

はっちグリーンLabo.レポート／イベントインフォメーション



はちみつ
プチ
Petit

はっちのおいしい情報をお届け

舞台ってどんなふうに見えるのかな？子どもたちがダンス公演をつくったよ！

vol. **1**

アーティスト・イン・レジデンス2023
ダンス公演をつくらう!

舞台づくり学校

「舞台づくり学校」とは

子どもたちが、約1か月半にわたり、音楽・衣装・ダンスを専門の先生に教えてもらいながら制作し、舞台公演を作り上げるプロジェクト。舞台にどのような人が関わり、どんな工程で作られていくのかを、実際に自分たちで体験し、出演することで学んでいくプロジェクトです。



私たちが参加しました



準備編

1. 開校式

舞台はどう作られる?

開校式を行い「舞台づくり学校」がスタート!舞台ができるまでにどんな役割の人が関わり、どんな流れで作られていくのか、プロジェクト大山のこれまでの公演を例にダンス作品や舞台の勉強をしました。

2.

コミュニケーション

1か月半、活動するみんなで仲良くなるために、身体を動かすゲームでコミュニケーション。飛んだり、寝転んだり、スローモーションで動いてみたり、自分の身体がどのように動くのかを探りました。

3.

公演をイメージ

公演のテーマは「夢のものがたり」。それぞれ夢にどんなキャラクターが出てくるかをイメージしました。名前、性格、必殺技、どこに住んでいるかなど、そのキャラクターを具体的にイメージできるように言葉やイラストで書き出していきました。

4.

衣装の授業

「夢に出てくるキャラクター」の絵からキーワードを探して言葉にし、その言葉から衣装のデザインを考えました。具体的にデザインシートに落とし込み、布を触りながらどこにどの布を使い、キャラクターを表現するかを考えました。

5.

音楽の授業

公演で使用する曲に使う「音の素材」を集めました。水道の音や、機械の音、物と物を擦り合わせた音など、さまざまな音を探しに行きました。集めた素材は専用のソフトで音を重ねたり、リズムや音階をつけて、ダンス公演に使う曲を作りました。

6.

ダンスの授業

公演のテーマに合わせて、みんなで振り付けを覚えたり、「夢に出てくるキャラクター」の振り付けを考えました。

本番編

音響照明のある本格的な空間で、これまでの成果を披露しました。舞台に立つのはほぼ初めての子どもたちも場あたり、ゲネプロ、本番と、会場入りしてからの舞台の流れを経験しました。



プロジェクト動画はこちら





ステージに立つのは初めてだったので、びっくりすることは多かった。ステージの照明に感動した。



大切な仲間や新しい世界が広がり嬉しそうです。ありのままの自分を表現できて楽しそうな息子を見ることができて嬉しかったです。



舞台って楽しいなあ！と思いました。



子どもが友達を見て成長できたように、親も他のおうちの親子の関わり方をみて刺激をうけました。



体を動かす事を嫌がっていましたが、ダンスだけは好き！と言うようになり、少しだけ体を動かすことの楽しさを感じるようになりました。



舞台やダンスが好きだと気づけたので、これからも関わりたい。



違う学校のお友達とダンスをとおして仲間になれて嬉しかった。

実施後は色々なタイプの子とコミュニケーションを取れるようになり、学校でも苦手だった友達の良い面を探せるようになり、成長を感じました。

「クローゼットのほこり」について 考えてみる

東方悠平



「はっち」のアーティスト・イン・レジデンス(以下AIR)プログラムは、他の企画と比べるとよくわからない。理由として、実施内容や形態がその都度異なることや、アーティストの滞在期間に直接関わったり、展示会を見たりする人の数が限られたりすることが挙げられるだろう。しかも2023年度のプログラムは、より閉鎖的で、関わった人の数も少なかった。今回のプログラムは、事前に申し込んだ市内の小学生15人と招へいされたアーティストが、約1か月半の間に「舞台づくり学校」という名前の非公開ワークショップを行い、最後に発表するための舞台公演を作り上げていくものだった。この最終公演は一般公開されたが、その他には、子どもたちの保護者や関係者以外がプログラムに関わることはほぼ無かった。また、最終公演だけを見てこのAIRの全容をつかむことは難しい。一般的に「学校」の大部分を「行事」ではなく「日常生活」が占めるように、学校に見立てられたこのAIRプログラムでは、最終公演に向けて行われた過程こそが、プログラムにとって最も重要であったと思われる。本レビューは、そのプロセスを少しでも共有できるようにすることが目的の一つである。

