アートプロジェクトと短大生の関わりへの実践報告

― 南郷アートプロジェクト 2012 コミュニティプロジェクト 箪笥の洋服×ダンス　洋服ダンスコレクションの参加をとおして ―

― Practice report of relation to art project of Junior college student's ―

飯田　竜太　　大澤　苑美

要約　この実践報告は、南郷アートプロジェクト 2012 コミュニティープロジェクト 洋服ダンスコレクション　箪笥の洋服×ダンスへの本学短期大学学生の実践内容を報告するものである。アートプロジェクトは地域活性、地域資源の発見に有効な手段であり、地域に根ざす保育園、幼稚園を就職希望先とする保育者を目指す学生に於いて、このプロジェクトはそれらの地域資源を学ぶ良い機会となる。子どもの表現を自由に促すためには学生自身も表現の方法を学ぶ事は必須であり、自己表現方法に加え、様々な保育内容に転用できる制作作業を通じて様々な技術を学ぶことができる。このような目的から学生は半年間のプロジェクトに関わった。本企画は、八戸市南部に位置する南郷区において地域の住民から洋服を借用しリメイクを行い、ダンスファッションショーをし、踊りと洋服の二つの観点からオーディエンスより投票を行いそれらを競うというプロジェクトとなる。ダンサーとなる学生は、ダンス・洋服のワークショップを複数回実施した。また舞台美術制作、小道具の制作にも学生が関わり制作をおこなった。多くの学生が参加した本企画を総合し実践報告としてまとめた。

1. は　じ　め　に

近年多くの地域においてアートプロジェクトを基に地域活性や生涯学習的活動が多く行われている。ここには、地域から様々な価値を創造する地域創造の考え方や、その地域に住む人々から歴史や風土を聞き、引き出す為に行われている。このようなプロジェクト型のアートは、アーティストが日常から抽出した行為や場面を活動として発表し、そこに居合わせた観客が参加することで作品が完成する。このようなアートは、「リレーショナル

アート」と呼ばれ、アートプロジェクトの美術的価値の基盤となっていると考える。

特定地域の場を利用し、参加型アートの展開は大きく派生するし、「南郷アートプロジェクト」もそのような価値を基本的なものとして捉え運営されている。南郷区は八戸市に合併された旧村であり、八戸は青森県で青森市に次ぐ人口を抱える都市である。南郷地区は合併前より多くの地域的資源を蓄えていた。そのような価値も合併からの地域名変更等により薄れてしまう事がたびたび問題となっている。そのような事も、このプロジェクトの目的の一つとなり、またそのような場所に光を当てる行為としてアートプロジェクトが多くの市町村で展開されている大きな理由の一つと考える。

アート作品、とりわけ美術品の多くは、投資対象となる価値がつけられる事で、保存が行われてきた。アートの価値というものは、「もの」という物質性を持つ事、また特定の場所を持つ事が重要であった。それは時間を経過することは必定であり、その時間の経過に反し、そのもの自体は同じように存在、また同じように再演される事で多くの人に感動を与える事が出来る。そうして美術作品は文化的価値として位置づけられてきた。しかしアートプロジェクトはそのような保存を対象とした「もの」的な考え方を有していない。時間的保存性より、その時という時間軸を重視したものであるからだ。そうなると、保存的価値がなく投資としての対象にならない。これはアートが生活の一部に存在する事をまなざしている事にもつながり、「もの」が存在しなくても、その場所、その時に体験し体感することで、はじめて感動という要素を受け取る事が出来る事を示す。そこで美術的価値が存在すると考えることができる。

地域に根ざした活動を、アートプロジェクトという視点から考え実践する事は、地域に貢献する保育者を育てるうえで、画期的な方法であると考える。保育園、幼稚園は地域と深く密接な関係をとっている。これは地域の子どもを保育する事から明らかだ。その地域に住む子どもを保育する上で、その土地の特徴や資源を活用する保育活動は子どもにとって有益である。地域の特性や価値を様々な視点で観察し活動を通して体感することは、子どもを育てる上で有効な教育方法であるといえる。アートプロジェクトに参加することで地域資源の理解、地域交流、プロジェクトの運営と実施などの体験は、保育者になる学生にとって学校生活では決して体験する事ができないものである。

