

世田谷パブリックシアター

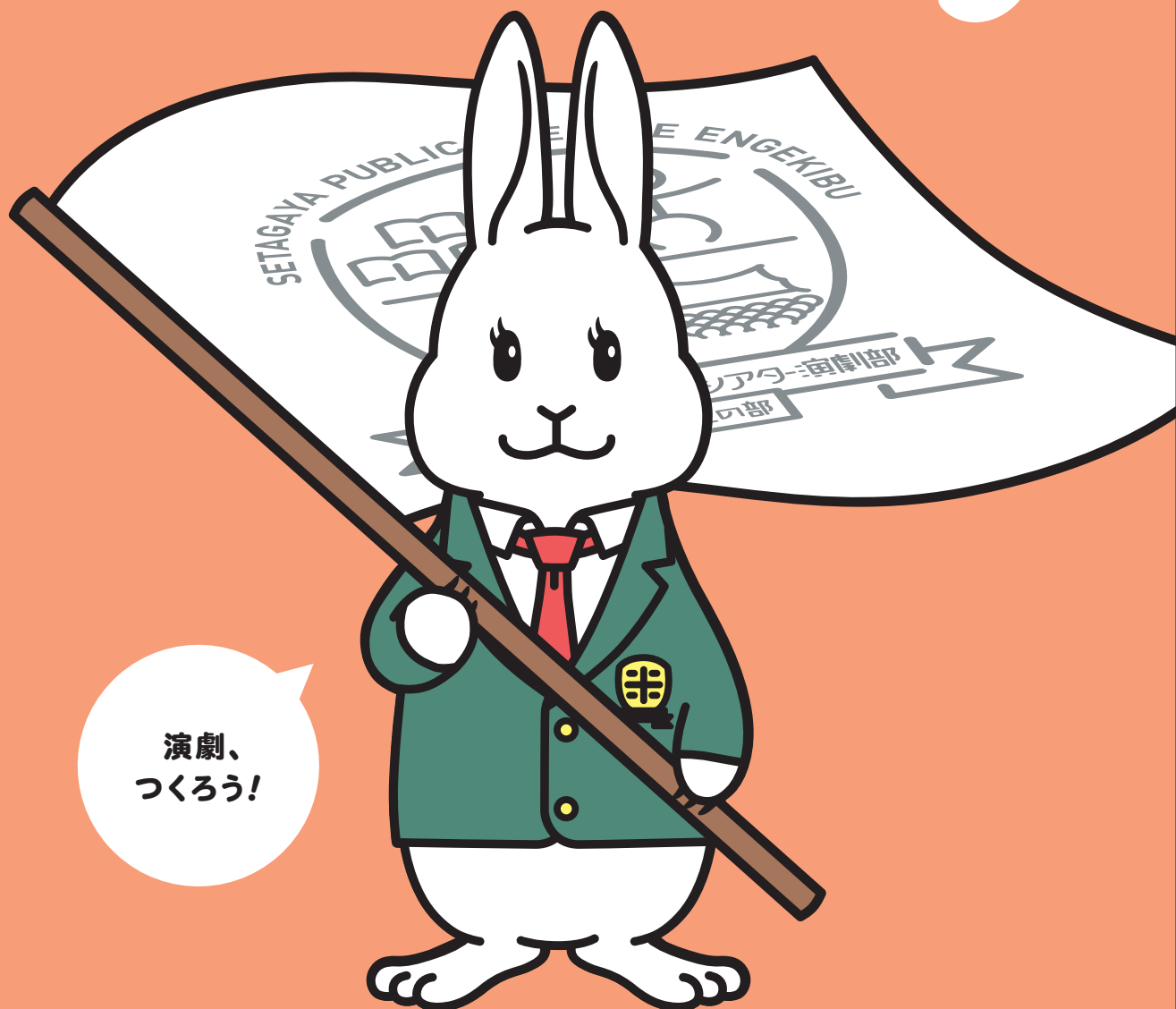
三軒茶屋発、地域の劇場による活動紹介冊子 [キャラマガ]

Vol.15

Mar.2019

2019年3月号

CarroMag.



演劇、
つくろう!

ワークショップ・レポート

世田谷パブリックシアター演劇部

中学生の部 第二期 2017

『キャロマグ』ってなに？

三軒茶屋のキャロットタワーにある世田谷パブリックシアターには、組織名と同じ「世田谷パブリックシアター」(600席)と「シアタートラム」(200席)という2つの劇場があり、年間を通じていろいろな演劇やダンスの作品を上演しています。ですが、その活動は劇場での上演活動に留まりません。3つある稽古場や、セミナールーム、世田谷区内の小中学校や児童館、高齢者施設などで、小学生からお年寄りの方まで、ありとあらゆる方たちが参加できるレクチャーや演劇ワークショップを行っています。キャロマグ(CarroMag.)は、そんな世田谷パブリックシアターの、通常目に留まることの少ないこうした活動を不定期で紹介する冊子です。ご案内をつとめるのは、うさぎのキャロちゃんです。もし、ちょっとでもご興味をもって頂けるような内容がありましたら、今度はぜひ参加しにいらしてくださいね。

Back Number

バックナンバー



CarroMag.

Vol.15 | Mar.2019

CONTENTS

ワークショップ・レポート

世田谷パブリックシアター演劇部 中学生の部 第二期 2017

はじめに

対話する場としての演劇部
中学生たちが立ち向かったもの

九谷倫恵子(世田谷パブリックシアター) 2

稽古場日誌

「世田谷パブリックシアター演劇部 中学生の部」第二期
2017年秋、ワークショップ全記録

千葉ゆり 4

『十二支』シーン解説 26

エッセイ

大変意味のある夢も希望もない物語

金谷奈緒(演出家・青山ねりもの協会) 27

CarroMag.
Information

近日開催予定の主なイベント・ワークショップ 28

学芸スタッフから

おまけマンガ『たまにはこんな役 #15』

編集後記

対話する場としての演劇部 中学生たちが立ち向かったもの

九谷倫恵子（世田谷パブリックシアター）

「世田谷パブリックシアター演劇部 中学生の部」は、中学生を対象とした演劇ワークショップで、1年間を第一期、第二期、第三期と分けて実施しています。

今回のキャロマガが特集するのは、2017年の第二期です。第二期はもっとも長期のワークショップで、9月初頭から2ヵ月にわたり、十数回程度のワークショップを通じて演劇作品を創作し、世田谷区立の中学校演劇部が出場する大会「世田谷区立中学校演劇発表会」（区大会）で発表します。

キャロマガでは、世田谷パブリックシアター演劇部の活動をVol.6（Feb.2015）とVol.10（Jan.2017）で特集し、このワークショップを立ち上げた経緯や趣旨、中学生たちの感想などをご紹介してきましたが、3度目となる今回は、これまでとはまた少し違う角度から切り取ってみることにします。

「話し合い」という演劇作りの大切なプロセス

例年、ワークショップ終了時には、中学生たちに参加した感想を聞いていますが、中学生た

ちは第二期を通じて強く印象に残ったこととして、しばしば「話し合い」を挙げています。「演劇ワークショップの感想で『話し合い』が印象に残ったこと？」と不思議に思われるかもしれませんが、しかし、たしかに世田谷パブリックシアターの演劇部では、とても多くの時間を話し合いに費やしていて、そのような感想が出てくることも自然なことのように思われるのです。

当劇場のワークショップ全般にいえることですが、このワークショップには台本はありません。参加者である中学生たち自身がアイディアを出し合い創作しています。話し合いの時間を多くとることになるのは、それが演劇を作るために避けては通れない大切なプロセスだからです。また2015年からは、それまで事前に設定していた原作やテーマ等（13年『竹取物語』、14年「お金」）を決めずにスタートしたため、中学生たちは発表したいことを皆で探り、一から作り上げることになりました。そのため、話し合いがより必要とされるようになってきているともいえます。

このような作り方は、劇作家や演出家がいる演劇と比べるととても時間がかかります。一見、

非効率的な手法と思われるかもしれません。しかし、話し合いを重ねて練り上げていくことで、一人の価値観や想像力だけでは辿りつけないところに行くことができます。また、演技手たちが信じ、納得したところから発される表現は、とても強度の高いものになるとも考えています。

対話の困難さと向き合う

また別の視点に立つと、「演劇」と「話し合い」について逆の言い方もできます。つまり、演劇は手段であり、話し合いが目的でもあるのです。それは、世田谷パブリックシアターが新しい演劇のあり方を探ると同時に、市民一人ひとりが尊重される地域社会の構築を目指してもいるからです。演劇ワークショップは、演劇作りを媒介として、人々が対話する場を作ることそのものを目論んでいるとも言えます。

とはいえ、現実として、異なる考えをもつ人と共に一つの演劇を作るのは容易なことではありません。それは大人も子どもも同じです。演

劇の現場に限らず、日常のさまざまな場面で対話の困難さにぶつかり、葛藤した経験をもつ人も少なくないでしょう。また、当たり前のことではありますが、中学生同士であれば共有するものが多いゆえに軋轢が生まれないというわけでもありません。中学生たちは、話し合いで得られるものの豊かさを実感しつつも、意見がぶつかる中、どうすれば決められるかと苦しんでもいました。

