

第 3 回 基礎講座

アーティストと共創する上での視点を学ぶ

～ アーティスト、子供、コーディネーターが「同じモノを見る」～

臼井 隆志氏 キュレーター

学生時代から現代美術家や劇作家らと協働し、幼児から中高生、大人までが関わるアートプロジェクトのプロデュース、ファシリテーションを担ってきた。その後、大企業の教育系新規事業開発と学びのためのファシリテーター人材育成を兼務し、のちにMIMIGURIに参画。MIMIGURIでは主に組織文化開発や人材育成の教材開発を担当している。

第3回のテーマは「アーティストと共創する上での視点を学ぶ」。講師には、学生時代に児童館でアートプロジェクト『アーティスト・イン・児童館』を立ち上げて以来、企業の人材育成や芸術体験の企画に携わってきたキュレーターの臼井隆志さんが登壇。子供・アーティスト・コーディネーターそれぞれの文脈を重ね合わせながら企画をつくっていく方法を、レクチャーとワークショップを通して学びました。

■アートコーディネーターに宿る「芸風」や「作家性」

はじめに、今回の講座における目標と目的を説明。活動の目標として「アーティスト、子供、場の文脈を重ね合わせたコンセプト図と企画書を作ること」、学びの目標として「アーティストと場を共創する多様な視点・やり方・考え方を学ぶ」を挙げました。

臼井さんは、アートコーディネーターやアートマネージャーと呼ばれる仕事にも「芸風」や「作家性」のようなものがあると話します。「このアーティストを紹介したい」「子供



たちにこういうものを届けたい」といった企画の背景にある思いがどんな経験や知識から来ているのかを掘り下げることで、自分自身の探求していることが表れてくると述べました。そのうえで、受講生が自身の価値観への認識を深め、自分自身が「仕事を作る」ことを楽しめるようになることを目的として掲げました。

また、臼井さんはワークショップについて、好奇心を持って物事にじっくり向き合える「参加と対話と創作の実践の場」であるとの認識を示し、今回の講座を通して受講生が互いに刺激し合い、実践に向けた構想を膨らませていくことへの期待を語りました。

■「アーティスト・イン・児童館」はどのように企画された？

続いて、受講生同士によるチェックインの時間が設けられました。5人ほどのグループになり、「この講座に参加するに至ったセルフストーリー」をテーマに、本プログラムに参加した背景やきっかけ、この講座を通して実現したいことを伝え合いました。受講生は「アーティストとしてアートを教えるなかで子供と関わることが増えた」「施設職員としてワークショップに関わるうえで発想のレパートリーを増やしていきたい」など、それぞれの経験を語りました。

チェックインが終わると、臼井さんは『アーティスト・イン・児童館』の7年間の活動を通して得た気づきを共有。はじめに、児童館には、学校や家庭以外の居場所を求める子供や、誰かと関わりたいと思っている子供の受け皿となる役割もあり、来館する年齢層も小学生から高校生まで幅広いという実情を受講生に伝えました。

次に、『アーティスト・イン・児童館』ができるまでの経緯が語られました。児童館での活動を始めた当初は導入・レクチャー・制作という一般的なワークショップの形式を試みたものの、子供たちに話を聞いてもらえず、上手くいかなかったと振り返ります。そのような状況下で今後のワークショップをどう進めるかボランティア仲間と相談していたところ、子供たちがちょっかいをかけてきたり、アドバイスをくれたりと、会話に参加するようになったといいます。臼井さんはそこで、何かイベントが実施されること以上に「異質な大人がいて何かをしており、そこに関わることができる」という状況そのものが子供にとって重要なのだと気づきました。そこから「ワークショップではなくレジデンスを作る」という発想へと転換し、アーティストが児童館に継続的に通う『アーティスト・イン・児童館』の企画へとつなげていきました。

