聞いているときは、話を自分が聞いていることをきちんと伝える）
- ・ 相手の話、あるいは意見を否定しない（違う意見こそ、きちんと聞く）
- ・ その上で自分が相手と異なる意見、考えを持つことはかまわない（意見を述べるときは理由もいう）

【共同制作、協働するということについて共有しておきたいこと】

- ・ 違う意見を持つ他者と如何にして同じ「作品」をつくる（アクションを起こすか）を一緒に考える
- ・ 意見が違う、その意見と、その人の人格を一緒にしない
- ・ 他人と一緒に「作品」をつくる（アクションを起こす）際には、それでも、自分が傷ついたり、悩んだり、苦しむことがある。もちろん、他人を傷つけてしまうこともある。

ここでは、「プレイヤー同士、あるいはプレイヤーとコラボレーターとが対話、そして『作品』制作をしていく（アクションを起こしていく）」うえで心に留めておくべきポイントがそれぞれ柔らかい日本語で明文化されている。これらのルールは、一見すると、非常にシンプルで、当然とされるような事柄のように見受けられるが、これ自体が己の当たり前を常識として扱わない工夫であり、

¹² 「これからのプログラム進行について」という文書は、2020年12月18日に「東京で(国)境をこえる」ディレクターの矢野靖人氏によって作成されたものである。本文中の詳しい解説を省略した形で、本稿に抜粋している。

協働を試みるなかで、ややもすると、自分もしくは他者が陥るかもしれない様々な傾向を意識下に置いていくようだ。異なる意見、思考、感情を持つ他者がそれぞれ異なるパースペクティブを携えるとなると、その間には「必ず」「違い」が出てくるのが「前提」となり、そこから生まれる様々な摩擦や葛藤も自明のこととなる。

また、「これからのプログラム進行について」では、「作品」づくりを通じて、他者の「差異」に直面し、自らの価値観が揺らいだ先にたどり着くことのできる「新しい地平」が「美しいもの」だと表現されている。同時に、自分の価値観が揺らぐその瞬間は、「恐怖」をはらむと示されている点も着目すべきである。ここでは、他者との関係づくりを表層的に、または綺麗ごとのように捉えないプロジェクトの指針が見えてくるだけでなく、その「恐怖」や「差異」を現実に取りこみ得るものとして扱うことで、それらをリスクとして排除しようとしたり、その障壁をなかったことにしないでいいという心持ちを差し出しているようである。複数のパースペクティブが寄り合う「kyodo 20_30」という場では、様々な想定が前もって織り込まれることで、新たな出発が図られていく。先に引用した「ルール」はコミュニティの秩序を守るべく、メンバーを拘束していくためのものではなく、「kyodo 20_30」が自由な発言が許され、誰もが安心してそこにいられる場所であるための下支えのようだ。

次に、ディレクターの矢野の中で、「アートプロジェクト」に取り組むにあたってのマインドセットの切り替えがあったことについて触れておきたい。矢野は、2002年に発足したshelf¹³での活動を中心に、古典テキストを題材にした舞台作品の演出や、ジャカルタの劇団 Lab Teater Ciputat との長期国際共同制作などこれまで国内外問わず幅広い作品創作を手がけてきた。これまで演劇に軸足を置いて活動してきた矢野にとって、「演劇」を作るときと、「アートプロジェクト」を進めていくときとで、プロジェクトの進行方法が異なることがインタビューの中で話された¹⁴。それは主に「場」の創出と「作品」の創造のどちらから着手していくかという問題と結びついていた。

矢野にとって、これまで取り組んでいた演劇創作というのは「公演」という一つの大きな目的と定められた方向があらかじめ存在し、その共通の目標を皆で達成するために役割分担が成立してくるものだった。一方で、「アートプロジェクト」を上演そのものに力点を置くよりもむしろ、「場を作る」ことそのものとして捉えていた。矢野は、「場をしつらえてからそこで共同制作をする事じゃなく」、「共同制作と言うか、何か手を動かすことによって」「場」というのが初めて生まれるのだと、時間とともに理解するようになったと述べた。その背景には、「端から場だけをゼロベースで作ることはできない」というプロジェクトを通じた自身の気づきがあり、そこから「普通に場を作るって言っても、何か一緒に経験を積んだり時間を共有したり何か作ったりしていけないと場なんて生まれない」という発想に至ったと説明した。

¹³ "shelf"は book shelf (本棚) の意。沢山のテキストが堆積・混在する書架をモチーフに活動を展開。俳優の「語り」に力点をおきつつ、古典、近代戯曲を主な題材として舞台作品を制作し続けている。演劇や舞台芸術一般を、すべて個人とコミュニティとの接点で起こる事象(コミュニケーション)であり、と同時にそのコミュニケーションの様態を追求し、関わり方を検証し続けてきたメディアであると考えて活動を展開。(Theatre Company shelf Facebook ページを参照)

[https://www.facebook.com/theatre.company.shelf/about/?ref=page_internal] (2021年8月12日閲覧)

¹⁴ 筆者による矢野へのインタビュー(経堂、2021年4月24日実施)

協働するうえでの「ルール」を参照しても、またインタビューから矢野の言葉を振り返ってみても、このプロジェクトでは関わる一人ひとりが確固たる個のペースペクティブを維持したままそこに居合わせることが許されており、「作品」づくりという協働が少しずつ「場」、そして「コミュニティ」をもたらしていくという考えが根底にあった。複数のペースペクティブがその「場」に持ち寄せられた時に浮き彫りになる「差異」は、「上演作品」の創作を集団の最終目標に置かないからこそ価値が見出されていくのだろう。このプロジェクトにおいて「作品」づくりというのは、人とのコミュニケーションに厚みを持たせるための大きな契機だと考えられる。