これは南郷アートプロジェクトにおける八戸学院短期大学の学生の事業参加成果報告を記すものである。八戸学院短期大学幼児保育学科・飯田ゼミナールでは保育者養成の一貫として「表現を学ぶ」を第一目的とし、現代美術を軸に表現に置ける研究活動を展開してきた。平成24年、八戸市が主催する「南郷アートプロジェクト」にゼミ担任である飯田竜太が舞台美術作家として招聘され、その活動をきっかけに、幼児保育学科の学生に参加を広げ、ゼミ単位での舞台美術制作プログラムを発案し、活動中の方向性から舞台美術の小道具の制作を担う事になった。これは、その一連の教育的経過を綴る報告となる。この報告に至り、関係各位に関し多大な資料援助ならびに報告書類の提出をお願いした事をここで御礼申し上げたい。

2.　南郷アートプロジェクトについて

南郷アートプロジェクトは、1年ごとにテーマを変え、南郷という場所を一つのキーワードとして活動するアートプロジェクトである。（以下抜粋）『南郷の暮らしの中に「アート」が持つ新しい視点やおもしろい考え方、意外な方法を取り入れ、住んでいる人や訪れる人とともに、“身体がオドル、心がオドルこと”をアーティストと一緒に実践していきます。』とあるように、コンセプトは「踊り」が基本にあり、そこから地域資源や人を巻き込みながら実践していく事を目的としている。2012年のテーマは「家」。家というテーマを基に、1年間で10程度の企画が立案され実施された。今回取り上げる「洋服ダンスコレクション」はその企画の中でも南郷文化ホールを利用する企画として立案され実施された。洋服ダンスコレクションの基本案の立案者は、八戸市まちづくり文化推進室の大澤苑美が企画した。その企画草案を基に、いくつかのアーティストが招聘され、さらにアーティストが様々な意見や活動を付随させ形作るという方法をとっている。

3.　保育者を目指す学生におけるプロジェクトとの関係性について

今回のアートプロジェクトのテーマは「家」と「ダンスコレクション」である。企画で大切な要素は、「洋服」と「ダンス」。洋服においては、洋服のデザインを考える事と洋服を作ることである。これは縫製の技術を制作を通して学ぶ事でもある。ダンスにおいては、自分で創作ダンスを作る事ができる事。そのダンスの精度をあげる事が目的にある。また、舞台美術に関しては、ダンサーや洋服からのリサーチを受け自分で小道具をデザインし制作する事ができる事が目的となる。運営に関しては、運営関係者と情報交換し、適切に動く事ができる事などを目的としている。

保育者を目指す学生において、洋服を作る事は、お遊戯会などの行事において、子どもの衣装制作に役立つ技術となる。また、今回は洋服をリメイクするため、もともとの洋服からどのように変化させるか考えるデザイン的な作業も必要であった。布から洋服を作る作業に加え、洋服を変化させる作業の二つを組み合わせ、洋服自体を見せる「ファッションショー」になるよう考え制作する事は、保育現場に置ける「発表会」での制作手順と相違なく捉える事ができる。創作ダンスを作る際、何もイメージが無いところからダンスを作る事は非常に難しい。今回洋服を貰い受ける際に、洋服の思い出を語っていただくというリサーチ活動を行った。洋服を提供いただいた地域の方々から洋服にまつわる様々なキーワードを引き出し創作ダンスを考える事は、ダンスを考える上で有効な創作方法と言える。これは子どもの為にダンスを考え、教える事と重なる部分が多い。また自分でそのダンスが踊れるかどうか、踊ったときの見え方はどうかなど、ダンサー自身が舞台に立った際の見え方に至る部分までを体験できる事