具体例として、西尾美也さんと共に開催した『ことばのかたち工房』を紹介しました。街の商店へのインタビューで得た言葉からインスピレーションを得て、店のユニフォームを作るプロジェクトでは、児童館の工作室に普段は見慣れないミシンや素材があることで、子供たちの自発的な参加を促すことができたといいます。また、作業に参加した子供がそこからプロジェクトの目的に興味を持ってくれたこともあったとお話しになりました。

そのほか、劇団快快（FAIFAI）との半年がかりの演劇プロジェクトや、Nadegata Instant Partyが中高生とともに児童館での文化祭を題材に映画を制作した事例などを紹介。こうした実践は、児童館を「放課後の遊び場」として捉える子供たちの文脈と、アーティストにとっての創作の場という文脈、児童館という施設視点での「0〜18歳の遊びを通じた健全育成」という文脈、さらに「大人観をゆさぶる」という臼井さん自身の文脈を重ね合わせることで形成されていたことが、コンセプト図によって整理されました。

受講生からは、「リアルな現場の声が聞けて良かった」「臼井さんの体験談はリアリティがあり、自身の仕事や今後のワークショップ運営の参考になった」という感想が寄せられました。



■「同じモノを見ること」の重要性

臼井さんは山内祐平・森玲奈・安斎勇樹による『ワークショップデザイン論―創ることで学ぶ』の内容を引用しながら、参加者同士や主催者と参加者が互いの文脈や背景を知り合う工程がいかに大切であるかを解説しました。これを経ないまま、いきなり実験的な創作を提案しても、子供にとっては「何をやるのかわからないからやらない」と避けられてしまうと指摘。

「同じモノを見ること」について、大人は水の入ったペットボトルに対し、記憶の蓄積から飲むものと認識する一方で、赤ちゃんは触ってみたいものとしか認識しないように、その記憶やイメージが人によって異なる以上、同じモノを見て

いても同じようには意味づけられないと解説。対象となる子供たちがどうテーマを捉えているかを把握しながら届けていくことが重要だと語りました。

「同じモノを見る」ことの実例について受講生に聞かれた臼井さんは、中高生と文化祭を作った際、文化祭のイメージをヒアリングすることから始めた例を挙げました。また、印象的だった企画として、学校の文化祭では実現するのが難しい「プロレスがやりたい」という意見を取り入れた事例を紹介。プロレス好きのアーティストが現代美術的な解釈を交えて熱く語りながら面白がり、一方で子供たちは自身の憧れを投影するという、異なる見方が重なり合う場になっていたと振り返りました。

■企画書作りにおいて「主題を明確にする」大切さ

講座後半で実施する企画書作りのワークショップに先立って、臼井さんは企画書が「誰に、何を説明するためのものか」という主題を明確にすることから始まると説明しました。そのうえで、自分も相手も理解していることを「共通前提」として置き、相手が知らないであろう情報を「補助前提」として補いながら、それらをもとに「主張」を導いていくという構成を紹介しました。

例として、『アーティスト・イン・児童館』の企画を助成団体に説明する場合を挙げ、「助成金のテーマは市民がアクセスしやすいアートスポットを作ること」を共通前提に置いたうえで、リサーチを通して見えてきた児童館の子供たちの「承認を求めるニーズ」や、職員が求めている「学校でも家でもない場所での前向きな思い出づくり」を補助前提として追加。最後に「映像・演劇系の作家を招いて子供たちとの共同制作を促すことが、児童館の目的や地域のアートスポットづくりにもつながる」という主張にまとめていく、という論理の組み立て方を解説しました。

その後、受講生はグループに分かれ、自分が実践する場合を想定して感じた疑問や懸念点について話し合いました。この議論をもとに、臼井さんの児童館での経験について質問が続き、子供の都合とプロジェクトの都合が合わなかったことや保護者との連携の難しさ、記録として映像に残す際のプライバシーの問題など、実践のなかで直面した具体的な課題が語られました。また、「児童館で行うにあたって、なぜスポーツやレクリエーションではなくアート活動だったのか」という質問には、臼井さん個人の活動の文脈に沿っていたことに加えて、目的を持たなくてよいことがアートの特徴であり、スポーツなどとは違う形で遊びの視点を広げられるという考えを示しました。



