

すぎなみ大人“熟”してる？

J u k u s i t e r u ? T I M E S ' 1 3

平成26年2月3日発行
発刊元：塾熟出版（事務局）

東京都杉並区梅里 1-22-32(社会教育センター内) TEL 3317-6621 FAX 3317-6620

VOL.16

永福だがしや楽校を開こう！ 地域のいろんなところで展開することを考え合おう②

1月27日
月曜コース

商店街をフィールドワーク



◆まちを歩いて、見る・聴く・考える

この冬一番の寒さの今回は、講座会場近くの和泉仲通り商店街をフィールドワーク。前回の講座の中で、“これからの活動に向けて”という視点で受講生が出しあったアイデアの中から、この商店街が選ばれた。道すがら、「この公園よく遊びに来るのよ」、「この辺りは戦後すぐまで牧場でした」、「このアパートは昔銭湯だった」と、受講生の地元トークもあり、プチ歴史講座のよう。

一通り歩いた後は、商店会会長の手塚さんから商店街の現状についてのお話を聴く。「徐々に店舗が住宅になり、商店街を離れる人が増えてきた。近隣の小学生の絵を店舗に飾るなどしているが、もっと盛り上げていきたい」とのこと。次回の講座では、私達で何をしたいかをふくらませて、考えを持ち寄ることに。現場に学び、そして自分たちなりの遊び心を持ってどんな表現ができるだろうか。（坂本）



フィールドワーク地図



コラム～コトバを語る

このコラムでは、講座に関連するキーワードについて経験や思い出、自分なりの定義を、受講生自身の言葉で語ってまいります。第5回目は、吉田直子さん。キーワードは、【歩く】

普段、何気なく歩いている街。何度も歩いているのに、見ているようで見てない街。だがしや楽校の街歩きで、街を歩く楽しさを知りました。こんな所にこんな空間が…。そこに、地域の人が集う夢を見ながら、歩きます。

①春は満開の桜が
きれいな神田川沿い
の歩道を歩く
②数十年前、牧場だった
ところ
③きずなサロン（支援：
杉並区社会福祉協議会）に
立ち寄り
④自動販売機にあった
遊び心満載の手描き POP！

⑤大正時代からあ
る乾物屋
⑥軒下に「ご自由にどう
ぞ」の看板。そこには、絵
やかばんが置いてある
⑦閉店した八百屋。今はギャ
ラリーに
⑧商店会会長のお店で一
休み

まちなかアート発見！

～自分の言葉でアートを語る
自分の足でアートを探す～



第7回 + 藤井 光さん

～映像を介した「ツナガルシクミ」2回目～



ゲスト：藤井光さん

< 3分シアター >

ツナガルシクミ

- ① ハンドマジック
- ② みんな、昼休みあと5分
- ③ 食べる人
- ④ さぼり
- ⑤ リハーサル
- ⑥ 平和が見ている
- ⑦ 1分間で考えさせられること
- ⑧ まだかしら？
- ⑨ 一方通行抜け道風景
- ⑩ あゆみ
- ⑪ 心は大リーグ
- ⑫ かざぐるま
- ⑬ ゆらぎ
- ⑭ たらばがに、おいしいよ
- ⑮ きれいになりました
- ⑯ お願い、いかないで

(受講生の1分撮影のテーマをつなげた順番)

▼ remoscope(レモスコープ)Take2上映

映画監督の藤井さんを講師に迎えての2回目。

今回は一人ひとりが前回撮影した、2度目の1分映像の上映からスタート。1度目の撮影内容は「なんとなく・・・」覚えている程度だが、題材と言いアングルと言い、1回目とは明らかに違うぞ！なにか撮り手の想いが伝わってくる。お互いの映像を見て、刺激し合った結果に違いない。街の中での気づきや映像を考えるきっかけになったのではと思う。そして、今回は続きがあるのだ。

< 1分映像の1カット >

⑪心は大リーグ



⑦1分間で考えさせられること



▼ 映像について考えてみる

次のワークに入る前に、藤井さん

さんから「映像を原理的に考えてみる」お話があった。その基本になるのが、藤井さんが福島県南相馬市の映画館を撮った映画、「ASAHIZA」。何かを撮ることは、そこから深いところへ広げていける可能性を持っている。

□アートプロジェクトは、それ自体に地域活性化には効力はない。ただそれは、地域の発展を考えうる要素を含む、「例外状況(=日常とは違う状況)」を作ることができる。／□「希望」の物を作るだけでなく、現実を直視し、皆で考えることで本当の希望につなげ、広げていくことができる。／□映画を見るということは口実。映画館という場に来ることで、人と人との交流が自然とできる。映像は広場をつくれる。二人、三人、そして違う世代。違う地域の人々。このつながりは行政レベルでは作れない。 などなど。。。



▼ ライブで映像編集

定点撮影だけで映画をつくれる可能性を

みせてくれた藤井さんの映像「ASAHIZA」。次は受講生が撮った前述の「1分間定点映像」をつないで、1本の映像作品(3分間)を作ってみる事にチャレンジ。「映像の一番大切な部分の編集は、一人ではできない。他者の意見、色々な所から引っ張られる部分をハンドリングしてつくる。これはそのワークです」と藤井さん。まったく違うテーマでとった映像をつなぐなんてできるの？と皆不安顔。しかし！皆でガチャガチャ話しながら、流れを考え、順番を考え、長さを考え・・・できたのだ！まさに「ツナガル不思議」。できた映像はエンドロールまで入れてもらえて感動ものだった。ツナガル意味をまた一つ体験できた楽しい1日であった。(湊)



エンドロールも素敵！