アートプロジェクトの出現により、従来の作品中心主義から豊かな創作プロセスに力点を置くパラダイムシフトが起こる中で、本プロジェクトがそうであるように、これまで最終的な成果物として呼ばれてきた「作品」は、もはや様々な準備や苦勞の果てに披露される賜物であることをやめるだろう。もちろん、プロジェクトの中で「作品」が創出されることになれば、それは紛れもなくプロセスが生み出した一つのアウトプットの形である。ところが、「作品」がプロセスに対する労力の見返りではなくなってくると、この文脈において「作品」というのは、プロジェクトの中で深化していったコミュニケーションの痕跡を断片的に留めたマイルストーンを意味するようになってくるはずだ。

2-4. 活動の様子

参加構造の構想及び協働のルールは、実際どのように機能したのか。次いでは「kyodo 20_30」の事務局やコラボレーターへのインタビュー、および筆者によるフィールドワークの記録（映像、写真、フィールドノート）を踏まえて、「複数性」という見地から「kyodo 20_30」の活動の様子を要約する。

表2 インタビュー協力者一覧表

名前	職業／出身など	「kyodo 20_30」での役割 ※1	インタビュー実施日場 所※2
矢野靖人	舞台演出家／日本	プロジェクトディレクター	◎2021年4月24日／ 経堂
川渕優子	俳優／日本	事務局経理	◎2021年4月24日／ 経堂
小林真行	写真家、展覧設計 ／日本	事務局長	◇2021年5月14日／ オンライン
三上悠里	グラフィックデザ イナー／日本	事務局広報	◇2021年5月15日 ／オンライン
綾田将一	俳優／日本	コラボレーター	◎2021年5月9日 ／オンライン
ジャン・ ウェン	俳優、映像作家／ 中国	コラボレーター	◎2021年5月9日 ／オンライン
長谷川祐 輔	美学研究、ファッ ション批評／日本	コラボレーター	◇2021年5月15日 ／オンライン

寺門信	編集者／日本	コラボレーター	◎2021年5月15日 ／オンライン
富田充	美術家、エンジニア／日本	コラボレーター	◎2021年5月15日 ／オンライン

※ 筆者作成。基本情報は「東京で(国)境をこえる」公式ウェブサイト、「kyodo 20_30」活動紹介ページより抜粋 [<https://www.tokyokokkyo.tokyo/>] (2020年10月24日閲覧)

※ インタビュー調査の協力者には筆者の所属、研究の目的、調査内容の学術的使用などについて説明し、同意を得た上で半構造インタビューを行った。インタビューの際、協力者の同意を得た上で録音・録画した。また、協力者には執筆した論文内容を送って事実確認をしてもらい、情報公開の承諾を得ている。

※1 「kyodo 20_30」の事業運営に携わったプロジェクトディレクターと事務局メンバー3名にインタビュー調査を実施した。また、コラボレーター合計8人中、5人にインタビュー調査を実施した。インタビュー調査を行っていない3名のメンバーそれぞれの職業と出身は(1)建築家・経堂アトリエオーナー／日本、(2)絵本作家／日本、(3)グラフィックデザイナー／ブラジルである。

※2 グループインタビューは◎で表記し、単独インタビューは◇で表記している。

2-1 で述べたとおり、「kyodo 20_30」は、(1)出会う・知り合う、(2)試す・つくる、(3)問いをみつける・アクションを試す、(4)発表する、という4つのフェーズを通じてクリエイティブなアウトプットを実践していく企画である。クリエイター間の対話を深める時間は、主にフェーズ2とフェーズ3に設けられた。

2-4-1. フェーズ2〈試す・つくる〉：一人ひとりの価値観が立ち現れる場

フェーズ2では、「見えない壁や境界」という一つのテーマを巡って話すというワークショップが2回(3時間ずつ)開催された。クリエイター(プレイヤーとコラボレーター)一人ひとりが順番にプレゼンテーションを行い、自身の背景や経験から出発した個人的な考えを話すことに徹していた。

例えば、あるプレイヤーは俳優として出演した時の映像、写真などを見せつつ、自分がダウンした時に言葉に不信を感じて非言語的な身体表現へと向かったこと、そして身体表現を通じて低身長のコМПレックスを乗り越えたことなどを話して、個人の中に感じる壁／境界を説明していた。

もう一人のプレイヤーは、個性的なドローイングを見せながら、社会の中に壁／境界が生まれるのは、人々がレッテルや分類を通して難しく複雑な事象を分かりやすく理解しようとすることに起因するのではないかという考えを示した。

コラボレーターの綾田将一は、自身は常に「俳優」としてのアイデンティティや視座を持って活動していると述べた上で、コロナで人と対面することが少なくなったことから、出かける・出かけないという選択の境界を感じるようになり、さらに、なぜあえて国境をこえて演劇の国際共同制作をする必要があるのか考え直すようになったと心境を告白していた。

プレゼンテーションの最中、進行役を担うディレクターの矢野は、時々話者に共感を示し、分かりづらい話に説明を求めている。話者以外のクリエイターは頷いたり、笑い声を出したり、コメン

トをしたりしていたが、話者の発表を中断や否定するような場面はなかった。そこでは、クリエイターがお互いの声を聞き合うという情景が立ち上がっていた。また、その場での語りは決して1つの大きな思想や結論へと収斂することには向かっていなかった。

2-4-2. フェーズ3〈問いをみつける・アクションを試す〉：分科会の活動

フェーズ3はグループに分かれてディスカッションを行う「分科会」形式で進められた。クリエイター全員が参加していたフェーズ2の活動に比べて、「分科会」では4人から5人までの少人数が、1つ又は2つのキーワードをめぐってじっくりと話し合うことができたようである。

筆者が参与観察した分科会「記号化／共感」では、コラボレーターのジャン・ウエンが話し合いの中心としてプレイヤーやサポーターと活発な意見交換をしていた。「記号化と共感、2つの言葉はどう関係するんですか」「共感と同調と違うのですか」というジャンからプレイヤーに質問を投げかける場面もあれば、時には「共感してもらうためにブログを書いていたが、共感は軽すぎると感じ、（人は他人を簡単に）理解できないという気持ちがあってやらなくなった¹⁵」などジャンが自身の経験や思いをシェアする場面もあった。

