

みんなづくりポジトリ

国立民族学博物館 学術情報リポジトリ National Museum of Ethnology

2.5 みんなづくりシアター：

ハンズオンからマインズオンへ, コメント①

「みんなづくりシアター」の可能性と限界, コメント②

身体的に自覚すること：自己と他者の理解に向けて

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-01-05 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 小林, 由利子, 森茂, 岳雄, 山本, 直樹, 菅瀬, 晶子, 上羽, 陽子 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.15021/00008311

2.5 みんなくシアター — ハンズオンからマインズオンへ

小林 由利子・森茂 岳雄・山本 直樹
(東京都市大学, 中央大学, 有明教育芸術短期大学)

要旨：ミュージアム・シアターは、博物館において展示解説のための手段の一つとして「演劇」を用いる方法である。本論の「みんなくシアター」では、西アジア展示と新設された「多みんぞくニホン」の展示を活用してミュージアム・シアターを応用した。そして、演劇作品の上演を目的としない過程中心のドラマと、観客に見せることを目的にした演劇の手法を使って、参加者（来館者）が、展示を深く理解するために一連のプログラムを開発し、実践した。これは、従来から博物館における構成主義的な学習を可能にする方法の特色として「ハンズオン」が強調されてきたが、今回の「みんなくシアター」により「ハンズオン」をさらに進化させた「マインズオン」が体験できるのではないかと考えた。第1段階として、展示から刺激を受けて、音楽に合わせて動くというアクティビティを行った。第2段階として、展示されている登場人物になって、そのときの状況を想像してセリフを即興的に表現するアクティビティを行った。第3段階として、展示である映像から、その背後にあるかもしれない物語を想像し、アクションとことばを使って登場人物を演じてみるアクティビティを行った。その結果、他人事として見ていた展示が、自分のこととしてとらえられる体験ができると考えた。つまり、参加者（来館者）が、「マインズオン」の体験をドラマ／演劇を媒介として体験できると考えた。

キーワード：ミュージアム・シアター、ドラマ教育、アプライド・ドラマ、マインズオン、演劇、構成主義的な学習

1 はじめに — ミュージアム・シアターとは何か

ミュージアム・シアター (museum theatre) は、本来博物館において展示の解説のための手段の一つとして「演劇 (theatre)」を用いる方法である。ここでいう「演劇」とは、俳優がいて、脚本があり、上演を目的にしてリハーサルをして、観客に見せる活動のことをいう。ミュージアム・シアターは、博物館が一種の劇場であるという考え方に基づいている。劇場と博物館はともに物語の語り部であり、特に博物館において演劇は、個々の展示をつなげて一連の物語を作る役割を果たしている。欧米のいくつかの博物館では、ミュージアム・シアターを行うために専属のプロの役者を雇って運営している所もある。博物館の展示に俳優が演劇という手段によってかかわることで、モノに生命を吹き込むことができる。

例えば、ボストン科学博物館では、「泥炭地の不思議」という企画展において、展示解説の一つの手段として、ジョン・リップスキーが1993年に書いた作品『泥炭地掘り男の娘』(The Bog Man's Daughter) を上演し、高い評価を得た。ここでは、来館者をアイルランドの泥炭地に主人公を訪ねる旅行者に見立て、演劇を通して主人公と時間と空間を共有することによって展示理解を深めるものであった。

ミュージアム・シアターは、世界最初の野外博物館として知られるスウェーデンのス

カンセン野外博物館で行われてきた「生きた歴史」(living history)が起源とされている。「生きた歴史」は、過去の出来事のシミュレーションを博物館や史跡において解説目的で行うもので、現在では歴史研究を目的としても使用されている。「生きた歴史」は、史実に忠実に表現することが求められるが、ミュージアム・シアターでは演じる人によって多様な解釈を許し、過去の歴史事象を現代の課題と関係づけて演ずることも可能であることから、より洗練された表現を用いることもできる。