今回のキャロマガでは、ワークショップのプロセスを詳細に辿りながら、中学生たちが対話の難しさにどのように立ち向かっていったか、進行役の金谷奈緒さんをはじめとする大人たちがどのように関わったかについてご紹介します。その中心となる「ワークショップ全記録」（p.4～）は、このワークショップのスタッフであり、かつて当劇場のワークショップの参加者だった千葉ゆりさんがまとめました。この記録は、違ったものの見方をする他者とのように協働しうるかについての一つの「試み」と「成果」の記録であると考えています。

「世田谷パブリックシアター演劇部 中学生の部」 第二期 2017 概要

〔日程〕
2017年9月2日（土）、9日（土）、10日（日）、17日（日）、18日（月・祝）、23日（土・祝）、24日（日）、10月1日（日）、8日（日）、9日（月・祝）、15日（日）、21日（土）、22日（日）、★28日（土）、★29日（日）、11月12日（日）【全16回】★…区大会

〔会場〕
ワークショップ：世田谷パブリックシアター稽古場ほか
区大会：成城ホール

〔進行役〕
金谷奈緒（演出家・青山ねりもの協会）

〔参加者数〕
11名

「世田谷パブリックシアター演劇部 中学生の部」第二期

2017年秋、ワークショップ全記録

さまざまな学校から中学生が集まる世田谷パブリックシアター演劇部。その第二期は、世田谷区立の中学校演劇部が日頃の成果を発表する「世田谷区立中学校演劇発表会（区大会）」に向けて、作品作りを行います。2017年のメンバーは、総勢11名の中学生と進行役の金谷奈緒さん。この日誌は、発表会までのプロセスを、制作アシスタントの千葉ゆりさんが記録したものです。

千葉ゆり

世田谷パブリックシアターの演劇ワークショップ（以下、WS）に私が初めて参加したのは10年前、中学生のときでした。

あれから月日は流れ、私は制作アシスタントとして中学生演劇部に関わるようになりました。稽古場での時間を共にしながら「私たち（進行役の金谷奈緒さん、劇場のスタッフ、私、という大人と中学生）が何に悩み、何にこだわり、何を信じて、演劇を作ってきたのか」、それぞれの奮闘やみんなの表情、言葉を夢中で記録しました。その記録がこれから始まる日誌です。

.....

1日目（9月2日・土）

10:00／はじめまして・自己紹介

慣れない稽古場に、知らない子がたくさん。話しかけづらいなあ…というような表情で、中学生のみんなは壁際に立っています。そんな中、「そろそろ始めよっかー」という進行役・金谷奈緒ちゃんのゆるーい声かけで幕を開けた今回の「世田谷パブリックシアター演劇部 中学生

の部 第二期」。

まずは、これから一緒に演劇を作ることになるメンバーに自己紹介をすることに。その際、奈緒ちゃんからは「名前だけではなく、アイデンティティも教えてほしい！」とのリクエストが。「アイデンティティ？」と中学生。「私はこういう人間ですっていう意味だけど、難しく考えなくていいよ。私は〇〇が好き！とか嫌い！とか、こだわりとかを教えてね。それに共感した人は手を挙げて」。

ということで、一人ずつ、名前とアイデンティティを言っていきます。「朝起きるのがツライ」「分かるー！！」。共感者多数。私も手を挙げました。「カラオケが好き」「好き好き！」。すごい勢いでみんな手を挙げます。「雑巾を絞るときに左手が上になる」「…ん？」。みんな一斉にエアーで雑巾を絞り始め、なんだか妙な光景。ほんの少し、緊張がほどけたかな…？

10:17／身体を起こす

少しストレッチをして、稽古場をくまなく歩きます。床にごろんと寝転んでみて、今朝したように起き上がり、身支度の様子や、稽古場まで



の道のりを思い出しながら、ここまでの自分の動きをなぞるように身体を動かしてみます。最後に稽古場の重～い扉を開けて…おはようございます。

10:42／ゲーム（シェイプからスペース）

シアターゲームをやってみます。まずは身体でモノのかたちを作る「シェイプ」。2人1組になって「椅子」のかたちを作ってみます。次は「高級な椅子」。すると背もたれが高くなったり、座りにくそうな椅子が増えたり…。次は3人1組で「掃除機」「信号機」「悲しい信号機」を作ります。「悲しい信号機」では、どのグループもなぜか動きがゆっくりに。次は5人1組、2つのグループに分かれて、音や動きを加えたシーンを作る「スペース」。それぞれのチームに与えられたシーンのお題は「海」と「台所」。お互いに与えられたお題を知らないまま相手グループのシーンを見て、お題を当て合います。

11:28／過去の映像を見る

「百聞は一見にしかず」ということで、今まで演劇部が区大会で上演した4作品『竹取物語』『人類と金』『GIRLS』『いま、TATAKATTEマス。』をダイジェストで見てみることに。

12:10／作りたい「演劇」を考える

「映像を見て、みんなは区大会でどんな演劇をやりたいかった？」と奈緒ちゃんが問いかけると、中学生からは「モヘンジョダロの遺跡の話」「夫が不倫して、妻が借金取りに追われて、どんどん暗くなるようなリアルなやつ」という、なんとも個性強めな意見が挙がります。今回3度目の参加となる中学生からは、「毎回、発表後の講評で『明るく元気でよかった』って言われるから、シリアスなものがやりたい！」との声も。でも、シリアスってなんだろう。明るくて元気じゃなければ「シリアス」なのかな。他にも「会話劇をやりたい」「悪い人が出てほしい」「アニメの実写化」「青いスポットライトを使いたい」「変な衣装が着たい」など…やりたいことは、次から次へと湧いてきます。

13:30／作りたい「物語」を考える

一方、奈緒ちゃんからは「私は過去のオムニバスの作品も『物語』だと思っていたけど、みんなは『物語じゃない』って言うから、今年はみんなが思う物語がなにかを出発点に考えたい」と話し、続けて「物語を作るとしたら、どんな内容がいい？」と質問。すると不倫、リストラ、とにかく精神的に追い詰められるシリアスなもの、という意見が多く挙がります。どうやらみんなは「お客さんを泣かせたい」らしい。「大人は？」という奈緒ちゃんからの問いかけに、スタッフから「私はカップパが大好きで、日々想いを馳せています」との声が。この発言が、午後の活動に影響を与えることに…。

14：00／物語を作る

グループに分かれ、作りたい「物語」のダイジェスト版（はじめ／なか／おわり）を試作。そして、できあがったのが次の3シーン。

「カップパのラブストーリー」

カップパが人間の男の子と出会い、その男の子の元カノにひと目惚れをする／カップパの家族に反対される／カップパは男の子の応援を受けて告白に踏み切る。

「遊園地建設からカップパを守る」

友だちのカップパが暮らす沼が、遊園地建設のために埋め立てられるという計画を知る中学生／市長へ中学生が直談判をしに行く。「誰だね、君は」「中学生です！」／「遊園地じゃなくて、水族館にしてくれるって！やったね！」

「不倫じゃなくてプリンだよ」

王様が大切にしている伝説の巨大プリンを守ることに疲れた兵士たち／兵士たちはプリンを盗んで売ろうと試みるが諦める／実はプリンは賞

味期限切れ、王様はショックで倒れる。作った作品をお互いに見て、感想を伝え合います。自分たちの作った物語がほかのグループの人の視点や解釈で切り取られると、とたんに物語に厚みが出てきます。

15：15／ふりかえり＋宿題

初めて会ったメンバーと作りたい演劇や物語について話し合っ、実際にやってみた初日。この日の感想は「物語を作ったことないからホワホワしたけど、あっという間にできてワクワクした」「全部ヘンな話だけど、筋があって面白かった」など。最後に、奈緒ちゃんから宿題。次回までに「区大会でやってみたい具体的な物語やエピソードを一人一つ考えてくること」。劇場でも宿題が出るのか…という顔をする面々。気持ちは分かるけど、みんなの思う「物語」が知りたいんだ！忘れずに考えてきてね！
.....

2日目（9月9日・土）

10：03／おはようございます

今日は土曜日。学校のあるメンバーは午後からの参加なので、人数は少なめ。今日から参加する新メンバーを1人加えて、2日目がスタートです。

10：09／ゲーム（わたしあなた、ミラー）

前回のワークショップから1週間。お互いの名前、忘れてるよね…。なので、みんなで円になって、お互いの名前を思い出すゲームをやってから、「わたしあなた」というゲームに移ります。最初の人「わたし」と言ったあと、誰か1人に向けて「あなた」と呼びかけます。呼ば

れた人は「わたし」と言って受け取り、また他の誰かに「あなた」と呼びかけます。相手をしっかりと見つめて呼ばないとこのゲームは成立しません。次に、より神経を研ぎ澄ませるゲーム「ミラー」を続けます。2人1組になってリーダーを決め、向かい合わせに立ち、リーダーが動き、もう1人が鏡になってそれを真似します。ペアを変えて、鏡になったり、なられたり、どちらが先導しているのか、その継ぎ目が分からないよう交替し、動きを滑らかに揃えることに挑戦しました。