つまり、コラボレーターのジャンが分科会の冒頭で「私は今日進行役というか聞き手。聞くばかりではなく、時々みなさんと話したいと思っています」とプレイヤーに向けて述べていたように、フェーズ3の各分科会において、コラボレーターはディレクターの矢野に代わって話し合いの中心に立ち、プレイヤーの話を引き出す聞き手として質問を投げかける「ファシリテーター」の役割を引き受けていたのである。一方で、時にはクリエイターとして発想をプレイヤーに共有していた。

このように、フェーズ3ではコラボレーターの役割に「ゆらぎ」が生じていたのである。

3. 考察

ここでは、2-1で述べた「kyodo 20_30」の参加構造を踏まえながら、「kyodo 20_30」における「コラボレーター」の役割のゆらぎがプロジェクトや創作にとって、どのような可能性を潜ませているかについて考察していきたい。

先述したように、「kyodo 20_30」では参加させる（運営側・事務局）—参加させられる（参加側・プレイヤー）という関係性の間に、「コラボレーター」というマージナルな役割が置かれていたが、その参加構造はアートプロジェクトの現場で、事務局対参加者といった、時には上下関係（トップダウン）に成り兼ねない参加構造を乗り越えるという点において大きな意味を持っていた。その一方で、インタビュー調査によって、次第にそのあわいに立とうとする試みは、同時にコラボレーターの立ち位置が曖昧になるという側面を携えていたことが見えてきた。実際には、「活動の権威的な中心をなくしつつ、クリエイションに関わる人々の複数性を維持する」役割を十分に発揮することが難しいという状況が現場に生まれていたといえる。

例えば、協働的にクリエイションを行うはずのコラボレーターとプレイヤーの関係性が、運営側＝サービスを提供する者（コラボレーター）対参加側＝サービスを受ける者（プレイヤー）という関

¹⁵ 括弧は筆者による加筆

係性へと次第に傾いたことに戸惑いを感じたコラボレーターがいたことがインタビューの中で明らかになった。特にフェーズ3の分科会以降、コラボレーターは、グループディスカッションのファシリテーション（進行）に限らず、作品の実現へと向かう運営の仕事（分科会の日程調整、制作ノートの前進行調整、プレイヤーの意見の取りまとめ）が委ねられるようになり、実際は事務局の役割を一部担っていた。運営側の振る舞いを余儀なくされることで、プレイヤーと平行した立場で共創するクリエイターとして意見を述べたり、行動したりすることが難しくなったという感想が述べられた¹⁶。

「東京で(国)境をこえる」というプロジェクト内部の様相を「複数性」という切り口で解きほぐそうとすると、作品を作り出すという意味での「創作（クリエーション）」と、そのための運営やサポートなどを担う「制作」的な側面の連関と分離の問題があった（図3参照）。

今回、「kyodo 20_30」のコラボレーターが直面することになった、クリエイターとしての立場と、ファシリテーターとしての役割のバランスは、それをアートプロジェクトから演劇の文脈へと視点を移すならば、ドラマトゥルクという職能と照らし合わせることで別のアプローチを得られるのではないか。

平田栄一郎は、2010年に刊行された『ドラマトゥルク 舞台芸術を進化／深化させる者』の中で、「ドラマトゥルクの活動領域は非常に多様」だと冒頭で明示し、これまで国内でほとんど語られてこなかったうえに、一筋縄ではいかないドラマトゥルクの職能をその歴史を遡りながら紐解いている。

平田は、実際に多くのドラマトゥルクにインタビューを重ねる中で、彼らの多種多様な活動の基軸には、「あいだ（In Between）」、「共同制作の『パートナー』」、「外側」という3つのキーワードがあったことを指摘する（平田 2010：19-20）。とりわけ、ドラマトゥルクの特徴を「『あいだ』の創造性」と言い当て、その捉えどころのない役割に着目する。本文では、この「あいだ」を作るものとして、「戯曲と演出家」、「演出家と舞台美術家」、「俳優と俳優」、「理論と実践」、「戯曲と演出」、「テキストと身体」、「劇場と社会」などを例示しながら、それらを「芸術的かつ知的に」結びつける専門家としてのドラマトゥルクの姿を映し出す。ここでは、作品の創造にとって重要な要素や人物を「ネットワーク化する」人物だと指摘するように、ドラマトゥルクはいわば創作プロセスの血流を作り出す人物のように描かれている。

一方で、ドラマトゥルクという職能には「苦難がつきまとう」、つまり本人の問題と言うよりも、むしろ「あいだ」という立ち位置に置かれる構造があるがゆえに、常にジレンマが伴うものであるという点も言及されている。「あいだ」に立つ以上、ドラマトゥルクが板挟み状態であることは必然のことであり、裏を返せばそれにより「あいだ」を作り出す2つ以上のものや人の関係性のバランスが保たれ、創作に有機的に作用してくると解釈できる。

¹⁶ コラボレーターの長谷川は、さらに「(国)境プロジェクトには複数性は最初からありました」と述べ、運営の仕事においても事務局メンバーとコラボレーター一人ひとりの複数性を尊重した対話が行われていたことについて触れた。続けて、様々な問題は「むしろそれ（複数性）を尊重しようとし過ぎた結果、あるいは尊重するだけで終わってしまった結果」から生じたと捉え、「複数性を担保することだけでは集団の運営はうまく運ばない」という教訓を得たと自らを振り返った。つまり、決断を下すこと自体に潜む暴力性を過剰に意識したことで、なかなかコンセンサスが取れない、簡単な事務的なことについても決定されない、話し合いがかみ合わないという事態につながったのだと長谷川は推察した。（長谷川が筆者宛に送ったメールのコメントより抜粋、2021年8月16日）