今日、博物館は収集、保存、研究、展示といった旧来の活動に加えて、教育機関としての役割が強調されてきている。ハワード・ガードナーの言葉を借りるまでもなく、博物館や美術館は豊かな教育環境である。そこでは、演劇／ドラマという手法を通して展示と関わることで構成主義的な学習が可能になる。ここでいう演劇とは、脚本のある上演を目的とした活動をさす。ドラマとは、過程中心の即興的な劇活動のことをさす。従来、博物館における構成主義的な学習を可能にする方法の特色として「ハンズオン(hands-on)」が強調されてきたが、ミュージアム・シアターという方法の特色はハンズオンをさらに進化させた「マインズオン(minds-on)」であるといってもよい。

ミュージアム・シアターの形態は、(1)即興劇あるいは台本による劇、(2)人形劇、(3)ストーリーテリング、(4)パフォーマンス・アーツ等、多様であるが、観客参加型であることは共通している。前述したように、ミュージアム・シアターは本来、博物館側が展示解説の手段の一つとして、役者を使った演劇を用いるものであるが、本論における「みんなくシアター」では、参加者が展示の理解を深めるために、ミュージアム・シアターの考え方を応用して、台本のある場面を演じたり、参加者が即興的に演じたり、音楽や映像を使ったり、さまざまなドラマ活動と演劇活動を使って、一連のプログラムを作成し、実践した。ここでいうドラマとは、ファシリテーターによって導かれた過程中心の即興的な活動のことをいう。

2 みんなくシアター I：展示から劇活動へ

2012年度は、「民博シアター：展示から劇活動へ」というテーマでワークショップを実施した。最初にファシリテーターが、「ミュージアム・シアターとは何か」というレクチャーを行った。そして、参加者全員が西アジアの展示場に移動した。

最初に、西アジア展示場の展示物であるベドウィン（男性用シェグマ、女性用ヒジャブ）を身に着けて演じ、参加者からさまざまな質問に受け応えるというアクティビティを行った。次に、参加者から希望者を募り一人ずつ、男性の参加者がシェグマを、女性の参加者がヒジャブを身に着けて、ベトウィンになって他の参加者の質問に受け応えた。このアクティビティを通して、参加者は展示を客観的に見ていたことから、それを自分に引き寄せて考えるきっかけを得ることに

なる。つまり、参加者がベトウィンになって演じてみるという「マインズオン」の体験をすることになると考える。

次に、参加者を二つのグループに分け、次のようなアクティビティを行った。①西アジアの人物を含む場面が描かれている展示を見て、グループで一つの場面を選択する。②その場面と同じポーズをグループでつくる。③その場面から5分後、10分後、1時間後、1年後、10年後を想像して静止画（写真のように静止した場面）を6枚つくる。④これらの6枚の静止画をつなぎ合わせ、6枚が融合してダンスのように滑らかになるまで繰り返す。参加者がこのアクティビティをしているときバックグラウンド・ミュージックとして中東地域の音楽を流す。⑤二つのグループが、6枚の静止画をつくり、それらをつなげて、途切れなくスムーズに動けるようになったら、音楽を少し大きくしてお互いに見せ合う。

これは、参加者がベトウィンの人生について身体を通して体験することにつながっていると考える。これも「マインズオン」の体験であると考えられる。このように展示が刺激物となって、グループでアイデアを出し合い、これらを取捨選択して、具体的なアクションとして表現する。ドラマ／演劇手法を展示をよりよく理解するために導入するミュージアム・シアターにより、他人事であった展示が、「もし、自分だったら……」という自分事に引き寄せられるようになると考える。つまり、参加者が「マインズオン」を体験するといえる。

最後に西アジア専門の国立民族学博物館研究者（菅瀬晶子）からベトウィンについてのレクチャーを受け、さらにベトウィンについての理解を深めた。このようにボディとマインドの両方を融合させながらアクティビティとレクチャーを体験することにより、「マインズオン」を引き起こしながら、博物館の展示についての理解をより深めることが可能である。