今回アーティストとして招へいされたのは、ダンスカンパニーであるプロジェクト大山のメンバー、古家優里と長谷川風立子である。その作風は、身体性を意識させるような作り込まれた動きやフォーメーションに加えて、独特の衣装やユニークな振り付け、演出で鑑賞者をグッと引き込むものだ。アーティストは、「はっち」5階のレジデンスに滞在し、「舞台づくり学校」の多くの活動はレジデンス前のスペースで行われた。基本的に子どもは、自身の身体を動かすこと、変な動き、面白い人が、好きだ。最初は互いに人見知りしていた子どもたちも次第に打ち解け、また、アーティストの活動に巻き込まれていった。

アイスブレイクといえば、ビジネスシーンなどでよく見られる、初対面の人同士の緊張をほぐしてリラックスさせたり、停滞した場を緩めさせたり刺激したりするテクニックである。特に演劇やダンスのワークショップ

で用いられるそれは、身体感覚に基づくものが多い。身体を動かしたり触れ合ったりすることで、参加者同士の連帯感が高まったり、身体を通じてなにかを表現しなくなったりするものもある。ファシリテーターとして優れたアーティストはこの引き出しが豊富で、参加者はいつの間にか自分が考えていた以上の表現を、身体感覚を通じて引き出されていく。

例えば今回最初に行われた、相手の身体に触れてから名前を呼ぶアイスブレイクは、子どもたちがそれぞれの名前をぎこちなく呼び合うところから始まった。もちろんこの活動の最終目的は、子どもたちがゲームに習熟して、もの凄いスピードで順番を回せるようになることではない。活動を通じて、参加者同士が身体的な接触や身体を動かすことに違和感を持たなくなったり、それによって自然なコミュニケーションができるようになっていくことが目的である。何度か繰り返すうちに、子どもたちはすっかり打ち解けてリラックスしていった。直接的な身体接触やそれによる交流などは、特にコロナ禍で止められていたものであり、改めてその効果や失われていたものの大きさを実感させられた。

アイスブレイクに限らず、遊びのような活動に全力で取り組む中で、いつの間にかそれが何らかの成果に結びついていくことが「舞台づくり学校」では多く見られた。例えば、子どもたちが夢に出てくるキャラクターを考案するという活動があった。キャラクターそれぞれのプロフィールや背景、必殺技などの動きを考えた結果、それはダンスの振り付けへと発展していった。ここでも「キャラクターを考案する」ことは、あくまで口実である。子どもたちがその過程を楽しみながら真剣に取り組むことで、最終的には創造的なダンスが生み出された。「クローゼットのほこり」の妖精とは、1人の子どもが考案したキャラクターだが、もちろん、そういった妖精としての正しい動作や正解とされるポーズなどは存在しない。それは、子どもたちが周囲の余計なものに囚われず自由な表現ができるよう、アーティストが与えてくれた口実である。

「15の夢のものがたり」と題して、子どもたちの夢の中を表現した最終公演では、2人のアーティストも一緒に舞台上がってパフォーマンスを行った。古家と長谷川は、子どもたちの動きをカバーするというよりも、呼応し、それらを取り入れて作品へと昇華していく。それによって公演は、子どもたちの成果発表だけでなく、AIRという最終形態の定まらない活動に対する、アーティストによるインプロビゼーション・パフォーマンスの作品としても見る事ができた。また子どもたちにとっては、同じ舞台上がって、自分たちよりも激しく変な動きをするアーティストは、自身が思い切り表現する上での安心感につながっていただろう。

繰り返しになるが、今回の「舞台づくり学校」に直接関わった人は多くない。しかしだからこそ、参加した子どもたち同士やアーティストとの関係は、より密なものになっており、子どもたちが存分に自分を表現することのできる非日常の場が醸成されていた。この特別な空間が、一定期間だけでもつくられたことの意義は大きい。「舞台づくり学校」を終えて日常に戻り、家庭や学校、地域で、また将来的には社会で、参加した子どもたちがその経験をさまざまな形でフィードバックするような近い未来を想像すると、現時点で関わった人の多寡を語ることはずいぶんと無意味な行為に思える。

「遊び」と文化を論じたオランダの歴史家ヨハン・ホイジンガは、「遊び」が遊びのためのものだけでなく、そこに矮小化された外的な目的を設定された時点で、それは本来の魅力や強度、可能性を失うと述べる。AIRに限らず、他の公的な文化活動においても、その目的が矮小化され、短期的な成果が求められることは珍しくない。それによって、より大きな未知の可能性を潰すことになってはいないだろうか。「クローゼットのほこりの妖精」の