図 3：創作と制作を区別する参加構造（筆者作成）

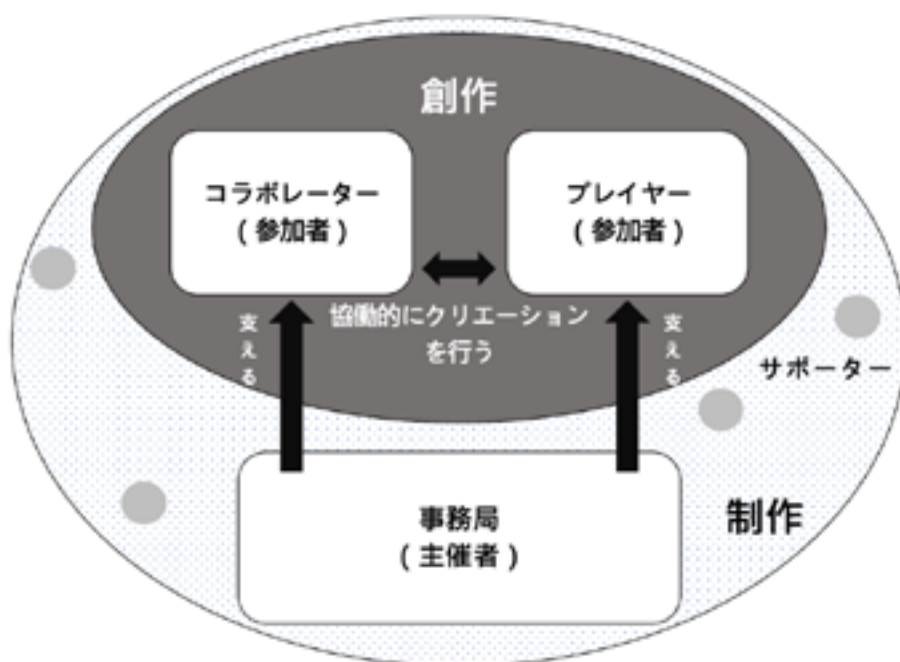
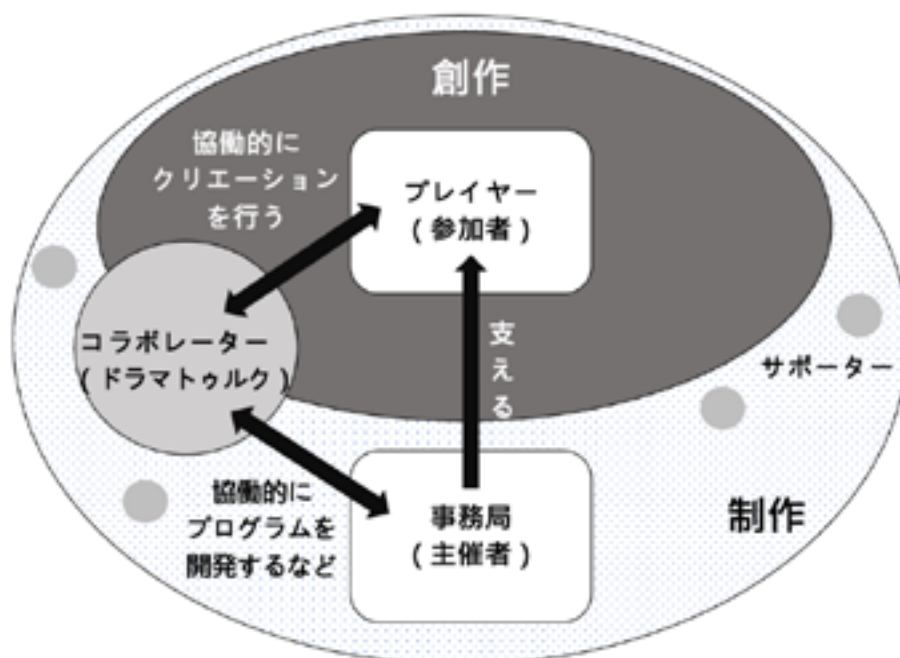


図 4：創作と制作の間に ドラマトゥルクを置く参加構造（筆者作成）



ここで再び「kyodo 20_30」に話を戻すと、先に言及したように、あるコラボレーターが協働で作品の創作を行う「クリエイター」としての立場から、次第に運営の仕事や運営側としての振る舞いも兼ねるようになったことに戸惑いを感じたというケースがあった。つまり、もともと「クリエ

ーター」の意識でプロジェクトに参加していたところから、次第に事務的な作業の領域を往復する存在へとシフトしていったことへの心的な迷いがコラボレーターにあったのだ。

仮にこの状況に、ドラマトゥルクの理論を援用してみると、今回一部のコラボレーターは、「創作」と「制作」の「はざま」に置かれていたと換言できる（図 4 参照）。今回、コラボレーターが感じたこのジレンマをプロジェクトにおける解消すべき問題点と捉えるか、もしくは「創作」と「制作」を結びつけ、両者を呼応させる存在として深めていくかは、この「はざま」にどのような価値や活動領域を見出していかかという問いと密接に関わっている。すなわち、ドラマトゥルクがこの「はざま」にこそあらゆる創造性の余白を作っていくと考えると、現在「コラボレーター」が置かれている状況は、「創作」と「制作」の「あいだ」を振り子のように往復することで、二分化されがちな両者の風穴となって、空気を流動させる力になり得ると考えられる。また、ドラマトゥルクの横堀は 1990 年代以降のドイツ語圏と日本の事例研究を通じて、現代の舞台芸術では「ドラマトゥルギー」は劇作法に留まらず、作品の「創作プロセス全体」を示すようになったと述べるが（横堀 2014）、こういった概念をアートプロジェクトへ導入することで、プロジェクトの創作プロセスを鳥瞰するマクロな視点が導き出されてくるのではないか。現場に作り出された「はざま」の存在を協働のつなぎ目として活かす方法の模索がコラボレーターの「複数性」を生かすと期待される。

4. 結論・課題

本研究は作品中心、アーティスト中心の価値観から離れて、多様な市民による共創のプロセスを第一義に置いたアートプロジェクトを取り上げ、当該事例の参加構造、協働のルール及び現場の実態に対して「複数性」の言説を援用して考察した。「何を作るか」を問う以前に「いかに作るのか」という問いを注視することで、協働する立場の異なるアクターの間に関わる力学をある程度軽減することは十分に可能であることが明らかになった。その一つのヒントとして、運営側と市民参加者の関係性を揺さぶる第三のアクターを「ドラマトゥルク」という職能から着想することだと本研究は指摘した。