は良い経験として捉えることができる。

ダンサーとして舞台に立つ事とは別に、舞台美術、舞台装飾小道具の制作も行った。舞台美術は、テーマである洋服が長年保存されていた「箪笥」をテーマに考えた木枠をデザインした。舞台制作は、模型作りからダンサーの動線を考えての舞台配置、縮尺計算と寸法だしなど、普段の保育の勉強では体験し得ない要素が多くあった。しかし、子どもの舞台発表などで装飾的な作業はかかせない。木材という扱いにくい素材ではあったが、参加した学生各々が制作した装飾が、舞台に展示されることで制作への意味や経験に大きな違いがあったと考える。小道具に関しては、洋服と同じくダンサー自身が考えた創作ダンスから、要素を引き出し、小道具を作るという工程で作業を行った。学生はダンサーからの意見を細かく抽出し、自分が作りたい形や装飾と組み合わせながら制作を行った。

今回の企画には、実際の保育現場における具体的な作業と酷似する部分が多く、学生にも非常に良い体験になるきっかけが作れたと考える。学生の地域プロジェクトへの参加は、ただの作業補助のような事が多く、そこに自分の目的を重ね会わせることが難しい事が少なくない。主体的に参加し、公演において達成感を味わうことができ、地域との交流や地域の資源を理解する事ができるプロジェクト企画は、保育者養成において重要な教育的現場となり得るのではと考えている。

4.　プロジェクトの運営、企画、方法について

地域価値の要素は「ダンス」「ジャズ」「舞台美術」「アナウンス」これらが、ダンサーの身にまとった洋服と合わさり、一つの形である「ファッションショー」を作るというものである。

企画から、ダンスに関わるアーティストとしてKATHY（キャシー）代表の大久保裕子が招聘され、舞台美術に関わるアーティストとして飯田竜太が招聘された。公演のメインであるファッションショーで流れる音楽に関しては、曲を流すのではなく、生音の楽器での曲に合わせダンスを踊る事が提案され、八戸市のバンドJAIGO RAG TIME BANDが参加した。また　ファッションショーで踊るダンスに関して、昆賀子モダンダンススタジオの昆賀子氏、ダンサーの服部晴子氏をダンス講師として招聘し、ダンサーへのダンス指導と創作ダンス指導に当たった。

草稿から本企画の演出は、KATHY（キャシー）代表の大久保裕子が担当し、制作を進めた。

5.　企画構成について

企画の草稿はあくまで可能不可能を考えずに出されたものであり、そこから招聘アーテ

イストはそれぞれのイメージ合わせて企画を詰めていく作業となった。プロジェクトの方向性をスタッフ全員で修正し実現可能なスケジュールと方法を考えていった。まずはじめに南郷のフィールドワークを行った。複数回のフィールドワークから、大久保はいくつものキーワードを抽出し、ダンスや洋服、美術へテーマを投げかけ、それぞれの担当はそのテーマから各分野に落とし込み方向性を整えていった。曲の選定やダンサーの人選、グループ決めなど複数の要素を形にしていく為の方法がいくつも出され議論されていった。本番に近づくつれテーマや方法が再検討され決定されていった。

本企画の概要を改めて記すと以下のようである。

企画名　南郷アートプロジェクト

1：コミュニティプロジェクト

「箪笥の洋服×ダンス　洋服ダンスコレクション」

企画案　箪笥に眠っている洋服をその思い出とともに借り、その洋服と思い出をまとって踊る洋服ダンスのダンスプロジェクト。おばあちゃん世代の服を若い女性（高校生）が着て踊ることで、若い頃の記憶を呼び起こし、異なる世代間のコミュニケーションを生み出す。パフォーマンスはファッションコンテスト形式とし、どの洋服が一番美しく舞ったかを競い、観客や審査員に投票してもらう。

会場　南郷文化ホール

日程　2012年10月21日（日）
14：00〜16：00

準備期間、ワークショップの日程については以後に記載する事にする。

□洋服の借受について

・ワンピースに限定し南郷地区の婦人会を中心に回収を呼びかける。
・回収場所は、市野沢地区の旧坂本洋装呉服店（舞台美術アトリエ）。
・借りた洋服は基本的に返却しない。
・洋服を借り受ける際に持ち主の記録とヒアリングを行う。
・提供いただいた方には舞台鑑賞時に特別席を設け、専用のチケットを配布する。