3 みんなくシアターⅡ：展示の登場人物になってみよう

2013年度は、引き続き西アジア展示場でワークショップを行った。最初に昨年度と同様にミュージアム・シアターについてのレクチャーを行った。そして、全員で西アジア展示場内の「パレスチナ・ディアスポラ」のコーナーに移動した。

今回は、ドラマを使ったアクティビティをする前に、パレスチナを専門にしている国立民族学博物館研究者（菅瀬晶子）が、そこに展示されている刺繍をほどこした衣類や、銀製の装身具、家具をとおして、参加者にパレスチナの生活と文化への理解をうながすレクチャーを行った。特に、刺繍のパターンや装身具の形状からは、宗教的バックグラウンドの異なるさまざまな人びとが共存し、聖地であるがゆえにヨーロッパ世界からの影響を受けてきたという、パレスチナの特徴を参加者が知ることができた。

ドラマ手法を使った次のようなアクティビティを二つ行った。最初は、「モノに触れる」という次のようなアクティビティを行った。①参加者が円状になって立ち、目を閉じる。②ファシリテーターが、パレスチナにかかわるモノを参加者に手渡す。③参加者はモノに触れ、次の参加者に手渡していく。④ファシリテーターは、モノが一巡して戻ってきたら黒い布の上に置き、上から黒い布をかぶせる。⑤参加者が、すべてのモノに触れたら、ファシリテーターは目を開けるようにいう。⑥ファシリテーターは、参加者にモノに触れたとき、どのような感じがしたか、どのような印象を持ったか、何に使われるモノか、というような質問をする。⑦参加者一人ひとりに語ってもらう。⑧ファシリテーターは黒い布を開け、参加者は自分たちが触れたものを見る。⑨ファシリテーターは、これらのモノが何に使われるのかについて説明する。

今回は、ヒジャブとオリーブ油で作った石けんの二つのモノを使った。ヒジャブを回したとき、参加者はヒジャブを手に握りその中を滑らしたり、引っ張ったりしていた。石けんを回したとき、参加者全員が匂いを嗅いでいた。このように参加者は、目を閉じることで別の感覚を使っていると同時に、そのモノが何であるかと視覚的にイメージしていた。したがって、参加者は触覚、臭覚、視覚を使っていたといえる。

次に「展示からの会話づくり」というドラマ手法を使った次のようなアクティビティを行った。①参加者を4名のグループに分ける。②グループごとに展示と同じポーズの静止画をつくる。③ファシリテーターが、展示の登場人物を演じている参加者の肩に触れたら、その場面で話しているだろうことを想像して、セリフをいう。④ファシリテーターは、4名全員の肩に触れる。⑤次のグループが同じことを行う。⑥一巡したらファシリテーターは、登場人物が口には出していないが、内面で考えていることをあえて言葉で表現してみるように伝える。⑦すべてのグループが同じことを行う。

2012年度は音楽を使って身体表現をしたので、2013年度は言葉を使った表現をすることにした。展示されている登場人物になって、その場면을想像してセリフを言ってみたり、そのとき考えていることを想像して内面を吐露してみたりするアクティビティを行った。2012年度と同様に展示としての登場人物を演じてみることを通して、展示として客観的に見てきたことから、自分に引き寄せて感じたり考えたりして、実際にことばを使って表現した。ここで参加者は、想像したアイデアをセリフとして具体化する体験をしている。つまり、「マインズオン」の体験をしているといえる。

パレスチナについて、知識として理解するだけでなく、パレスチナの人たちをグループで演じてみる体験を通して、パレスチナについての理解を深められると考える。

4 みんなくシアターⅢ：「多みんぞくニホン」を体感する

2014年度も同様にファシリテーターが、ミュージアム・シアターについて説明した。

そして、ワークショップ名の「みんなくシアター」が、ミュージアム・シアターとアプライド・シアターの考え方と方法を国際理解教育／多文化教育に応用していることについて説明した。