10：42／ゲーム（彫刻家と粘土）

彫刻家役と粘土役に分かれて、奈緒ちゃんからのお題に沿った彫刻を、粘土役の身体を使って彫刻家を作っていきます。できあがった彫刻はみんなで鑑賞。「深いかなしみ」がお題の彫刻には「座り方が悲しい」「このあとめっちゃ泣きそう」、「最高の楽しみ」がお題の彫刻には「宴会っぽい」「あ、後ろから見るとすっごくいよ！」などの感想が。彫刻がかたどっているのは一瞬の時間だけど、その前後の事柄や心の中まで想像した感想が出てきます。今度は、彫刻家1人に対して粘土役が3人の4人1組に。奈緒ちゃんお手製の「いつ／どこで／誰が／何をした」の4種類のカードを引いて、そのカードの言葉が表す場面の彫刻を作ります。引きあてたお題は「クリスマス、海で、カブトムシが、ケンカした」「お正月、トイレで、ハリウッドスターが、踊った」など、なんのこっちゃ！！な設定のオンパレード。試行錯誤してできあがった彫刻を発表し、感想を伝え合います。自分たちの彫刻を自分たちで見ることはできないので、感想をもらって初めて気づいたことも多かったようです。

13:00／ゲーム（だるまさんは王様）

お昼からのメンバーを加え、腹ごなしのゲーム。特に「だるまさんは王様」というゲームが大ヒット！！みんな、笑いが止まりません。

13：32／宿題の発表

前回、出された宿題の共有タイム。「ディズニー映画をやりたい！」「銀魂の映画が面白かったから演劇にしたい！」「アニーがやりたい」という意見が挙がる中、「モヘンジョダロの遺跡についてやりたい」という案をもってきた中学生はインダス文明についてプレゼンをしてくれました。

「ふだんできないことをやりたい！」と言っていた中学生は「テーマは破壊。電車の中で歌ったり、騒いだりしたい！」とのこと。奈緒ちゃんがやりたいのは『十二支の話』と『エジソンの話』。私が提案したのは落語の演目の『頭山』。さくらんぼを種ごと食べたせいで、頭から桜の木が生えてしまった男の人の話です。お話の中で、その桜の木の下で近所の人たちが花見をするシーンがあるんだけど、それをみんなでやってみたら面白いかな、と思って。そう、進行役も参加者もスタッフも、その場にいる人が等しく意見を言うのが世田谷パブリックシアター演劇部なのです。

14：08／物語の試作

たくさんの候補が挙がったので、とりあえず2つのグループに分かれて、それぞれ候補の中から1つを選び、ダイジェストを作ってみることに。私が参加したグループは『ウォーリー』（ディズニーアニメ）に挑戦！

15:00／発表

『ウォーリー』グループの発表を見た中学生からは「お洒落なフランス映画みたい」との感想が。でも、ウォーリーを演じた当人は「もうやりたくない!!!」と、ものすごく恥ずかしそう。もう一つのグループは『イエスキリストを売ったユダの話』。見ていた中学生からは「セリフや動きがシンプルで研ぎ澄まされていた」「ユダが死ぬシーンの立ち位置を変えたらもっと分かりやすくなるんじゃない？」など、具体的なアドバイスが。でも「ユダの裏切り」の完成度の高さに『ウォーリー』グループの面々は「もっときちんとやればよかった…」と苦笑い。

それから意見を踏まえて作り直し。作り直す中で、『ウォーリー』グループの中学生が「本物のディズニー映画には勝てないよ!!本物のウォーリーのほうが絶対、面白いもん!!」とぼやきます。思わず笑ってしまいました。すると「ディズニー映画にできなくて、中学生にできることが絶対あるよ」とスタッフの一言。確かに。今日の『ウォーリー』だって、中学生だけ

らできること、だったと思うなあ。

15:53／ふりかえり+宿題

物語をたくさん作った今日は、「明日も楽しみ!」と興奮冷めやらぬ様子で息巻く中学生多数。『イエスキリストを売ったユダの話』と『ウォーリー』は両極端の内容でしたが、演劇部のみんなが幅広い作品を創作できることを証明したように思います。区大会で上演する作品を検討するにあたり、奈緒ちゃんからは「20分の作品に納まること、みんなが素敵でいられることが大きな決め手。でもそれ以外にもみんなが考える『選ぶ決め手』を考えてきてほしい!」との宿題が。

.....

3日目 (9月10日・日)

10:09／頭と身体を起こそう

2日連続のWSは中学生でも疲れるのか、みんなとても眠そうな顔。脳トレで脳みそを起こしたあと、2グループに分かれて「いかに素敵に8歩を歩くか」を考えました。



11:02／ワークシートにまとめる

「実は、あと6回で中間発表なんだけど」と奈緒ちゃんから切り出されて、「!?!」という表情の中学生たち。そう、まだ3日目だけど、そろそろ区大会で上演する作品を決めないと「ヤバイ」んです。ということで、奈緒ちゃんが作ってきたワークシートに、自分のやりたい物語の大まかな内容を書き込んでいきます。「いつの時代の話なの?登場人物は?見た人はどんな気持ちになる?」。ワークシートの質問は様々。書き終わると、ワークシートをもとに、一人ひとり自分のアイディアを紹介していきます。

13:30／ゲーム(だるまさんは王様)

話し合いのまえに、大人気の「だるまさんは王様」をやりました。やっぱり大盛り上がり。

14:00／ワークシートのマッピング

みんながやりたい物語を分析するために、2つのグループに分かれ、それぞれのワークシートを床に置き、マッピングすることに。何を縦軸、横軸にするかはグループ内で決めます。1つのグループはマッピングの軸を「リアリティの有無」「物語を通して主人公が何か(時間、もの、人)を失うか」にしていました。この「失う」という軸は、2グループ全員で共有する際、話題になりました。「失うって何?」「どんな話も失っていると思ったら失っているし、得てと思ったら得ていると思う」「客観的に見て失っているってこと?」。物語を多角的に捉えた中学生の発言にちょっとびっくり。もう1つのグループは「ハッピーか、アンハッ

ピーか」「区大会で上演したら怒られるか、怒られないか(言い訳しやすいか、しにくいかな)、さらに斜めの軸が登場して、「登場人物がイライラしているか、していないか」という3つの軸でマッピング。『これは古典作品だから』という言い訳ができるから怒られない」なんていう超理論も飛び出しますが、他グループからは「そもそも誰にも怒られない作品ってあるの?それって面白いの?」という疑問が出されます。次に2つのグループの軸を合体させて、全員分をマッピング。共通点がある物語同士をビニールテープの線を引いてつなげていくと、床に全ての物語の相関図ができあがりました。

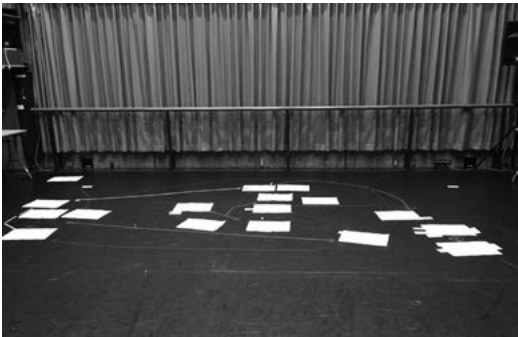
相関図を眺めてみると、どの物語もどこかしら他の物語と繋がっていることが分かります。ということは、どれか1つを選んだとしても、なにかしら他の物語の要素を取り入れることができる、ということなのかも。

15:30／興味のある物語のワークシートに付箋を貼る

現時点で自分が興味のある物語のワークシートに、自分の名前を書いた付箋を貼りつけていきます。そのときに必ず考慮する条件は、「11人が出演する20分の作品にできること」。付箋を貼り終わったら、「なぜその物語を選んだのか、何が決め手になったのか」を聞き合います。大人から「この物語を上演することで、お客さんに何を見せたいのか」「この物語は何をもって結末を迎えるのか」などの質問をぐいぐい受けて中学生たち、ちょっとたじたじ。

15:55／ふりかえり

「頭がこんがらがっちゃった」「自分がやりたいことが分からなくなっちゃった」という正直な感想がたくさん。



でも、「なぜその作品を上演するのか」「何を伝えたいのか」を考えることはとても重要なんです。考えないまま作ると「何も考えていない」ということが、確実にお客さんに伝わります。今、悩めば悩むほど、良い土台ができあがると思うんだ。ここは踏ん張りどころ！！

.....