■ワークショップ：4つの文脈からコンセプト図と企画書を作る

前半のレクチャーを踏まえ、企画の前提となるコンセプト図を作るワークショップが行われました。まず、「子供の文脈・アーティストの文脈・場の文脈・あなた自身の文脈」という4つの要素が重なり合うベン図を描き出す個人ワークを実施。続いて2〜3人の小グループで、書いたものをお互いに紹介し合う時間が設けられました。自分が書いたフレームワークを声に出して話してみることや、視点の違う相手からの質問に答えていく過程で、受講生はコンセプトに対する理解をより深めていきました。

グループワークでの受講生の会話を踏まえ、臼井さんは「子供の文脈」という言葉には、大きく3つの見方があるという気づきを共有しました。1つめは、学校や家庭、地域との関係といった「子供が置かれている社会的環境」。2つめは、承認や居場所を求めているといった「大人が想定する子供の潜在的なニーズ」。そして3つめが、子供自身がものごとをどう見ているかという「子供視点」です。臼井さんは、建築にはまだ馴染みのなかった自身の子供を建築に関する展覧会に誘う際に、子供が好きなドールハウスや秘密基地と建築のつながりを説明することで、子供が興味を持ってくれたというエピソードを紹介。子供が普段楽しんでいる遊びの延長線上に、アートや建築、文学といった分野との接点を見つけることが、子供の文脈を考えるうえで重要だと語りました。

その後、フレームワークを元にした企画書作りが行われました。最初に、自分の企画を「主題」「共通前提」「補助前提」「主張」に落とし込む個人ワークを実施し、次にグループでお互いの企画書を共有する時間が設けられました。グループワークでは、発表者に加えて、共感する人、疑問を投げかける人、新しい視点を提示する人などそれぞれが異なる役割を担うというルールのなかで、自分の企画を相手に伝える難しさや、他者の視点を企画に取り入れる重要性などを

学びました。最後に全体共有として、部活動と音楽ワークショップを掛け合わせた企画や、アーティストが劇場内で保育園を運営する企画など、受講生それぞれのセルフストーリーに沿った企画をグループの代表者が発表。臼井さんからは企画の面白さを引き出したり、主張をより明確にしたりするための実践的なフィードバックが行われました。

受講生からは「アイデアを出すだけでなく、『なぜそれをやるのか』という意味づけや、企画としての主張を明確にすることの難しさを実感しました」などの感想が挙がり、頭のなかにあるアイデアを企画書として具体化するプロセスを通して、多くの気づきが得られたことがうかがえました。

■最後に

受講生同士で講座を振り返り、印象に残ったことやこれから試してみたいことについて感想を共有し合う時間が設けられ、「自分やアーティストだけでなく、子供の文脈も考える難しさを感じた」「考えたことを共有することで、アイデアがより深くなると感じた」などの声が挙がりました。

臼井さんは締めくくりに、改めてコーディネーターという仕事について語りました。コーディネーターは、演劇における黒子のように裏方の役割に徹することが多く、存在をあえて主張しないことへの美学も存在します。一方で、企画がコーディネーターのやりたいことや価値観から生まれていく以上、その価値観をどう企画の前提に組み込んでいくか、そして「自分がこの企画を作った」というオーナーシップの手応えを持てるかどうかが大切だと述べ、講義を締めくくりました。



最初に、自分の企画や考えていることを書き出した



作成した企画書の内容や、書いてみての悩みを話し合う



臼井さんは各グループを回り、具体的な疑問や相談をフォロー



グループ内で印象に残った企画や議論について共有された