2014年度は、「多みんぞくニホン」という新しい常設展示場を取り上げることにした。この展示を取り上げた理由は、現在のグローバル化にともなう日本社会の多文化化の進展の中で、「多文化共生」は教育の大きな課題の一つになっているからである。この課題の解決を志向する教育が、国際理解教育／多文化教育である。そこで、2014年度は新たなチャレンジとして、国立民族学博物館の新しい展示である「多みんぞくニホン」を取り上げることにした。

最初にこの展示にかかわった国立民族学博物館研究者（菅瀬晶子）によるレクチャーを行った。現在、日本には約200万人を超える外国人が生活し、社会の構成員として存在感を増しつつあるという現状を説明した。そして、この展示の目的は、これらの外国人の来日の背景とともに生活や文化、未来を担う子どもたちの日常生活などを、モノと映像をとおして紹介することである。

「みんなくシアター」のワークショップでは、この映像の中でも日本に暮らす外国人の子どものインタビューに焦点をあて、その背後にあるかもしれない物語をドラマ／演劇手法を使って探っていくことにした。特に、フォーラム・シアターという技法を応用した。フォーラム・シアターは、アウグスト・ボアール（Augusto Boal）によって作りだされた演劇的手法である。ある政治的あるいは社会的問題を取り上げ、それを描写する場面が上演される。その後で、もう一度場面を演じ、観客は好きなところで場面を止め、意見を述べ、今度はその意見に基づいて当初とは異なる場面を演じる。意見を述べた観客が、舞台上がって登場人物を演じる場合もある。

ワークショップでは、フォーラム・シアターを応用して次のようなアクティビティを行った。①5名のファシリテーターが、片方の親が外国人でもう片方が日本人である生徒2名、日本人生徒2名、担任教師という登場人物を演じる。②日本人生徒2名が、外国人を親に持つ生徒の一人をからかい始める。③このからかいが徐々にエスカレートしていき、外国人を親に生徒の一人が泣きそうになり、もう一人が日本人生徒につかみかかろうとする。④そのときにドアをノックする音がして、ドアが開き、先生が教室に入ってきて来ようとする。⑤その瞬間に全員がフリーズする（その場で氷のように固まる）。⑥ファシリテーターは、ここでいったん切り、参加者を5名前後のグループに分ける。⑦それぞれのグループは、フリーズした場面から、次のどのよう場面に展開していくかを話し合い、実際に場面をつくる。⑧つくった場面をグループごとに何回か演じながら、さらに場面をつくり直していく。⑨最終的に出来上がった場面をお互いに見せ合う。⑩最後に観たり演じたりしたことについて振り返りを行う。

2014年度は、「みんなくシアター」の3回目であり、最終年でもあったので、アクショ

ンとセリフの両方があるアクティビティを実施した。テーマが、日本に暮らす片親が外国人である子どもの学校におけるいじめに関するものであったので、場面を見たときに参加者に多少当惑した表情が見られた。フォーラム・シアターは、政治的あるいは社会的問題をあえて取り上げ、演じる者と観る者の共通の問題としていき、何らかの解決を見出そうという試みである。したがって、この当惑は避けられない状況であるともいえる。

参加者が、いじめられている生徒、いじている生徒、外国人の親、日本人の親、担任教師などの登場人物を演じることを通して、「多みんぞくニホン」展示のインタビュー映像を他人事から自分事に引き寄せる体験ができるのではないかと考える。言いかえれば、対象として客観的に見ていた映像のストーリーが、リアリティのある登場人物となって浮き上がってくる体験ができると考える。さらに言えば、参加者が「もし、わたしがこの人だったら…」と考え、身体を通してその考えを表現する機会になる。実際に参加者が、登場人物を演じる過程で、新たな発見ができる場合もある。これが、身体とことばを通して瞬間的に発見できるような方法である。これが、ドラマ／演劇手法によるアプライド・ドラマの特徴である。これが、「マインズオン」の経験であると考え。ドロシー・ヘスカット (Dorothy Heathcote) のことばをかりれば、「ドラマを通して、子どもたちがすでに知っているが、それを知っていることに気づいていないことを実際に導き出すこと」(Wagner 1976: 13) である。