4日目 (9月17日・日)

10:05／おはようございます

今日は上演作品を決めることが目標！ 前回と同じく話し合いが多くなるけれど、頑張ろー！

10:09／ゲーム (ありがとう、プレゼント)

まずは私が世界でいちばん大好きな「ありがとう」というゲームでウォーミングアップ。2人組になり、1人がまっすぐ立った姿勢から身体の一部を動かします。もう1人がその部分を元の姿勢に直して、直された人は相手に心の底から「ありがとう」と伝えます。照れくさそうに「ありがとう」を言い合う中学生の姿はとても素敵でした。次は相手にプレゼントをあげたフリ、もらったフリをするゲーム。実際にもらったわけじゃな

いのにみんな本当に嬉しそう。

11:12／いざ！話し合い

前回休んだ人に共有するために、稽古場の床に置いたワークシートのマッピングを再現。自分がやりたい物語を改めてみんなの前でプレゼンしたあと、候補を絞るために「1人2票」で「自分が提案した物語以外のもの」に投票しました。この時点で票が入ったのはなんと11個！ さて、どうやって決めよう？ まずはその物語に投票した理由を聞いていきます。「面白そうだったから」というコメントには、「どこらへんが面白そうだった？」と大人が質問します。自分の中の「面白そう」をなんとか言語化しようと試みる中学生たち。そうそう、「なんとなく」のまま進めていったら、なんとなく面白いものにしかならないから、ここはたくさん考えよう！

13:25／大人抜きで話し合い

中学生だけで上演したい作品をどう絞り込むかを話し合います。簡単に人の意見を潰したくないし、自分の意見を潰されたくもないらしく、話し合いは「どうすればみんなの意見を反映させることができるのか」を第一に進められているようでした。また、候補の1つに上がっていた「地震」を題材にした作品についても話し合いました。「物語にする必要はないと思う」「みんなが助け合うとしたら、ただのいい話で終わっちゃわない？」「ものすごくリアルなものにしてお客さんに当事者意識をもってもらい必要がある」など、上演する意義について考え始めます。なかなか答えは出ないなか、奈緒ちゃんから、「特に得票数の多かった5作品の構成をそれぞれ作ってみては？」という提案が。

13:55／構成の発表

やりたい作品ごとにグループに分かれて、構成を考えます。できあがったのは以下の3つ。

『できないけどやりたい』(『晴れ、ときどき◯◯』をやりたいグループと合体していた)。「できないけどやりたいことについて考えてみました。劇の中でやってみたいことは、ティッシュを全部出すとか、障子を破くとか。私たちがふだん思っている『人生楽しいだけではない』ということが、そういうことの間にさりげなく入ったらいいんじゃない？ ってことになりました。

『首都直下地震』

学校で地震が起きて、土砂にまみれた人を助けて、なんとか脱出して、最後は津波が来る話。ふざけちゃダメで、真面目に作る。

『へそまがり昔話』(『白雪姫の裁判』をやりたいグループと合体していた)。昔話の登場人物たちが最終決戦を終えて、血まみれで家に帰ってきた白雪姫を父親が裁判所に通報して裁判が始まる。最終的に小人や白雪姫は死刑になっていき、処刑のときに『次世代がお前らを殺しにくる』と遺言を残す。

改めてみんなで話し合います。上演作品を選ぶ「決め手」を探りつつ、「やりたいこと」と「できること」を一つひとつ確認する作業です。「2つの作品を混ぜて1つの作品にしたい」と言っていた中学生たちも、話し合いや構成を考える中でイメージのズレに気づき「Aちゃんと私のゴールは違う気がする。混ぜるのは無理だと思う」と伝えていました。「違う」というこ

とをお互いに理解し、拒絶ではなくそれを伝えるというのは、大人でもなかなかできることではありません。また、先ほどの投票で1票でも票が入っている作品については、もう一度全員で話し合うことに。その話し合いの中で「気持ち残し」という新しい言葉が中学生の間に生まれました。「この作品をやりたかった人の思いやその作品のニュアンスを活かして、他の作品に取り組む」という意味です。そして、たくさんの「気持ち残し」をして、作品の候補が絞り込まれました。「工夫次第でみんながやりたかったことを盛り込めそう」ということで、1票入っていた『十二支』が最終候補に浮上し、候補は6作品まで絞られました。

14:35／候補を絞る

今度は1人1票で投票します。「自分がやりたいものなのか、お客さんが見て面白いものなのか、どちらを優先すればいいんだろう」「それは自分の基準でいいんじゃない？」。投票前の中学生たちの会話です。この投票で、候補は2つ(『できないけどやりたい』『十二支』)に絞られました。

15:00／ワンシーンの試作

最終候補の2つは、票数が同じ！ とりあえず上演したい作品ごとに分かれてワンシーンを作ってみます。

『できないけどやりたい』勉強をしている中学生たち。その中の一人がスマホでニュースを見て「渋谷に宇宙人、来たって！」と言うが、「世田谷だから大丈夫だよ」と返され、勉強を続ける。するとそこに宇宙人が恋ダンスをしながら迫ってくる。ダンスで対

抗する中学生。敗北するが、宇宙人たちが楽しそうなので一緒に踊って決めポーズ。

『十二支』

舞台は十二支たちの年末会議。続々と干支のメンバーが部屋に入ってくる。辰さんは空にいるので見上げて出欠確認。ところが来年の干支、戌がい^{いぬ}ない。年明けまであと1時間。するとそこに十二支の座を狙っていたネコが登場。ネコが十二支になることに最初は全員反対するが、十二支の中でもイヌ派とネコ派はあるらしい。犬種が違うなら分かるけど、なんでネコが！？などともめているうちに年が明けてしまう。

15:45／話し合い

『できないけどやりたい』グループからは、他にもやりたいこととして「突然、踊りたい」「学校のプールをナイトプール化したい」「野次を飛ばしたい」など、まだまだ山ほどあるみたい。奈緒ちゃんから「試しに票とってみる？」と声かけが。その結果、みんなの「気持ち残し」を入れ込んでの『十二支』に決定！明日までに十二支のうちの何役をやりたいのか、考えてくることになりました。

.....

5日目 (9月18日・月〔祝〕)

10:04／おはようございます。

今日は初めて部員全員が揃いました！！

10:05／ウォーミングアップ

11:05／構成パターンの検討

十二支には12匹の動物がいます。しかし演劇部員は11人。さて、どうしよう？しかも

「十二支に入れなかったネコ役がやりたい！！」という強い希望をもっている子も。とりあえず、『十二支』の物語にはどんな構成パターンがあるのか、奈緒ちゃんが持ってきた十二支の絵本を参考にしてみると、

- ① 十二支を決めるレース編 ネコあり
- ② 十二支を決めるレース編 ネコなし
- ③ 十二支の会議に一人こない編 ネコあり
- ④ 十二支の会議に一人こない編 ネコなし

の4パターンが考えられそう。

11:25／試作

自分がやりたいパターンごとに集まって、短いシーンを作ってみることに。「十二支を決めるレース編 ネコあり」を選んだグループは、絵本の流れに沿ってシーンを作りました。このグループは身体の使い方や喋り方に工夫があり、各動物の特徴を上手につかんでいました。そして「十二支の会議に一人こない編 ネコあり」を選んだグループは、十二支が集まる会議に来年の干支の戌^{いぬ}が来ず、「殺されたらしいよ」という噂を聞いて、お互いを疑い始めるという話を作りました。こちらのグループの作品には切迫した緊張感ありました。でも「戌の死」が軽く扱われ過ぎている感じも。奈緒ちゃんも「死んだ戌が明日にでも戻ってきそうな感じがする」とコメントしていました。自分の役と戌との関係性によって、「戌の死」をどう受け止めるかが変わってきます。今は曖昧になっている十二支同士の関係性も、そこから見えてくるかもしれないね！

12:58／試作品の交換

他のグループが午前中に創作した作品を交換し

て、もっと面白くすることに挑戦。みんな躍起になって、どうやったらまえよりも面白くなるのか頭をひねらせていました。

13:32／交換バージョンを発表

「一人こない編」が作った「レース編」は、ストップモーションや各動物が心境を語るモノローグが追加されて賑やかに。「どうしてもこのレースに勝たなくちゃいけない！」と子^{ねずみ}が意気込むなど、動物たちがレースに特別な思いを抱いていることが分かり、それぞれの動物たちにとって「十二支に入ることがどれだけ価値があるのか」をもっと知りたくなりました。一方、「レース編」が作った「一人こない編」は、喋り方や仕草を工夫して十二支それぞれのキャラクターを明確にしていました。加えて、この作品の中では「子^{うし}・丑・寅」の順で、先輩―後輩の関係性ができていました。^{うま}午の姿が見当たらず、犯人探しから殺し合いが始まり、最後は「そして誰もいなくなった」のセリフで全員が倒れこみます。こちらも緊張感のある「会議」のシーンになっていましたが、間延びしていた部分も。でも、緩急のつけ方次第でサスペンスっぽくなりそう！見ていた中学生からは「途中（セリフのやりとりがヒートアップして）、何を言っているのか分からなかった」という意見がでました。でも「全部のセリフが聞こえれば良い演劇なのか、といったらそんなことはない。ここを聞かせたい！という言葉が聞こえていればいいと思う」と奈緒ちゃんはアドバイス。

13:55／構成パターンを決める

現時点では「一人こない編」を作りたい人が8人、「レース編」を作りたい人が2人。多数決を決定の理由にしないのが演劇部のみんなのす



ごいところ。上演作品を決めたとき同様「なぜやりたいと思ったのか」をお互いに伝え、話し合い、その上で、改めて票を取っていました。結果、「一人こない編」に決定。頭をたくさん使って作る作品になりそう…！

14:08／ネコの有無、役を決める

先延ばしにしていた、ネコの有無と役決めです。この話し合いは荒れました。どうしてもネコ役がやりたい「ネコあり派」と現実的に考えて人数が足りないからいらない、という「ネコなし派」。多数決を採ると、ネコあり派が6人、ネコなし派が5人と意見はほぼ半々。「6票だから…ありでいいじゃん！」というネコあり派の意見に対して、「これが民主主義のよくないところだよ」と返すネコなし派の中学生。ネコあり派に「どうしてそんなにネコがやりたいの？」という質問をしても「かわいいから」の一点張り。どうしようかと話し合いを続けていると、先ほど「民主主義のよくないところ」と発言した中学生が「でも、自分がやりたい役をやらないと楽しくないよね」と一言。みんな「それも確かに…」という雰囲気になり「やりたい人がいるならやったほうがいい」という意見で一致し、ネコありの物語を作ることになりました。次に十二支の役決めを行います。役が順調に決