今回の取り上げたこの事例は、「kyodo 20_30」の中で起こった個別具体的なケースのようなのだが、このアートプロジェクトの調査を通じて、ドラマトゥルギーの理論をアートプロジェクトの現場に持ち込んで考察することで、その集団内部の構造に少し離れた視座でアプローチする機会を得た。加えて、「ドラマトゥルク」という発想は、演劇の分野に留まらず、アートプロジェクトを始めとする他の分野、とりわけ複数の個のパースペクティブが寄り集まることで構築されるプロジェクトを検討する際に、現場の分業に揺さぶりかけるための一つの足がかりになってくるのではないだろうか。

おわりに、本研究が取り残した課題も指摘するべきであろう。

まず、本研究が分析した「kyodo 20_30」の参加構造には、助成金を提供し共催として名が綴っているアーツカウンシル東京が含まれていない。アーツカウンシル東京は市民参加者と直接議論を

交わして共創に取り組むことはなかった。しかし、新型コロナウイルスの感染拡大を受けてプログラムのアウトプットをどうするかなど、企画の枠組みや開催・中止に関する議論を事務局と行い、「kyodo 20_30」の活動形態に影響を及ぼしているのも事実である。中間支援組織が果たした役割を視野に入れて参加構造を分析する視点も求められる。

また、「kyodo 20_30」に限らず、国籍や文化的背景が多様な市民の参加を促すアートプロジェクトにおける「ミクロナ政治」は、多文化共生といった日本社会の「マクロナ政治」に通底する構造的課題を孕んでいることも忘れてはならない。少数者であり、文化や言葉の壁を抱えている在留外国人を共創の現場に招き入れたとき、マジョリティの日本人、日本文化と日本語が外国人参加者の障壁にならない配慮が必要とされる。「kyodo 20_30」の取り組みでは、身体表現のワークショップを通じて、身体をベースにコミュニケーションを図る工夫が施されているものの、プロジェクトのなかで突き詰めた会話を行ったり、クリエイションのために抽象度の高い内容をミーティングで話し合う際、やはり「言語」が共通理解を深めるための拠り所となっていくことが浮き彫りになった。日本語を母語としないメンバーが言語を理由にプロジェクトの進行からとりこぼされていったり、居場所を失うことがないように、彼らをいかにサポートしていくのかという問いはプロジェクトが掲げる「協働」のコンセプトと、内部の実態に矛盾を生み出さない意味で肝要である。ディレクターの矢野が国際共同制作に感じた「違いを大事にする」居心地の良さをいかにして日本のアートプロジェクトの現場で実現するか、実践を踏まえた検証がさらに望まれている。

ちなみに、2021年度現在「kyodo 20_30」では「やさしい日本語」のワークショップを開催し、「日本語を外国語として勉強している人にもわかりやすい日本語の使い方」が探求されている¹⁷。災害時に、あらゆる情報が日本語で伝達されたことで、日本人と在留外国人との間で情報の享受に格差が生まれた事態を省み、「わかりやすい」日本語の文面を作るためのトレーニングのようなものである。この取り組みは、現時点では日本語を母国とする人にとってのレッスンであるが、このスキルは実社会での活用が直接期待されるだけでなく、プロジェクトの内部にも早速反映されるようになっていく。外国語としての日本語の習得を他者に求めるよりも、日本人が別の視座で日本語に向き合うことで、他者への想像力を喚起していく。

加えて、参加メンバーがプロジェクトに期待する体験や出来事に、事務局がどれほど応えるかという問題も残っている。いわば、あるお店でメニューの品が食べられると聞いて足を運んだのに、実際に目の前に運ばれてきた料理が予想とは外れていたような事態である。

「東京で(国)境をこえる」というテーマを一つ取っても、境界線という言葉の解釈をめぐる差が生じてくる。鉤括弧のつかない「国境」に執着して取り組むべきか、あるいは国というカテゴリーにとらわれず、個々人の中で感じた「境」の経験と丁寧に向き合っていくべきか。事務局は、参加メンバーが思い描く理想像に沿うための努力をする必要はないだろうが、事務局の指針を押し付けることでそれらの声をかき消さないよう、プロジェクトが進むなかで表面化されてくる「差」に向き合い、両者の交点を見出す辛抱強さが求められてくる。

¹⁷事務局スタッフが「kyodo 20_30」の活動を記録したレポート『「やさしい日本語、やさしい気持ち」kyodo 20_30のきろく #1』を参照した。

[<https://note.com/tokyokokkyo/n/n71eb4ecbfa09>] (2021年5月14日閲覧)

参考文献

- 藤原旅人 (2020) 「アートプロジェクトにおけるボランティアの中動的参加の意義～さいたまトリエンナーレ 2016 を支えたサポーターのコミュニケーション生成に注目して～」『公共コミュニケーション研究』第 5 巻第 1 号、pp.21-40.
- ハンナ・アレント (1994) 『人間の条件』志水速雄訳、ちくま学芸文庫
- 平田栄一郎 (2010) 『ドラマトゥルク 舞台芸術を進化/深化させる者』三元社
- 石橋 鼓太郎 (2019) 「アートプロジェクトにおける市民参加をめぐる「可塑的な協働」：市民と行政・アーティストの関係における主体性と抑圧のジレンマを越えて」『文化政策研究』第 13 巻、pp.49-60.
- 唐沢 民 (2007) 「文化政策による地域の人的資源の形成の過程--新潟県十日町地域「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」を事例に考察する」『同志社政策科学研究』第 9 巻第 1 号、pp.133-142.
- 加治屋健司 (2009) 「アートプロジェクトと日本 アートのアーキテクチャを考える」『広島アートプロジェクト 2008』広島アートプロジェクト、pp.129-135.
- 金嬪娜 (2019) 『アートプロジェクトにおけるサポーター/ボランティアのあり方』東京藝術大学博士論文
- 熊倉純子監修 (2014) 菊地拓児・長津結一郎編『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』水曜社
- 熊倉純子・長津結一郎・アートプロジェクト研究会編著 (2016) 『日本型アートプロジェクトの歴史と現在 1990 年→2012 年』アーツカウンシル東京
- 齋藤純一 (2000) 『公共性』岩波書店
- 齋藤純一 (2005) 「公共性、複数の位相/複数の次元」『「公共性」と例外状態』たばこ総合研究センター
- 齋藤純一 (2020) 『政治と複数性 民主的な公共性にむけて』岩波書店
- 鈴木理映子・フィルムアート社編著 (2016) 『〈現代演劇〉のレッスン 拡がる場、越える表現』フィルムアート社
- 平田栄一郎 (2010) 『ドラマトゥルク 舞台芸術を進化/深化させる者』三元社
- 鷲田めるろ (2009) 「アートプロジェクトの政治学-『参加』とファシズム」『展示の政治学』川口幸也編、水声社