このようにドラマ／演劇手法を博物館における国際理解教育／多文化教育の一つの教育方法として導入することは、展示についてリアリティを感じながら他人事から自分事に引き寄せて考えるきっかけになる可能性があるといえる。これが、「マインズオン」の経験であると考え。

5 おわりに — ミュージアム・シアターの可能性

博物館は劇場である、という考えにもとづきながら、展示を単なる物として見るのではなく、自分にかかわりのあるモノとしてとらえ、展示をより深く理解できるようにするためにドラマ／演劇手法を用いた「みんぱくシアター」の可能性を探ってきた。その結果、ワークショップの参加者が実際に展示の登場人物になって、アクションやことばを使って演じてみる体験が、展示を自分に引き寄せて考えるきっかけになっていたといえる。そして、これが「マインズオン」の経験ではないかと考えた。

今後は、「みんぱくシアター」の考え方を発展させ、さまざまな博物館で応用できるプログラムと教材を開発していきたい。

文 献

- 小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直樹・高尾隆・仙石桂子
2010 『ドラマ教育入門』東京：図書文化社。
- 小林由利子編 オーエンズ, A.・グリーン, N. 著
2010 『やってみよう！アプライドドラマ』東京：図書文化社。
- 佐藤信編
2011 『演劇教育とワークショップ——学校という劇場から』東京：論創社。
- 富田博之
1993 『演劇教育』東京：国土社。
- 中牧弘允・森茂岳雄・多田孝志編
2009 『学校と博物館でつくる国際理解教育——新しい学びをデザインする』東京：明石書店。
- Hughes, C.
1998 *Museum Theatre: Communication with Visitor through Drama*. New York: Heinemann. (『ミュージアム・シアター——博物館を活性化させる新しい手法』安井亮・松本栄寿・小浜清子訳、東京：玉川大学出版部, 2005)。
- Wagner, B. J.
1976 *Dorothy Heathcote Drama as a Learning Medium*. Washington D.C.: National Education Association.

コメント：「みんなくシアター」の可能性と限界

菅瀬 晶子

(国立民族学博物館)

2012年から2014年まで、博学連携ワークショップの「みんなくシアター」に参加した。筆者の担当は、みんなくシアターが西アジア展示場を使用していたため、教育者である参加者に西アジアの文化的・歴史的背景を解説することであった。2012年はベドウィンのテント、2013年はパレスチナ・ディアスポラのコーナーがワークショップ会場となったため、それぞれベドウィンの暮らしと、パレスチナ人の置かれた状況と現在の暮らしについて解説した。

2014年度には、自身が構築に参加した日本展示の「多みんぞくニホン」コーナーを使用することを提案した。「多みんぞくニホン」コーナーでは、日本に移住したムスリムの生活の様態を展示しているため、イスラーム世界への理解を深めたいという企画者の意図に沿う。また、ハラール・フードなどがきっかけとなってイスラーム世界への関心が高まる現在、日本にムスリムを含めた他者を迎えるということについて、参加者に演劇体験をととして自分なりに考えてもらいたいと願ったためである。

実際にワークショップに参加し、感じたことは、やればやるほど、このワークショップは袋小路に迷い込むのではないかという危惧であった。演じることは確かに他人事である展示を自身に引き寄せ、真剣に考えるきっかけとなるかもしれない。しかしながら、その理解がどこまで正しいのか、監督者の役目を負うことになった筆者には、決してはかれぬものである。イスラーム世界に身を置いた訳ではない参加者が、日本人の価値観でイスラーム世界の暮らしをはかろうとしたところで、それはかりそめの理解に過ぎない。文化相対主義的解釈をすれば、みんなくシアターにはそのような空疎性があることが指摘できる。