□洋服のリメイクについて

・基本的にはダンサー自身がリメイクを行う。洋服ワークショップを複数回実施する。
・オートクチュールドレスからイメージを膨らませ、デザイン案を出し制作にかかる。
・リメイクに際して補助指導員を設置する。
・リメイクした洋服は中心街などで展示を行う。

□踊り手（ダンサー）について

・高校生、短大生を中心に呼びかける。
・八戸東高校表現科、千葉学園高校生活文化科、八戸北高校、八戸短期大学（現八戸学院短期大学）等を中心に呼びかけを行う。

□音楽について

・地元ジャズバンドJAIGO RAG TIME BANDによる生演奏。

・選曲と演出は大久保が行う。

□舞台美術、小道具について
・箪笥をテーマに舞台美術を制作する。木枠を用い、いくつもの箱を表現する。
・ジャズバンドがその箱の中に入り、演奏が出来るような舞台美術とする。
・各ダンサーの順番がわかるように数字をモチーフにした小道具を作成する。

□進行、投票について
・司会進行に八戸BeFMアナウンサー三浦由起子氏に依頼。三浦さんにもキャシーの姿になってもらう。
・投票方法は、入場の際に配られた旗をホールに展示された洋服の写真の前に建てる。その本数の数で賞を決定する。
・審査員に小林真市長夫人小林友子さん、南郷ジャズフェスティバル副会長狄守弥千代さん、はっちアートディレクター吉川由美さん、WAG沼尾美也子さん、hachi　style大粒来里紗さん、旧坂本洋装呉服店　坂本秀光さんの6名にお願いをする。
・賞はグランプリ、オーディエンス賞、市野沢銀座賞の3賞とする。

□その他
・ダンス補助スタッフとして、お手伝いキャシーを配置する。（衣装交換、賞状持ち込みなどの作業）

6.　実施内容とスケジュールについて

日程と活動内容

5月23日（水）　南郷文化ホール見学、スタッフ懇親会
5月24日（木）　南郷視察、JYAIGO RAG TIME BAND練習見学
5月25日（金）　八戸視察、南郷視察、崑賀子モダンダンススタジオ打ち合わせ
7月　7日（土）　南郷視察、スタッフ打ち合わせ
7月12日（木）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）清掃作業
7月17日（月）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）清掃作業
7月28日（土）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）視察
7月29日（日）　洋服借用受付、ヒアリング　1日目
7月30日（月）　洋服借用受付、ヒアリング　2日目
7月31日（火）　JAIGO RAG TIME BAND（嵯峨さん）打ち合わせ
8月　1日（水）　JAIGO RAG TIME BAND公会堂練習
8月　8日（水）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）南郷資材搬入、木枠制作
8月　9日（木）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作

8月11日（土）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
8月20日（月）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
8月30日（木）　八戸公会堂　ダンサー顔合せ、企画説明、洋服ワークショップ
9月 1日（土）　八戸公会堂　ダンスワークショップ　ウォーキング練習
9月 2日（日）　八戸公会堂　ダンスワークショップ　洋服デザイン発表　曲決定
9月10日（月）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
9月20日（木）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
9月21日（金）　小道具ナンバー制作作業
9月24日（月）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作、南郷文化ホール舞台視察
9月27日（木）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
9月28日（金）　小道具ナンバー制作作業
9月29日（土）　はっち　洋服ワークショップ、ダンスワークショップ
9月30日（日）　はっち　ダンスワークショップ
10月 4日（木）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
10月 5日（金）　小道具ナンバー制作作業
10月 8日（月）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
10月 9日（火）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作
10月11日（木）　南郷アトリエ（旧坂本洋装店）木枠制作、木枠搬入
10月13日（土）　はっち　ダンスワークショップ
10月14日（日）　はっち　ダンスワークショップ　個人練習、全体練習
10月15日（月）　公会堂　ダンスワークショップ、木枠搬入衣装撮影
10月19日（金）　南郷文化ホール舞台設営、木枠搬入
10月20日（土）　南郷文化ホール舞台設営、舞台リハーサル
10月21日（日）　南郷文化ホール　ファッションショー本番