定する中、ネコ役がどうしても決まりません。ネコ役をやりたいのは2人。話し合いに疲れてきた中学生たちは「もうじゃんけんで決めよう!」と言い出します。奈緒ちゃんがすかさずひとりのネコ役希望者に「どう?」と聞くと「じゃんけんは、ダメかな」と発言。じゃんけんなら手っ取り早いし…って思ってしまうがただ、誰もが納得できるあり方を考えようとするのが頼もしい。そうこうしているうちに「じゃんけんは嫌だ」と言った中学生が「じゃあ、譲ろう」と呟きました。なんだか劇的な瞬間で、少し感動してしまいました。

14:31／十二支のうた、ダンスづくり

奈緒ちゃんが持ってきた「十二支のうた」をみんなで聞いてから、グループに分かれて、自分の演じる干支のポーズや歌詞に合わせた動きを考えることに。突然のダンス作りにもかかわらず、動き出しがまあ早い。開始から約1時間で、2分半のオープニングダンスが完成!みんな汗だく。これからの作品創作でも、この力が発揮されたらいいな。

15:46／ふりかえり+宿題

昨日と今日の話し合いは、3時間以上に及びました。中学生たちの「話し合い」の姿はとても



印象的で、スタッフは「みんなで考えながら作っていく、決めていく、そのプロセスがすごく素敵だと思いました」と伝えていました。ある中学生からは「いろいろ決まって、大会に出るんだって実感した」という感想が。自分が演じる干支について、調べたり、妄想したりしてから、奈緒ちゃん特製のシートに書く宿題が出されました。みんなの十二支像、気になる〜!!

6日目 (9月23日・土[祝])

10:03／おはようございます

今日から呼吸についてのエクササイズも始まりました。姿勢を意識して腹式呼吸、ハミング、ロングトーン、声を遠くに飛ばしてみる。わ、なんだか演劇部っぽい!?

10:36／ゲーム (ナンバリング)

即興で関係性を作るゲームをやりました。それぞれ無作為にトランプを引き、数が大きいほうが強く、小さいほうが弱い立場になるというルール。相手の数字が自分より大きいのか、小さいのかを見極めながら会話をします。みんな自分の番号以外は分からないので、相手の話し方や態度をよく見ていました。このゲームは、十二支同士の関係性作りにも活かされるはず!

11:15／キャラクターの自己紹介&インタビュー

前回、出された宿題のシートをもとに、自分が演じる干支役で自己紹介をし、インタビューに答えます。すると、「十二支」についてのイメージにばらつきがあることが分かりました。十二支は「儲かる仕事」だったり、「とりあえ

ずやりたい仕事」だったり、「偉い身分になれる仕事」だったり…ただ、十二支は「仕事」である、というのは共通してもっているイメージのようです。また、インタビューの中では、^{ねずみ}子とネコの関係だけではなく、十二支同士の恨みや苦手意識が出てきました。繰り返して出てきたのは、肉食—草食問題。「十二支の中の唯一の肉食の寅は、草食動物とどんな関係か?」と気になった奈緒ちゃんが、草食動物の^{うし}丑や^{うさぎ}卯たちに質問。すると以下のような答えが。「危ないと思っているので近づかないようにしている」「怖い。以前、食べられそうになった」「寅は牙があるから羨ましい」。十二支同士の関係性を作るヒントになりそう。

12:07／「十二支レースの打ち上げ」シーン作り

干支のキャラクターと関係性をさらに探るために、本編とは関係のない「十二支レースの打ち上げ」シーンを作り、打ち上げの席順や、誰がどのタイミングで来店するかななどを考えます。中学生たちが作った打ち上げは、1月3日に居酒屋で行われた設定。幹事の辰が先に席に着いていて、到着した他の干支から会費1万円を回収(なかなかの値段するんだね)。そこに十二支になれなかったネコが偶然入ってきて…ネコが子を追いかけたり、それを辰が仲裁したり、肉食動物と草食動物は離れて座っていたりと、十二支の関係性がより明確になってきました。

13:35／作品の構成についての話し合い

作品の構成について、奈緒ちゃんから「十二支の一人がいなくなる→今後どうするかを話し合わないといけない→11人で話しても埒があか

ない→2つのグループになって話し合う、という展開はどうか?」と提案が。そして解決しなければいけないのは、11人で13匹(十二支+ネコ)をどう演じるのか問題! 演じる人が決まっていないのは^{さる}申と^{いのしし}亥。「いっそ申と亥どっちも失踪させちゃえば?」「誰かの左手を申にしよう」など、さまざまなアイデアが出てきましたが…とりあえず「亥が犠牲になる」ということは決まりました。

14:00／オープニングダンスの修正

ダンスの立ち位置や細かい動きの修正をします。みんな、身体を動かすと楽しそう。

15:14／パニックシーン作り

奈緒ちゃんの提案で、犠牲になった^{いのしし}亥の足をダンスの途中で見つけてしまうというパニックシーンを作ることに。「亥の足が本物かどうか、確認しに行くのは誰?」「最初に足に触れそうなのは?」「この状況の中で、一番落ち着かないのは?」。奈緒ちゃんからの質問の答えを考えつつ、中学生たちは即興で動きながら自分が演じる干支のキャラクターを探っていきます。

15:21／ふりかえり

この日は曇りだったせいか、「人数が少なくて、何も進んでない。時間をムダに使った感じがした」と、どんよりした感想がこぼれます。みんな、ゆっくり休んでおくれ…! 今日ムダじゃなかったよ〜!

7日目 (9月24日・日)

10:05／ウォーミングアップ

11:30／ディベート

2グループに分かれてディベート。グループから1人ずつ出て真ん中で向かい合い、自分の十二支の役柄としての意見を主張します。持ち時間は1人1分。

「弱肉強食はOK?」というお題では、十二支唯一の肉食動物の寅が、「無駄な殺しはしていない」と賛成の立場から意見する一方、否定派の午から「命は平等なはず」という意見が。「嘘をつくのはOK?」というお題では、『十二支』の物語の中で嘘をつく子が「人を幸せにする嘘もある。サンタクロースとか」と主張。否定派の丑は「群れを守るためには、信用をなくすことはしちやだめ」と群れ行動の動物ならではの主張を展開していました。自分が演じるキャラクターをさらに深掘りするきっかけになったんじゃないかな?

13:35／作品タイトルの候補出し

「十二支」「いま、深刻な話をしています」「サークル」「チャイニーズゾディアック」など、たくさんの候補が出ましたが、まとまらず。

14:05／パニックシーン作り

昨日に引き続き、ネコが亥の足を見つけてからのパニックシーンを作ります。即興でパニックシーンを演じたあと、奈緒ちゃんが「誰にいちばん好感がもてた?」「誰のことが嫌だった?」とみんなに質問。自分が相手のことをどう思っているのか、それをつかむことができれば自分のキャラクターはより明確になります。

即興でシーンを組み立てているので、話の内容がズレると歯止めがかからなくなってしまうこともしばしば。一つひとつの出来事に対して自分のキャラクターの動機づけが必要になってい

きます。午前中のディベートも大きなヒントになるかも!

15:42／作品タイトル決め

「チャイニーズゾディアック」に決まりかけましたが、ある中学生のひと言、「あとで絶対に後悔するよ!!」に目が覚めたのか? シンプルなほうが良いということになり「十二支」にぬるっと決定。

.....

8日目 (10月18・日)

10:01／おはようございます

今日は奈緒ちゃんがお休みです。

奈緒ちゃんからの手紙を読んで、今日やるべきことを確認。

10:06／ウォーミングアップ

10:20／オープニングダンスの確認

久しぶりに部員全員が揃ったのでダンスの振り付けを確認。

10:54／衣装作り

自分のキャラクターの衣装を不織布とホチキス+ガムテープで作ります。中学生も、試作を作っていた大人も、作り始めるとこだわりが止まらず、お昼ごはんを食べ終わったあとも衣装作りに夢中、気がついたら14:30!?

14:30／衣装をつけてオープニングダンス

細かいフォーメーションやポーズを修正。大人からもアドバイスします。

15:04／構成についての話し合い

来週は劇場スタッフ、演劇部OB・OGなどを招いての中間発表! 差し迫った発表に向けて、奈緒ちゃんは2つの構成案を考えてくれました。

- ・A案 犯人が分かる(犯人捜しの話し合い)
- ・B案 犯人が謎のまま終わる(今後の十二支について話し合い)

中学生たちは、「明かされない謎について考えて終わるシリアスなものを作りたい」という考えから、B案支持が多数。

15:25／A案・B案を試作・発表

自分のやりたい案に分かれてシーンを作り、発表。先週同様に、大人が「誰を犯人だと疑っているの?」「庇いたい人はいる?」など、具体的な質問を投げかけつつ、役柄の関係性を整理していきました。

15:49／両グループの発表を見て、話し合い

お互いの発表を見たあと、中学生の希望は「明るい」A案と、「暗い」B案のほぼ真っ二つになったため、話し合ってみることに。

中学生たちの結論は、「作品の前半で犯人捜しをするけど、後半でその疑いが晴れ、結局、犯人は謎のまま」というA案とB案の折衷案。

ここまでの中学生たちの話し合いを見ていて私が気になったのは、案を「混ぜる」決断をしがちだということ。お互いの意見を尊重する気持ちは分かるけど、簡単に混ぜることができるということは、その作品を通して自分が伝えたいことが明確になっていないともいえるのでは?