生成する劇場

吉岡洋

劇場とは何か？ この問いについて考えるために、今の日本はもしかすると、歴史上特異な機会を提供しているのかもしれない、と思う。

劇場と聞いて多くの人が常識的に思い浮かべるのは、特定の機能を持つ建造物ではないだろうか。そうした劇場においては、いわゆる「プロセニウム・アーチ」によって現実空間の一部が切り取られ、そのフレームの中で演じられる世界と、それを目撃する観客とが分離される。だがより抽象的なレベルで考えてみると、そのような建築的構造が必ずしも必要なわけではない。そうした「切り取り」と「分離」の機能を果たす仕組みさえ作動していれば、そこに「劇場」は生じている（逆にその仕組みが働かなければ、たとえ物理的な舞台装置があっても、そこに「劇場」は存在していないことになる）。

つまり「劇場」は壮麗なオペラハウスでなくても、仮設のテントでもいいし、日常の中で突然始まるパフォーマンスにおいても可能となる。現実を切り取るフレームは同じ空間内に置かれなくても、テレビやスマホの画面がその役割を果たすこともありうる。あるいはそれすらなくても、周囲の世界から突然自分が切り取られ、それによって自分と世界とが分離される何らかのキッカケがあれば、そこには「劇場」が生成する。ある瞬間から、周囲の世界がにわかに「芝居」として見え始める、ということである。

たとえば、マスクをしないで比較的空いた電車に乗ってみる。そんな何でもないことが、「劇場」を発生させるキッカケになる。車内アナウンスはいまだに「乗車の際はマスクを着用をお願いします」と流れる。だが厚生労働省の指針では屋内でも距離が取れ会話のない状況ではマスクは不要とある。国の指針の方が鉄道会社の単なる「お願い」よりも上位にあることは明白だ。にもかかわらず2022年6月現在、車内ではほぼ100%の人がマスクをしている。そうした状況下でマスクなしで乗車するという行為だけで、あなたの身体と周囲の空間との間には、ある種の演劇的な分離が発生するのである。

この分離は空間的なものではない。2年前なら、電車にマスクなしの人が乗ってきたら、そこから遠ざかったり、（会話することが感染リスクとなるにもかかわらず）わざわざ注意する人もいた。それは、人々が本当に感染を怖がっていたからである。それに対して、現在はまったく違う。マスクしないで乗っても、人に距離を取られることも注意されることもない。そのことは、人々が感染への恐怖では

なく、何か別な力に縛られていることを意味している。多くの人はマスクをしていないあなたと目を合わせようとせず、見てみないふりをする。あなたは、その空間には存在していない人間として扱われるのである。

あなたの側から見ると、周囲の世界が全体として一種の演劇のように感じられることだろう。もちろん周囲の人々は、自分たちが何かの演技をしているとは考えていない。しかしその行動が自発的なものではなく、何らかの指示あるいはスクリプトによって決定されていることは確かである。そしてもしもマスクをすることがなおも感染防止に有効であると多くの人がもはや信じていないとしたら、この「演技」の意味するところは、誰もが口を覆い、何も言わない、匿名性の中に隠れていたいという、演劇的な身振りである。マスクなしで電車に乗るだけで、あなたの周囲の世界は一種の不条理演劇の舞台へと変貌するのだ。

舞台芸術の専門家でもない私が、2022年度もリサーチプログラムのメンターを担当することになった。リサーチャーたちはとても優秀で、私などから役に立つアドバイスを受ける必要があるとは思えない。私がいる意味は唯一、劇場や舞台についての問いをより広い文脈へと開く点にあるのだと理解している。劇場について考えることは、同時にこの世界について考えることを内包しているからである。

点を線に伸ばしていく

若林朋子

先日、ある企画で、東日本大震災が発生した2011年以降の10年を俯瞰して、アートプロジェクトと社会の関係、企業、行政、NPOの変化と応答を考える機会を得た。10年分の出来事を年表にしてみると、無関係だと思っていた出来事につながりを感じたり、因果関係にハッと気づいたりした。ものごと、出来事は、単体では点でしかなく、それがいったい何なのか、わかっているようで実はよく理解できていない。時間が経過して他の出来事と結びつき、関係性の線が引かれるようになると、比較して同異が確認できる。ようやく、ものごとの輪郭が見えてきて、意味もわかってくる。点と線とくれば次は面だが、10年くらいではそうたやすく面にならないことも年表から見えてきた。面が見えてくるのは30年、50年、100年という単位なのだろう。

本リサーチプログラムも、気づけば5年の月日が経過している。この間、劇場にも、舞台芸術の現場にも、文化政策界隈でも、全世界の人々にとっても、思いがけないことがたくさん起きた。それぞれの出来事が、10年後30年後100年後にどのように結びつき作用しあうのかはまだわからないが、リサーチプログラムについては、1年1年の積み重ねの間に少しずつ線が伸びているように思う。大きいのはリサーチャーの存在だ。ありがたいことに、プログラム終了後もそれぞれの持ち場で活躍しているリサーチャーたちを媒介に、リサーチプログラムが別のものごとにも接続し、別の次元で展開している。