□スタッフの顔合せと打ち合わせ

主な制作に関わるスタッフはいくつかの担当にわかれそれぞれの進行と問題点を出し、修正しながら作業を進めていきました。ダンス、洋服、舞台美術、進行の4部門が主なグループ分けとなり、本番迄平行しながら作業が進んでいきます。

□ダンサーのキャスティング

八戸市内の高等学校、短大に募集がかけられ、ダンサーのキャスティングが行われた。今回は企画内容の中に、洋服を作るという作業が入っているため、ダンスを踊る事に加え、洋服をリメイクする為の洋裁の技術も必要であった。それぞれの専門性が高い高校を主に参加学生の募集を行い、ダンサーが選定され

ダンサーの顔合わせ

洋服借用時のヒアリング風景

た。ダンサーとしての参加学生は、高校生 10 名、短大生 4 名　計 14 名。

□洋服集めとヒアリング

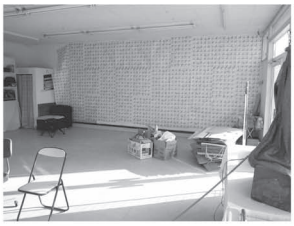
八戸市南郷区の婦人会や町内アナウンス、広報、地区回覧板などで、ワンピースの回収を告知した。

地域のおばあさんから、今は着なくなったワンピースの借用を告知し募集した。回収日 2 日間を設け、持参された洋服の思い出をヒアリングし、ダンス制作のテーマ、また衣装のリメイクを行う要素とした。ヒアリングは高校生ダンサーを中心に行った。

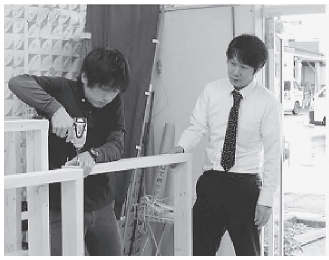
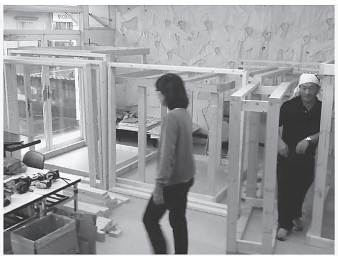
□舞台美術と制作

舞台美術制作は、南郷区旧坂本洋装呉服店を改装したアトリエを利用し作成した。アトリエが洋装店である事も、洋服を集めるという行為において重要なファクターとなった。またこの洋装店がある市野沢という場所は南郷区の中では「まち」と呼ばれる中心街的地区であった為、その場所の洋装店という事で、洋服を持参する方々にも認知されている場所であった。洋装店は数日をかけ、清掃が行われ、ヒアリングが行われる空間とされた。ヒアリング後は、舞台美術制作アトリエとし、木枠の制作が行われた。

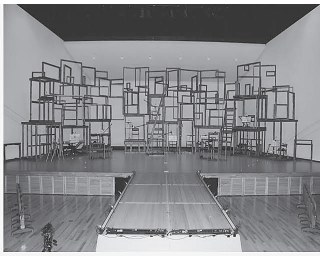
今回の舞台美術は、テーマである「家」の中の洋服が納められていた「箪笥」をモチーフに、すべての演者が箪笥から出て来たような構成を提案し制作された。箪笥は箱上のもだが、全ての中身が見える様子として、四角形の木枠が積み重なったイメージとなった。中から出て来るというイメージから、舞台音楽を演奏するバンドもその木枠の中に入り込み演奏が出来るように舞台美術の制作が行われた。