大人たちが、中学生たちが「明るい」と言っているA案について「本気の犯人捜しをやらないとリアリティがなくなってしまう。犯人捜しの過程は明るくないと思うけど、どう思う?」と問いかけたところ、一人の中学生が一言。「リアリティってそんなに必要?」

たしかに演劇は「全部ウソじゃん!」という世界。だってみんなは十二支ではないし、中学生だし。だからこそ、ウソをつくからには「十二支を真剣にやれる」構成を選んだほうがいいはず。そこで「十二支が12人のクラスで、クラスメートの1人が亡くなった(亥)という状況だったらどう? 想像しながら考えてみて」と大人が問いかけ、さらに話し合った結果、B案の構成で進めていくことになりました。午後からたくさん話し合ったのでみんなぐったり。でも、「十二支を真剣にやる」ということについて考える貴重な時間になったんじゃないかな?

.....

9日目 (10月8日・日)

10:08／ウォーミングアップ

「その子が演じる干支名で相手を呼んでみる」「干支の役のまま、職場でのようにすれ違い、挨拶をしてみる」

10:31／オープニングダンスの確認

衣装をつけてダンス。細かい振り付けやかけ声をみんな忘れ始めているので「本気で声出して!」と大人たちからの熱い声かけが。

11:22／「会議」のシーングループ分け

先週決定したB案の構成をもとに、奈緒ちゃん

が中間発表用に細かい構成を提案。十二支を2つのグループに分けます。

グループ①「子、丑、寅、卯、辰、ネコ」
亥がいなくなり、真っ先に肉食の寅を疑う草食動物たち。第一発見者のネコを疑う子、過去にネコを騙した子も怪しい…と、どんどんお互いを疑い始めます。

グループ②「巳、午、未、酉、戌」
いなくなった亥の代わりはいるのか、「十二支」のこれからについて話し合います。自分のポジションを守るため、他の十二支との葛藤が生まれていきます。

ラストシーンは未定。

11:40／グループ①の「会議」シーンの試作

グループ①のシーン作り。即興で場面を立ち上げますが、なかなか上手くいきません。そこで奈緒ちゃんが、各キャラクターの気持ちや動機を尋ねて確認し、肉食と草食の衝突を際立たせるセリフや全体の流れを整理します。

13:33／グループ②の「会議」シーンの試作

グループ②も即興で場面を組み立てていきます。奈緒ちゃんからの「十二支をいちばん大事に思っているのは誰？」という質問に対しては、キャラクターによって「大事に思う」ポイントが違うことが分かりました。十二支を「続ける」ことが大事なキャラクターもいれば、十二支の「仲間」が大事なキャラクターもいます。そのため「失踪した亥の代わりはいるのか」という会話では、「十二支を続けるために代わりを探

さない」という考えをもっているキャラクターに対して、「代わりなんていない」というキャラクターが言い争う場面が生まれました。どちらも十二支を大事にしているからこそその意見の違い。見ていた大人たちは思わず「ツライ…」とこぼしてしまいました。

15:14／セリフの整理

作ったシーンを思い出しながら、セリフを書き出して自分用の台本を作り、会話の道筋を確認しました。

.....

10日目 (10月9日・月〔祝〕)

10:00／おはようございます

いよいよ今日は、中間発表！！ラストシーンはできていません！

10:02／ラストシーンの検討

ラストシーンについて考えてきてくれた人のアイデアを聞きます。「なんのために十二支にしているのか、みんなよく分からなくなり、バラバラになる／バイトに来たネコが、神様に十二支の仕事を全部、押しつけられて終わる／株式会社十二支、超ブラック企業じゃん…／神様が『またあいつらの代わりを見つけなきゃ』と再レースを開催する」など。このとき初めて、中学生がどういうイメージで「十二支」を捉えているのかが明らかになりました。なんらかの「仕事」を一緒にやっている「会社」っぽいというのはなんとなく伝わってきていたけれど、そうか、ブラック企業かあ…。

10:11／衣装をつけてオープニングダンス



みんな覇気がなく、もはや準備体操のよう…。そして、今日の奈緒ちゃんは、いつもよりちょっと…厳しい！！

10:30／各グループで流れを思い出す

10:48／パニックシーン作り

みんなで誰が誰に疑いの目を向けているか、整理していきます。

12:50／オープニング～グループ①の「会議」シーンまでを通す

13:16／ラストシーン作り

中間発表まであと1時間！「バイトにきたネコが、神様から十二支の仕事を全部押しつけられて終わる」という中学生からのアイデアをもとにラストシーンを作ります。一人一言ずつ「十二支解散してもいいと思うんだよね」「これからどうしていけばいいの？」「十二支、続けたかったけど」と、十二支に対する想いを残して舞台から去っていきます。その後、1匹だ

け残ったネコのもとに神様から電話がかかってきて、来年は「ネコ年」になることを伝えられます。そんな（仮）のラストシーンが完成。全体を通して、中間発表に臨みます。

14:33／中間発表

14:50／感想を聞く

見に来てくれたのは、演劇部OGと劇場スタッフ。演劇部OGからは「今の声量だと、成城ホールの後ろまで聞こえないと思う」「動物感が出ている子と出ていない子がいる」「メリハリがつくともっと魅力的になる」など、なかなか厳しいお言葉。

15:20／ふりかえり

中間発表、無事に終えて一安心。みんなは「すごく緊張した。先輩方から言われたことがグサッときたので気をつけたいと思います」「意外と楽しくてよかった。本番まで3日しかないけど、もっと頑張りたいなと思います」など、このままではいかんぞ！という意識を感じるコメントが。演劇を作るプロセスはここからが長い。

何回も同じシーンを繰り返して、自分の中でセリフを落ち着かせる作業が必要になってくるんじゃないかな。

11日目 (10月15日・日)

10:01／おはようございます

今日は本番に向けて、作品をブラッシュアップしていきます。先週急いで作ったラストシーンについて、他のアイディアを聞いたところ「あのラストシーンのままでもいいと思う」とのこと。奈緒ちゃんからは、十二支の過去の間接関係性を分かりやすくするために「回想シーンを入れるのはどうだろう」との提案があり、みんな大賛成。

衣装については「誰が何役だかお客さんには分からない」という問題が中間発表で浮上したので、自分が演じる干支の文字を書いたTシャツを作ることに。いつにもまして盛りだくさんの1日になりそうです。

10:16／十二支のうた

オープニングダンスの曲を歌いながら踊って



たところ、歌おうとすると振り付けがおざなりになり、振り付けに専念すると歌えなくなり…という状態に。難しいよね。でも、綺麗に歌うことより、大きな声が出ていたほうが話し合いのシーンとのメリハリがあるので、歌詞の間に「ソレソレソレソレ!!」という合いの手を入れ、声が出やすくなるようにアレンジをしました。一気にお祭りっぽいオープニングに。

10:45／パニックシーン作り

先週お休みしていたメンバーに見てもらったあと、一緒にシーンを作ります。

11:00／グループ①の「会議」シーンの確認／グループ②の回想シーン作り

奈緒ちゃんとグループ①は先週お休みしていたメンバーと「会議」のシーンの流れを確認しながら話し合い。その間、グループ②は回想シーン(子がネコを騙したレース)を作ること

11:50／ネコと子の回想シーンの共有・整理

グループ②が考えた回想シーンを、グループ①と一緒に作り直します。

12:27／グループ①の「会議」シーン作り

今まで組み立ててきた十二支同士の関係性を活かしながら、場面が動くきっかけとなるセリフや動きを細かく確認していきます。グループ①の会議は肉食動物と草食動物の対立がメインで、話し合いの途中で雑食の子が草食動物と同じ括りにされて怒ったりします。「え?おれ、雑食なんですけど。こいつらと一緒にしないでくれない?」。それをなだめようと、寅が子の肩に

手をかけた瞬間、卯が早とちりをして「きゃー!寅さん、子さんを食べないで…!」と、一同パニック。すると、今まで穏やかだった辰が大激怒。辰は霞を食べて生きているからね…。みんなすずごとと席に戻ります。

13:40／オープニング→パニックシーン→グループ①のおさらい

13:55／グループ②の「会議」シーン作り

グループ①と同様に「会議」のシーンのセリフのタイミングを決めていきます。死んだ亥の代わりを探そうとする午と巳、それに対して戸惑いを見せる未、親友の亥の死を悲しむ酉、申の死を受け入れられないまま人形の申と喧嘩し続ける戌、とそれぞれが違う気持ちを抱えています。自分のキャラクターが何を考えているのか、確認しながら全体の流れを決めていきます。

14:20／グループ①の回想シーン作り

グループ②が「会議」のシーンを作っている間、グループ①は「酉と亥が仲良くなったきっかけ」「申が鬼ヶ島で死んだシーン」の回想シーンを創作。十二支たちの背景を想像できて、楽しそうでした。

15:46／ラストシーンの流れを確認

15:57／通し

上限20分を越えたけれど、許容範囲。会話のリズムがつかめれば、テンポよく進むはず。

12日目 (10月21・土)

10:03／ゲーム(ステータスゲーム)

「話し合いの中で偉く見える人」を探してみるステータスゲーム。中学生からは「喋らない人」「場を仕切ろうとする人」が偉く見えるという意見が。今回の作品に反映できるね。

10:52／オープニングダンスの練習

11:27／パニックシーン作り

11人でパニックになるシーンは、言葉がごちゃごちゃしがち。話の流れが変わるきっかけとなるセリフを言うときの立ち位置と細かい会話を固めていきます。

12:47／各シーンの整理と確認

グループ①の「会議」のシーンの流れを、ボールを使って確認。自分のセリフを言ったら、次にセリフを言う人にボールを渡すというルール。自分が「誰」に「何」を言いたいのかを意識するよい練習に。

15:40／ラストシーンの調整

ラストシーンを分かりやすくするために、奈緒ちゃんが動きとセリフのタイミングを調整。なんかぐぐっとカッコよくなってきたよ…!!