しかしながら、文化的・歴史的背景は違えど、あるひとつの行動が別々の社会で、同じ解釈をともなうことはある。ムスリムのベドウィンであろうと、都会に暮らす日本人であろうと、同じことを考える瞬間はあろう。しかしながら、そこまで踏み込むにはみんなくシアターはあまりに時間が限られ、その体験は浅薄すぎる。演技についてはまったくの素人である参加者が、演じることになじむだけで、時間が過ぎてしまうのではないか。それらへの答えは結局得られぬまま、3回の参加を終えた。おそらくそれは、参加者と博物館を結びつけるため、館員がどう接すればよいのかというガイドラインが欠如していたせいではなからうか。

参加者からの感想には、まったく知らなかった世界に思いを馳せるきっかけを得た満足感がつづられているものが多かった。しかしながら、みんなくシアターでの体験を一

過性のものにしてほしくない、そのために博物館をもっと活用してほしいというのが、博物館に勤務する者の真情である。博学連携ワークショップでは、そこまで参加者にアピールする時間がなかった。今後もワークショップを続けるのであれば、教育者と博物館の継続的な関係を構築するための、ガイドラインをもうける必要があるだろう。

コメント：身体的に自覚すること

— 自己と他者の理解に向けて

上羽 陽子

(国立民族学博物館)

本ワークショップが対象とした展示は、2014年3月にリニューアルした国立民族学博物館（以下、民博）東アジア展示・日本の文化の展示セクション「多みんぞくニホン」であった。展示は日本で生活する外国出身者に焦点をあて、日用品や衣装などの関連資料や映像資料を通して、かれらの存在について紹介をしている。現在、200万人を超える外国人が日本で生活しており、学校教育の現場においても外国人を両親に持つ生徒が少なくない。そのため、教育の現場において多文化共生は重要な課題となっている。その課題を解決するために本ワークショップのテーマとして展示セクション「多みんぞくニホン」が選ばれたのだ。

このような題材を博学連携ワークショップとして取り上げることは有益であると言える。また、研究成果公開の役割を担う民博の展示場を、その展示意図にそって広く活用することはとても意義深いものである。さらに、本ワークショップは、片親が外国人である子どもの学校生活でのいじめを主題に、フォーラム・シアターを応用した演劇的手法をもちいたことが興味深い。ワークショップ参加者は、小学校の教室の一場面を想定して、いじめられている生徒、いじめる生徒、外国人の親、日本人の親、担任教師を演じた。教室でいじめの一場面を演じるといった行為は、登場人物の気持ちを考える、登場人物になりきるといったことを目標とし、本ワークショップの目的である他人事を自分事として捉えるための有効な手段であると考えられる。さらに重要なことは、フォーラム・シアターの特徴である演じている最中にアクションをとめ、その場面でお互いの意見をのべて、さらに新たな演技をうみだし社会的・政治的問題について議論を深化させることが可能であるということである。演じることで問題を他者として考えるのではなく、自己化することが可能となる有益なアクティビティである。ときには自己化が難しく、演じることができない参加者にとっては、どうして自己化できないかを自身や他の参加者ととも考えることで、他者への理解の困難さや、異文化理解の難しさを明示化するきっかけになるとも考えられる。

このようなワークショップをより充実させるためには、テーマとなっている地域や社会、文化などに精通している研究者を積極的に取り入れて活用する必要がある。ときに、短時間のワークショップでは、参加者の思い込みだけで演劇を進めてしまう可能性があるからだ。そこで、研究者はリーダーシップを発揮し、参加者がなぜそのように思い込んでしまったのか、どのようなことが原因で異文化理解への齟齬をきたしているか、そ

これらの問題を解く鍵の役目としてのふるまいが必要である。素人の演者にとって、自身の文化的・社会的認識を超えた演技は難しい。しかし、そのような限界点を演劇的手法で身体的に自覚することによって、より異文化への理解を深めることが容易になると考えられる。対象地域の文化や社会に精通している研究者と演技的手法をもちいたワークショップ経験者とが、ほどよいバランスで協働作業をおこなうことで、より実践的で学校教育の現場でも応用可能なワークショップデザインが生みだされるであろう。