林立騎さん、大野はな恵さん（2017/18年度リサーチャー）は、実際にロームシアターのプログラム策定に関わり、林さんは那覇文化芸術劇場なはーと着任後も、ロームシアターと共同で公演を開催している（『《継承と創造》宮古・八重山・琉球の芸能』、2022）。渡辺健一郎さん（2019/20）は2年間のリサーチテーマでもあった演劇教育に関する論考で第65回群像新人評論賞を受賞（『演劇教育の時代』、2021）。松尾加奈さん（2019/20）は、作品創造のプロセスにリサーチ調査を織り込んだ音楽劇をプロデュースした（『How Was It For You? もうひとつの『キタ・セクスアリス』』、2022）。いずれも、本人の才あってのことだが、「プログラム策定のためのリサーチ、舞台芸術に関わる研究・批評分野と実践の場をつなげる若手人材の育成」がミッションの本プログラムとしては、うれしい展開である。

ロームシアター京都のスタッフも、ミーティングにゲスト講師を招聘するなど、関係の線を伸ばす

仕掛けをいろいろ設定し続けてくれている。今期は、京都コンサートホールのプロデューサー高野裕子さんはもとより、芸術認知科学の専門家・齋藤亜矢さんのような、普段は聞くことのできない領域の話によってメンバーに刺激がもたらされた。紀要（本報告書）がOBOGリサーチャー（2年連続リサーチ）のその後の調査研究を発表する場になっていることも、線を伸ばす一助である。

2021年度は、収束しないコロナ下で4名がリサーチに取り組んだ。「子どもと舞台芸術」枠では、2年目の小山文加さんが、ロームシアター京都と京都市ユースサービス協会が6年間連携実施する「未来のわたし」を題材に、劇場の「連携」「協働」が参加者や担当者に何をもたらすかを考察した。連携・協働は制度・組織・実践面と多層構造であるとの指摘は興味深く、お題目となりがちなわれわれの連携・協働意識にくさびを打ったのではないかと。古橋果林さんは、ワークショップファシリテーターとしての経験を背景に、「ワークショップ」という言葉で表現されてきた音楽分野の参加型事業の実態に迫った。インタビューに応じた実践者たちの思想や取り組みは奥深く、もはや安易に「ワークショップ」と十把一絡げにできなくなる。今回の調査結果を現場の実践にどうつなげるか楽しみである。

「舞台芸術のアーカイヴ」枠では2年ぶりの新里直之さんが、京都市内の文化施設のアーカイヴ事例を比較調査し、各館の特徴が整理された。個々の文化施設のアーカイヴは集合体として地域の文化的記憶の保管庫となり得るはずだ。調査結果によれば、現状では現場同士の連携の可能性はないようだが、未来のアーカイヴ利用者がどのような横糸を通すのか楽しみである。吉田杏さんは、舞台芸術における記録写真という題材そのものが新鮮であった。舞台芸術には不可欠の記録写真を「第二次創作」と捉えた時に、写真家本人は自らの撮影や表現をどのように考え、そこに主体性はあるのか。調査で収集した写真家たちの言葉が興味深い。今後も多様な写真家の言説をさらに集積して独自のリサーチとなることに期待したい。

対面でたくさん話せなかったのが心残りだが、リサーチャーの皆さんには、このプログラムを起点に、今後もリサーチと実践を結ぶ線を引き続けてほしいと願っている。渦中には見えていなかったリサーチの接続先がきっとあるはずだ。

リサーチプログラムに参加して

小山文加

幼少期から音楽が好きだった自分にとって、劇場やコンサートホールは特別な機会がなければ訪れることのない場所でした。憧れと同時に、どこか威圧感のようなものが漂う空間。表現したり芸術を鑑賞したりする経験は子どもにとって大切だと考える一方で、「芸術」や「劇場」に何となく引いてしまう子もいる。その「少し気後れしてしまう感じ」はどこから来るのか、個人の心情なのか、制度の問題なのか社会背景がそうさせているのか。このリサーチプログラムを通してたくさんの方々に意見やヒントをいただきながら、自分の中にある疑問の芽を育てる時間を得ました。吉岡さん、若林さん、ロームシアター京都のスタッフの皆さん、リサーチャーの皆さんに心から感謝しています。2年目に京都市ユースサービス協会の皆さんのご協力のもと、10代の若者の中で劇場に対するイメージが変化していく過程を共有できたことも、劇場を介した体験のもつ可能性を今後も考察していく上で大きな励みになりました。

古橋果林

このリサーチプログラムに参加する前、私は音楽ワークショップの実践者として活動しながら一般企業に勤務し仕事に忙殺される毎日に言い訳をしながら何かをじっくり考えることから逃げていました。今回のリサーチでは同じように日々膨大な業務をこなしながら事業を展開されている方々に、容易には答えの出ない問いを投げかけました。それぞれから紡ぎ出されたとても興味深い“答え”をミーティングで共有すると、またそこから新たな問いが生まれていきます。問いが新しい問いを生み、問いから問いへと移っていく対話はある種の旅のように感じられました。旅の果てに行き着いた私のリサーチの答えは、想像していたものと違い反省点も多々ありますが、メンターのおふたりや他のリサーチャーの皆様、ロームシアター京都のみなさまとの“問いの旅”が何よりも心地の良い時間でした。改めて皆様に感謝申し上げます。問いが尽きないことに幸せを感じながら、問いが問いを生む旅を今後も続けていきたいと思えます。

新里直之

このプログラムにリサーチャーとして参加するのは二回目、今回で最後です。聞き取り調査にご協力いただいたみなさん、ロームシアター京都のみなさんをはじめ、たくさんの方々にリサーチを支えていただきました。メンターの吉岡先生、若林先生のご助言は、ものごとへのユニークな目の向け方、ものごとの底を洗うような大らかさが感じられて、とても刺激的で、勇気づけられました。二年間、〈舞台芸術のアーカイヴ〉のテーマでリサーチをしましたが、あらためて最初のころの自分の関心を思い返してみると、現在まで接続していることが少なくないと気づかされました。堅牢なアーカイヴのイメージから逃れようという思いは、ずっと続いているかもしれません。今回のリサーチでは、当初、アーカイヴに関するプロジェクトを具体的に案出することをもくろんでいたのですが、それはかないませんでした。また別の機会にチャレンジできればと考えています。