16:02／お疲れさまでした

今日、新たに加わった小さな変更点、たくさんあるけど忘れないでね!台本を持っていない(ほしいと言わない)みんな、どうやって家で確認するのかしら。明日は最終調整です…!!

13日目

(10月22日・日)

10:01／おはようございます

泣いても笑っても今日で練習は最後！！

10:03／衣装の確認と調整

本番で着たいと思っている洋服に着替えて、全体のバランスを調整します。

10:35／カーテンコールを作る

練習最終日ですが(最終日だからこそ?)ネコの忙しさを表現できるようなカーテンコールを新しく作ることにしました。それぞれが考える「忙しい動き」をやってみます。

パソコンをカタカタ打っていたり、何かを配っていたり、黒板に文字を書いていたたり…その動きをもとに奈緒ちゃん主導で「忙しいダンス」を作りました。みんなバラバラでへんてこな動きだけど、奈緒ちゃんチョイスの曲に合わせて動いてみると…カッコいいじゃん！！

11:10／スタンバイからの流れの確認

本番前の準備から終演後の片付けなどについて、学芸スタッフから説明。劇場の稽古場では大人がやっていたバミリ(立ち位置などに目印のテープを貼る)も、本番は中学生だけで行います。

11:23／冒頭から流れの確認

ひたすらシーンの練習。声の大小でメリハリをつけて、伝えたい情報がきちんと届くように工夫を重ねます。場面の切り替わりの際のイスの移動についても、誰がどう運ぶかをしっかり決めていきます。

15:01／通し

本番同様に通します。大人は何も口出ししません。カーテンコールを新しく加えたにも関わらず、前回の通しと比べて上演時間は短くなり、全体のリズムが格段によくなっていて…さすがです。

15:39／ふりかえり

奈緒ちゃんから「基本的にはいい感じ」との感想。でも細かい修正点はたくさんあるので、順番に確認しながら全体で共有します。

15:49／来週の連絡

次に会うのは、成城ホールだよ！

.....

14日目

(10月28日・土)

9:10／おはようございます

成城ホールで集合。他校の演劇部がたくさんいて、みんな落ち着かない様子。

9:40／1日目 開会式～作品鑑賞

発表は明日ですが、今日は司会進行という大役を任されています。

12:20／お昼ご飯

13:10／作品鑑賞

他校の演劇部の発表を観る度に「すごい!」「うちら、あんなんでもいいのかな…」と自信を喪失していく部員たち。もっと自信もって～!

14:10／講評・1日目 閉会式

15:43／待ち時間で練習

弱気になっていた子が「演技力はないけどチームワークはあるし…」と言い出します。「演技力あるよ!」とフォローする大人たち。実際あるしね。すると他の子が一言。「うちらだって照らされたらあんなもんだよ」。た、頼もしい!!!!!!

舞台上でのリハーサルまでの待ち時間に、冒頭から流れを確認します。他校の上演を見て、今の声の大きさでは聞こえないことに気づいた中学生たち。会場の広さを意識して声の大きさを調整します。また、意外に顔がよく見える!顔の角度や表情にも気をつけます。奈緒ちゃんが「不安なところある?」と質問すると「ない!」との返答。自信に満ちあふれた姿は、もはやプロフェッショナル。

17:40／リハーサル開始

30分間の舞台上でのリハーサルでは、物の移動を確認したり、オープニングダンスとカーテンコールを踊りました。大人たちからは「声の大きさも、動きの大きさも、今より3倍くらいね」と最後のアドバイス。みんなで円陣を組んで明日の本番へ気合いを入れます。「明日、頑張るぞー!お疲れさまでした!」

.....

15日目

(10月29日・日)

9:10／おはようございます

本番の日の朝、中学生たちはわりといつも通りの表情。こっそり「昨日寝れた?」と聞いてみると「緊張して寝れなかった…」と教えてくれました。やはり…!!

9:40／2日目 開会式～作品鑑賞

自分たちの順番が近づくにつれ、心ここにあらずな表情になっていく面々。上演の合間に参加者同士でセリフを合わせて確認し始めます。今まで一度もそんなことしてこなかったじゃん…!?

15:10／『十二支』上演

とうとう上演が始まります。舞台袖で「緊張する～!!!」と言いながら衣装を身に着ける中学生たち。でも思ったより落ち着いて準備を進めていました。「みんな頑張れ!!!」と激励し、奈緒ちゃんと私は観客席へ移動。二人して祈るように上演を見守っていました。

誰も怪我することなく上演が終わり、ひと安心。緊張のせいか、セリフはいつもより走り気味だったけど、途中からリズムを取り戻していました。お客さんの反応をキャッチして、お芝居ができていたように感じます。それってなかなかできることじゃないよ!!!みんなも満足気な表情で客席へ戻ってきました。

上演後、観客からの質問に、演劇部の代表が答えたインタビューでは、作品に関する自分なりの考えや解釈を堂々と話していて、印象的でした。「結局、^{いのしし}亥を殺したのは誰なんですか?」という質問に対しては、一同きっぱりと「決めてない」と答えます。ただ、それだけでは終わらないのが中学生演劇部。「個人的な見解を聞いてみたいと思います」と順番にマイクを回していきます。そんなに手慣れた仕切りができるなんて、さすが…!「誰が殺したのか分からないミステリアスな終わり方だと思います」「このブラックな社会に押しつぶされてしまったのではないかと思います



す」「十二支はブラック企業なので、自殺なのかなって」「十二支以外の誰かだと思います」。それぞれの見解を示します。

一人ひとりの細かい解釈までは、奈緒ちゃんも私も知らなかったのだから「そ、そうだったんだ!」と呟いていました。「世田谷パブリックシアター演劇部、どんなもんだい!」と勝手に誇らしい気持ちになりました。こういうの親バカっていうのかな? 親じゃないけど。

15:46／講評・2日目 閉会式

審査員の先生方から講評がありました。「エネルギーギッシュでした。それだけではなく、言葉の受け渡しがきちんと成立していたので、感心しました」「台本、ドラマにとらわれない多様な表現を訓練しているんだと思います。基本的な身体表現、言葉、セリフ、ダンス、自分たちの個性、そういうものを大事にしながら、表現を幅広く体験しているんだと思いました」。

16:40／お疲れさまでした

みんな興奮冷めやらず、顔がテカテカしています。「よかったよ!」という感想とともにOGから手作りクッキーをもらい、一同大喜び。み

んなで食べながらささやかなふりかえり。とにかく今日はゆっくり休んでね。「みんな、お疲れさまでした! よーお! (一本締め)」。

.....

16日目 (11月12日・日)

13:00／おはようございます

本番以来、約2週間ぶり。全員が揃うまで、他校の演劇部のみなさんが書いてくれた感想を読んで過ごします。「ネコ、可愛かったって!」「^{うし}丑がカッコよかったって書いてある!!」とみんなニヤニヤ。手紙みたいで嬉しいよね。

13:14／近況報告

本番が終わってからの近況を報告し合います。演劇部ロスを感じている人もいれば、忙しい日常に戻った人もいてさまざま。ちなみに私は風邪をひきました。どうやら気が抜けたみたい。

13:37／今までの活動のふりかえり

全16回のWSの活動内容が書いてあるホワイトボードを見ながら、ふりかえります。そして、WSで印象に残ったことを1枚の紙にまとめました。ポジティブな感想だけではなく、ネガティブな感想も入れることがルール。まとめたら2人1組になって、相手のまとめで気になる項目について質問し合います。そして総当たり戦で全員と感想を共有しました。

「言いたいことが言える場所だった」「学校のことが疎かになった」「1日でたくさんのことを決められた」「本番ではいまだかつてないくらい緊張した」「実際にやった役はやりたかった役と全然違った」などなど。共有したら、各人の紙に自分からのメッセージを付箋に書いて貼

り付けます。1人1つの寄せ書き(のようなもの)が完成しました。

15:02／映像鑑賞

本番の映像を鑑賞。「映像で聞く自分の声が、自分の思っている声と違う!」と、終始話題に。そこかいな。

15:25／FAX・みんなの感想

今日来られなかったメンバーからFAXが届いていました。みんなからの感想も順番に聞かせてもらいます。去年も参加した中学生からは「今年のほうが達成感があった」「前回と比べて喋る機会が多かったので、人の声をよく聞くことが多かった」との感想が。実際にやったことも違うけど、去年よりも自分たちが大人になっているからかもね、という話になりました。また、演劇部という場については「劇について、役について、真剣に喋れるこの場所が大好きです」「演劇をやりたい人が集まって話し合えたってことが、ものすごくいいことだと思う。話し合いを通して決まった答えは、信じていいと思った」など、熱い思いを聞くことができました。

奈緒ちゃんからは「中間発表まで、正直、すごく不安でした。大人でもやったことのない、初めての作り方をみんなと手探りでやってきたから。でもそれにチャレンジできたのは、みんながすごく頼もしかったからだと思います。初日の試作を見て、この子たちなら大丈夫っていう確信がすごくあった」と感想が。なんだか嬉しそうな中学生のみんな。

16:36／お疲れさまでした

こうして全16回のWSは幕を閉じました。ほとんど「はじめまして」の私たちは、みんなの

名前を覚えるところからのスタートでした。急ピッチな作品作りでしたが、みんなの演劇を組み立てるスピード感と身体の軽やかさが頼もしかったです。

.....