アトリエ改装後の風景

舞台美術木枠制作の様子



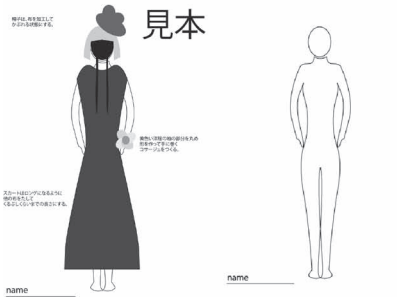
舞台美術完成図

□洋服のリメイク

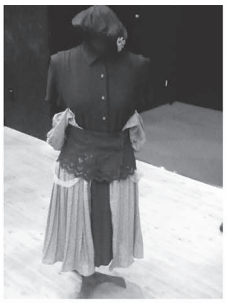
ヒアリングを行ったワンピースを基に、そのワンピースの持ち主からヒアリングされた内容を含め洋服のリメイクが行われた。昔のワンピースが、現代の若者の手によってリメイクされる事は、昔の形と今の形をただダンスのイメージに近づけるのではなく、作品としての洋服である事を位置づけるため、リメイク制作に入る前に洋服のイメージデザインのワークショップを行った。ファンション誌からワンピースの洋服が記載されているオートークチュールデザインのドレスを一度観覧し、イメージを膨らませてから自分の選んだワンピースをどのようにリメイクしていくかを考えた。高校生や短大生には、ドレスのイメージが少ない事が事前調査から理解できた為、ドレスのような華やかなイメージがあるワンピースに仕立てる為の行為が必要であった。数回の洋服ワークショップを経て、ステージ衣装が完成される事となった。

□創作ダンスの振り付けとダンス練習、舞台音楽と曲の選定

それぞれのダンサーの基本となる洋服の選定が決まると、ダンサーグループの編成と順番決めが行われた。ダンサーの順番に従い、演出の大久保が選曲した曲が割り振り、ダンスカウントの指導、創作ダンスの制作がおこなわれた。創作ダンスの制作において、洋服の回収の際のヒアリングでの思い出等もダンスの動きに取り入れられた。また、洋服を見せる為のダンスである為、曲中に複数の演技的指導も付加されることとなった。



洋服デザインの書き方とデザイン記入表



洋服リメイク完成

洋服ワークショップの様子

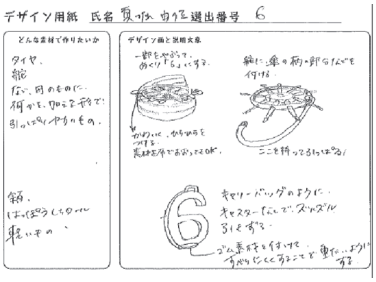
創作ダンスの打合せ

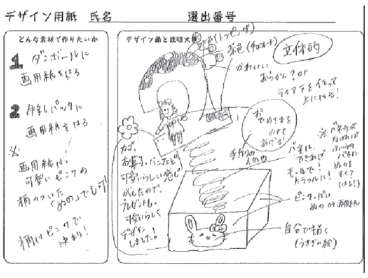
ダンス指導

洋服を着てダンスの練習

□小道具制作

洋服の制作と同時に、創作ダンスの制作が行われた。創作ダンス制作の際に、演技に使用する小道具が必要となった。また審査のためダンサーの順番がわかるように番号が記されたプラカードのようなものが必要となった。プラカードにナンバーを記載し、壇上で見せるよりも、それぞれの洋服や小道具に番号の要素を入れる事が提案され、番号が記載された小道具が制作される事となった。





□音楽打合わせ

オープニング、エンディングを合わせ、ダンサーが踊る音楽は、演出の大久保が選曲した。アレンジや演奏に関しては、JAIGO

RAG TIME BAND の嵯峨が担当した。一度練習としてホールでの演奏を行い、その際に各楽曲を録音しその音源を使用して、当日迄のダンスの練習は行われた。前日リハーサルで初めてダンサーと演奏者との合同の練習が行われた。