吉田杏

記録写真を見るたびに、公的なアーカイヴとしての資料性と、撮影者の表現性とのはざまで揺れ動いているように感じていました。そのはざまの部分に、他者にいかに伝えるかの試行錯誤と豊かさを感じます。限定的な範囲のリサーチに偏りましたが、そのぶん深く掘り下げることを意識しました。もっと調査できたのでは、もっと書けたのではと、反省点はすでに山のようにあります。このレポートを起点に、今後も記録写真のリサーチを続けていきたいと思います。同時期に調査を進めた4人の進捗報告に刺激を受け、メンターの吉岡さんと若林さんに逐次ご助言をいただき軌道修正しながら、ロームシアター京都の齋藤さんと長野さんに支えていただかなければ、この研究を進めることはできませんでした。興味や関心を持っていたことに対して、こうして背中を押してくれるリサーチプログラムは稀有だと思います。最後に、ご協力くださった皆様にあらためて感謝申し上げます。

ロームシアター京都 リサーチプログラム リサーチャー募集

(募集概要)

1. 内容
選択したテーマに沿って、メンターおよび劇場職員、事業に関わる関係者とのミーティング、リサーチ、ディスカッション等を通じて、調査研究を行います。調査研究の成果は、最終報告会、報告書（紀要）で発表、公開されます。

2. 募集人数
若干名

3. 対象（応募資格）

下記すべてに当てはまる方を対象とします。

- ・劇場（公立／民間問わず）のあり方、文化政策に関心がある方
- ・舞台芸術に関わる研究、批評、ドラマトウルクに関心があり、実践の場とつなげる取組を行いたい方
- ・自身の専門分野で論文執筆経験のある方（舞台芸術関係に限りません）
- ・概ね40歳くらいまでの方

4. リサーチテーマおよび関連するロームシアター京都の事業や取り組み

テーマA：現代における伝統芸能

伝統芸能の歴史、成立の背景および芸術的特徴を紐解きながら、現代社会との接続の可能性を検証します。2020年度まで実施されたシリーズ「舞台芸術としての伝統芸能」を進展させ、2021年度よりスタートするプログラム「継承と創造」との連動を図ります。

テーマB：子どもと舞台芸術

劇場文化を育てていく上で、幅広い層の観客とつながることは不可欠です。ロームシアター京都では「プレイ！シアター」や「劇場の学校プロジェクト」を通して、若い観客との関わりを作ろうとしています。子どもを取巻く現代社会の状況や課題を明らかにし、それらと劇場や舞台芸術との関係、果たす役割を探ります。

テーマC：舞台芸術のアーカイブ

ロームシアター京都が取り組む「レポーターの創造」では、創ることと並行して、いかに残すかということにも注力しています。舞台芸術作品の上演内容や制作過程などを次代にどう残し活用していくのか、アーカイブの手法について、実践を交えながら考えます。

テーマA～C以外で、ロームシアター京都の運営や事業との関わりがなかでリサーチを行いたい方は、ご自身でテーマを設定してご応募することも可能です。

5. 実施内容

- ①メンターや劇場スタッフとのミーティングおよびディスカッション（計6回）
- ②ゲスト講師によるレクチャー（適宜実施）
- ③研究テーマに関する報告書の提出（中間報告12月、最終報告3月）および報告会での発表
- ④リサーチテーマに関わる文章執筆（詳細未定）

6. メンター

吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授）

若林朋子（立教大学大学院21世紀社会デザイン研究科特任教授、プロジェクト・コーディネーター）

7. 期間

2021年6月中旬～2022年3月31日（木）※最大2年までリサーチャーを継続する場合があります

8. 予定スケジュール

第1回ミーティング：6月	最終報告書の提出：3月初旬
第2回ミーティング：8月	最終報告会：3月中旬
第3回ミーティング：10月	最終報告書の再提出（必要な場合）：3月末日
第4回ミーティング（中間報告会）：12月	※ゲスト講師によるレクチャーは、ミーティング内、または別日程で開催します。
第5回ミーティング：2022年1月	
第6回ミーティング：2022年2月	

9. 調査研究補助費

18万円（税込）

※上記には、「5.①～④」の活動に必要な交通費、宿泊費を含みます。

但し、調査研究に関わるその他の活動で、ロームシアター京都が必要と認めた諸経費は別途支給する場合があります。

※ミーティングへの欠席回数が多い場合は、減額もしくは参加を取り消す場合があります。

10. 応募方法

メールにて受け付けます。

ロームシアター京都ウェブサイト (<https://rohmtheatreyokyo.jp/>) より、指定フォーマットをダウンロードし、必要事項を記入の上、メールにて受け付けます。

※件名を「2021 リサーチプログラム 応募」とし、<research@rohmtheatreyokyo.jp>まで送付ください。

11. 応募締め切り

2021年4月30日（金）17時（必着）

12. 選考スケジュール

書類選考結果通知：5月14日（金）までに応募者全員へメールにて連絡します。

面接実施予定日：5月29日（土）・30日（日）※書類選考通過者との日程調整により、実施日が変更する場合があります。面接は原則オンラインで行います。

13. 問い合わせ

ロームシアター京都 075-771-6051（担当：齋藤、長野）



最終報告会（2022年3月28日）の様子

ロームシアター京都 リサーチプログラム

紀要－2021年度報告書－

企画・発行	ロームシアター京都（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団） 〒606-8342 京都市左京区岡崎最勝寺町 13 TEL. 075-771-6051 FAX. 075-746-3366
編集	小倉由佳子、長野夏織、齋藤啓（ロームシアター京都） 前田瑠佳
表紙デザイン	古林正江
表紙写真撮影	山地憲太
発行月	2023年3月