あり方という答えのないものについて真剣に考えて試行錯誤し、面白がる（遊ぶ）ことが重要であり、それが世界を豊かにしてくれる。文化活動は時にアイズブレイクのように、一見すると無意味に見える行為が、結果的には私たちの停滞した状況を緩ませたり、思いもよらない飛躍を与えたりしてくれる。AIR やそれによって一定期間滞在するアーティストを、その小さなモデルケースとして捉えることもできるのではないだろうか。

※ヨハン・ホイジンガ、訳 里見 元一郎『ホモ・ルーデンス』、講談社学術文庫、2018

REVIEWER
東方 悠平

1982年生まれ。札幌市出身、八戸市在住。2023年に東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程を修了。芸術実践における「遊び」を手がかりに、立体作品やインスタレーション、参加型のプロジェクトなどを行う。2021年に文化庁の新進芸術家海外研修制度1年研修員として、ベトナムのフエ市に滞在した。また、2017年からAIR-Hを主宰し、八戸市内でAIRプログラムを企画運営している。八戸工業大学感性デザイン学部准教授。



はっちレポート/
**はっち
 グリーンLabo.**

植物を育てたことがない方や、植物大好きな方まで、一緒に植物のことを学びながら緑を育てる心を育むプロジェクト



ブロッコリー、大根、白菜、小カブ、パクチーを植えました。



美味しそうな野菜ができました！



はっちの周りの鉢植えの植え替えを行いました。



秋に収穫し、みんなで調理！美味しく出来ました。

2年目の今年は、はっち周辺の花壇やベランダを使って、ガーデニングや野菜の袋栽培に挑戦！「はっちガーデンお手入れ隊」を結成し、プランターの植替え作業を行いました。また今年は野菜にも初挑戦。苗植えから行き、最後はみんなで出来上がった野菜を美味しくいただきました。

自分たちが種や苗から愛情込めて育てたことで、植物が大きくなっていく過程や収穫の楽しさをより深く体験することができました。次は何の植物を育てようかな〜と早速みんなで来年の話に花が咲きましたよ！



EVENT INFORMATION

はっちイベント情報

はっちのクリスマス

12/1(金)~12/25(月)

MERRY
X'MAS!

クリスマスの時期に合わせ、はっち外壁や中庭、マチニワをクリスマス仕様にデコレーションします。マチニワにはトナカイとソリの写真スポットも登場!



~~~~~ 2024年 ~~~~~

## はっちのお正月 1/2(火)、1/3(水)

高校生による書道パフォーマンスや民謡など、新年にふさわしいめでたいステージをお届けします。

HAPPY  
NEW  
YEAR!



## えんぶり in はっち 2/17(土)~2/20(火)

国の重要無形民俗文化財である「八戸えんぶり」の公演や着付け体験を開催します。2/17に中心街を会場に30数組のえんぶり組が集結する「一斉摺り」は圧巻です。



## アンブレラスカイ 6月上旬~7月上旬

はっちとマチニワを会場に、梅雨の時期をカラフルな傘でポップに彩ります。はっち会場では、市民のみなさんがデコレーションを施した拾得物の傘を展示します。

## パフォーミングアーツ公演 「前納依里子ダンス公演」

① 3/2(土) 18:30~19:30 ② 3/3(日) 11:00~12:00

海女をテーマとしたコンテンポラリーダンス公演。映像を使った演出をお楽しみください。

5月には傘の  
デコレーション  
ワークショップ  
を行います!



ハッ  
789  
123  
hacchi

八戸ポータルミュージアム はっち <https://hacchi.jp>



〒031-0032 青森県八戸市三日町11-1

TEL | 0178-22-8228 FAX | 0178-22-8808 E-mail | [hacchi@city.hachinohe.aomori.jp](mailto:hacchi@city.hachinohe.aomori.jp)

開館時間 | 9:00~21:00 ※こどもはっち 9:30~16:30 休館日 | 火曜日(祝日の場合その翌日)、12/31及び1/1

ACCESS ※一般駐車場はございません。周辺の有料駐車場をご利用ください。

バス | 八戸駅東口から八戸市中心街方面行き [約25分] 八戸中心街ターミナル「八日町」下車すぐ

鉄道 | 八戸駅からJR八戸線「本八戸駅」下車 [徒歩約10分] 車 | 八戸駅から車 [約20分]

航空機 | 三沢空港から八戸市内シャトルバス [約55分]

フェリー | 八戸港フェリーターミナルから車 [約15分]

発行 | 八戸市・商工労働まちづくり部・八戸ポータルミュージアム 発行日 | 2023年12月 イラスト | 就労継続支援B型事業所あおば