この記録には書ききれなかった多くのことを中学生のみんなは乗り越えてきました。話し合いの時間は本当に長かった...! 中学生のみんなはそれにめげずに(ときどきめげていたけど)、粘り強く自分たちの演劇作りに取り組んでいたように思います。WS中には中学生とは思えない「すごい大人...!」な言葉や考えに出会って、びっくりすることが何度もありました。まあ、まだ「めっちゃ子どもじゃん」な愛らしい姿もあるけどね。

私がみんなと同年だった、10年前。初めてこの劇場の演劇WSに参加した日。知らない人に会うのがとても怖くて、「やっぱり家に帰ろうかな...上手くできなくて怒られたらどうしよう」と劇場の入口でギリギリまで悩んだこと、今でもよく覚えています。不安だらけだった私は、あの日、この劇場で「子どもを子ども扱いない大人たち」から「みんなで演劇を作る楽しさ」を教えてもらいました。その時に知った楽しさが、今の私の原動力になっています。だからこそ、「中学生のみんなが、いくつになっても、『演劇を作った時間』をふりかえることができるようにすること」がこれからの私の目標です。少し大げさかもしれないけど、これから先、みんなが何かに挫折そうになったときに「演劇を作った時間」が一步を踏み出す力になったらいいなと思っています。

『十二支』シーン解説

1 オープニングダンス／3'49

十二支たちが歌い踊りながら登場。途中、ネコも出てきて一緒に踊る。ネコがどこからか、亥の足を持ってきて大騒ぎに。助けを求めて神様にLINEするも既読スルー！いつものグループに分かれて話し合うことに。

2 会議 その1／3'14

子、丑、寅、卯、辰、ネコ、の会議。話題は犯人探し。肉食動物の寅がまず疑われるが、逆に寅を貶める草食動物の策略の可能性も出てきて、そこに第一発見者のネコや雑食の子も交じり大混乱！

3 十二支レース（回想）／1'10

昔、神様が十二支レースをするというお触れを出した。子はネコをだまして1番を勝ち取り、ネコは十二支に入れないという結果に。

4 会議 その2／2'07

「会議 その1」のつづき。肉食、草食、雑食動物はさらに言い争いを続け、溝が深まっていく。その様子を見ていたネコが「もうちょっと仲良くしたほうがいいと思うよ」と一言。全員溜息をつく。

5 会議 その3／1'08

巳、午、未が話し合いを始める。亥よりも前に、申もいなくなっていたことが明かされ、十二支を続けるために代わりを探そうとする巳と午。一方、未は「仲間である亥の代わりはいない」と反発する。

6 亥と酉（回想）／0'50

十二支レースが開催される少し前。亥と酉は励まし合いながら練習をし、一緒に十二支に入ろうと約束する。

7 会議 その4／3'58

落ち込んだ様子の酉、片手に持った申の人形と激しく

口論している戌も会議の場に加わる。戌は申が犯人だと声を荒げるが、巳と午は調子を合わせながら申が犯人ではないことをなんとか納得させようとする。しかし戌はどんどん激高し、次々に周囲を疑いはじめ、業を煮やした巳が、申が死んだ事実を戌につきつける。

8 鬼が島（回想）／0'48

桃太郎のお供として鬼が島にやってきた戌と申は次々と襲いかかる鬼と闘い、申は身を挺してして戌を守り、倒れる。

9 会議 その5／0'48

「会議 その4」のつづき。「(申の死を)戌が自然に気づくのを待つべきだった」という午に、「戌があのままの状態だったら十二支ができない」と答える巳。こんな状況になってもまで十二支を続ける意味を問いかけ、会議は終わる。

10 十二支のこれから／2'21

「十二支を続けていくのは難しい」「これからどうすれば？」と様々に揺れる十二支たち。そのうちに十二支を辞めて他の仕事に就く干支も出てくる。ネコに神様から電話。全員辞めたのでネコが十二支に入り、来年からはずっとネコ年とのこと。ネコ「よっしゃあ、これから忙しくなるぞ！」

11 エンディングダンス／1'11

仕事が忙しくバタバタと踊る中学生たち。その中、すべての仕事をひとりで抱え、右往左往するネコ。ついには音を上げ、天を仰ぐ。

【キャスティング】

子…たまき、丑…じゅん、寅…さくら、卯…まお、辰…まや、巳…あいる、午…まこ、未…ゆいぴー、酉…たか、戌…しづお、ネコ…もんど

エッセイ

大変意味のある夢も希望もない物語

金谷奈緒（演出家・青山ねりもの協会）

「先生！おばけは霊長類に入りますか？」という出し抜けの質問を受けたのは、私が先生として学校にいたときのこと。生物に関わる評論文を扱っていたとある授業時のことでした。非常に面白い質問だと思いました。おばけが霊長類かって？おばけが生き物であるという君の世界はとても素敵！（その生徒の知識不足を面白がっているわけではなく、その素直さや無意識的な世界の切り取り方が、その先に広がる想像の世界を予感させて、本当に素敵だと思ったのです）。

しかし「先生として」はまず、それは間違っていると言わねばなりません。文字面だけで判断するんじゃないと。その上で、間違ってるっちゃ間違ってるんだけど、とても面白いし、素敵なんだ（少なくとも私はそう思ったんだ）ということもちゃんと伝えたいし、伝わってほしい。こういうとき、授業という場や、先生・生徒という立場が不自由に感じたりします。

さて、世田谷パブリックシアター演劇部中学生の部第二期。2017年は、『十二支』という演劇をやりました。15年、16年と、毎年新しいことに挑戦してきたつもりです。17年は、以前から中学生たちがよく言っていた、いわゆる「物語」というものをやってみようということで、比較的分かりやすい、筋のある物語と役のある作品となりました。参加者の中からは、世田谷パブリックシアター演劇部らしくないのでは？という意見もありました。「らしさ」が形作られてきたというのは、継続の成果ゆえだと思います。だからこそ、それに縛られたくないとも思います。

みんなで物語の素材になるものを提案し合い、その中から『十二支』に決め、それぞれが演じたい動物を選び、物語の大筋を決め、即興で台詞やシーンを立ち上げていくというプロセスを経て、最終的にはな

ぜか夢も希望もない物語になりました。もちろん、大変意味のある夢も希望もない物語であったことは確かです（もし学校の先生の立場で、この演劇部の場が学校だったら。私は、もっと希望のある話にしようとか、言っていたのでしょうか。あるいは、言わざるをえなかったりするのでしょうか）。

なぜそのような、夢も希望もない物語になったのか振り返ると、毎年参加している中学生から、「審査員の先生からの講評でいつも、『元気で良いですね』と言われることが気になっている」という意見があったことがきっかけだったかもしれません（世田谷パブリックシアター演劇部は審査の対象外ですが、他の学校と同じように、毎年講評をいただいています）。

自分たちの表現を誰かに批評してもらうのは、自分の世界と他人の世界の出会い方の中でもかなりスペシャルで、ワクワクすることだと思います（そうあってほしいと願います）。特に子どもたちを相手に大人が批評する場合、大人の力の見せ所はそこにあるのではないのでしょうか。

大人だから、あるいは子どもだからといって（または、先生だから・生徒だからといって）、その役割や立場に甘えて対話をしようすることに狡さを感じることがあります。中学生たちと別れてからも、ふと思い返しては考え込んでいます。私は自分の役割や立場に甘えて、彼らとの対話をないがしろにしていなかったかと。より良い対話を実現していくためには、どうしたらよいのだろうか。

かなや・なお／埼玉県出身。高校在学中に青山ねりもの協会を結成し、主に企画・劇作・演出を担当。大学在学中に国語科教員免許を取得。現在は演劇をやりながら国語の先生もやっている。

世田谷パブリックシアターとは

世田谷区がつくり、(公財)せたがや文化財団が運営している、演劇やダンスのための専門劇場です。三軒茶屋のキャロットタワーの中に、世田谷パブリックシアター (約600席)、シアタートラム (約200席) の2つの劇場と稽古場、作業場などを擁し、ワークショップやレクチャーなどの参加体験型事業にも力を入れています。



世田谷パブリックシアター (主劇場)



シアタートラム (小劇場)

世田谷パブリックシアターへのアクセス



お問い合わせ **世田谷パブリックシアター**

〒154-0004 東京都世田谷区太子堂4-1-1 キャロットタワー 5階

Tel.03-5432-1526 (代表) Fax.03-5432-1559

<http://setagaya-pt.jp>

世田谷パブリックシアターは、東京都世田谷区太子堂の三軒茶屋駅にある26階建ての高層ビル、キャロットタワーのなかにあります。東急田園都市線、東急世田谷線三軒茶屋駅と直結しています。