□演出と舞台構成、当日の進行

各ダンサーの創作ダンスの振り付けと小道具、洋服の制作が進むにつれ、全体構成が演習の大久保によって作成された。KATHY に扮する司会者が、舞台美術に入り込み、音声変換された声により、舞台の順序がアナウンスされる構成となった。各ダンサーが登場する前には、各ワンピースの提供者の思い出がアナウンスされ、その後ダンサーが登場し、ダンスと洋服が披露された。アナウンスの声の演出により、より神秘的な空間が構成され

当日の進行表

タイムテーブル

時間	舞台行動	アナウンス概要
13:55（開場）	舞台裏スタンバイ	
14:00（2分）	KATHY イベント説明	
14:03（5分）	司会挨拶	イベント説明アナウンス 演出、美術、音楽の紹介 審査員の紹介
第1部スタート		
14:08（2分17）	ダンサー1	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	smile
	モデルプロフィール	
14:12（1分37）	ダンサー2	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	sweet georgia brown
	モデルプロフィール	
14:16（2分8）	ダンサー3	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	Rag for flower
	モデルプロフィール	ダンサー2名
14:20（1分28）	ダンサー4	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	anithing goes
	モデルプロフィール	
14:23（1分44）	ダンサー5	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	where you`re smiling
	モデルプロフィール	
14:27（1分25）	ダンサー6	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	I got rhythm
	モデルプロフィール	ダンサー2名

時間	舞台行動	アナウンス概要
14:31（2分35）	ダンサー7	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	the bare necessities
	モデルプロフィール	
14:35（1分52）	ダンサー8	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	la vie en rose
	モデルプロフィール	
14:39（1分55）	ダンサー9	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	holly dolly
	モデルプロフィール	ダンサー3名
14:43（2分14）	ダンサー10	洋服提供者、ヒアリング内容の紹介
	モデルコメント	
	曲名	tea for two
	モデルプロフィール	
第1部終了		
14:50（20分）	休憩のお知らせ	
	投票説明	
	全モデルそろい踏み	
15:05	休憩終了5分前	審査結果集計
第2部開始		
	審査発表	審査員登壇
15:10（10分）	景品授与	
15:20	エンディングダンス	
	曲名	rio
		一晩中踊り明かそう
15:40	終了挨拶	

る事となり、舞台空間の構成とダンスが一連の流れを作りだした。当日の時間進行はこのようになった。

□過程と状況

以下は当日の様子をいくつかの写真資料でまとめたものとなる。

7. 考　　察

南郷アートプロジェクトに参加するにあたり、保育者を目指す学生がどのようにこの過程を経験したかは、尺度を設けて判断する事は難しい。しかしプロジェクトという名の下に、一期間を一つの目標に向かい制作する事は、表現における制作プロセスを全うする事と同義であると考える。今回は複数の制作要素が絡み合う実践であった。ダンサーとして参加した学生は、ダンスの創作から、洋服のリメイク、舞台構成や振り付けの取得など、

経験した事は非常に多い。小道具や舞台美術に参加した学生は、ゼミ単位での参加であったが、自分が制作した制作物が舞台上で使用される事から、普段の制作より緊張感を持っていた事が見受けられた。普段の制作は、個人的な作品である為、人に見せる事また人に使ってもらうという機会が無い。今回はこの部分を間接的ではあるが経験できた事が重要であった。舞台美術に関しては、自分で作るものは小さな木枠であったとしても、全体として構成され、舞台いっぱいに広がる展開性を感じえた時、何かの感動があったはずである。大きな空間には、より大きく、数多くの物的装飾を施さないと場を作り出す事は難しい。舞台という非現実的な空間が、発表という機会が多くある保育活動に置いて、その場的な要素を変換する感覚を経験できた事はこのプロジェクトに参加した一つの目的を達成する事につながったと考える。

今回はダンサーとして、短大生４名の参加であったが、より多くの学生が主体的にこのような機会に参加するように日々の生活の中から感性を養う教育が必要である事も重要であると認識することが出来た。学校教育の運営上、経験的に保育につながる表現的素養を身につける機会を設ける事が難しい。このような機会を積極的に利用し保育者育成に結びつけていきたい。