

「道化師になること」のオートエスノグラフィ ——欠点・弱点が個性になるプロセスに関する一人称的研究——

岡村 心平 神戸学院大学心理学部

An autoethnography on becoming a clown: A first-person exploration of the transformation of flaws and weaknesses into individuality

Shimpei Okamura (*Department of Psychology, Kobe Gakuin University*)

本研究は、公認心理師であり臨床心理学者でもある筆者が、研究の一環として出会った道化師（クラウン）の養成講座を受講し、その体験を通じて自身に起こった変化を記述するオートエスノグラフィの試みである。クラウンになる過程は自身の弱点が「個性」へと変化していくプロセスであり、その内実を一人称の視点から検討することが本研究の目的である。筆者自身がクラウンになっていく講座受講のプロセスを対象とし、講座の中で練習したクラウン・ルーティンや、キャラクター・ディベロップメントなど各プログラムの内容を踏まえ、その際に起こった自身の変化や葛藤、驚きについて再帰的に吟味しつつ、個性化の過程や同期受講生とのコミュニティの意義、またクラウニング講座自体がある種のオートエスノグラフィの実践形態の可能性について考察した。本研究を通じて、自身の欠点が共有され、それが当事者性と結びつきながら魅力として機能する側面が明らかになった。

Key words: Clown, Clowning, autoethnography, fieldwork

キーワード：道化師（クラウン）、クラウニング、オートエスノグラフィ、フィールドワーク

Kobe Gakuin University Journal of Psychology
2025, Vol.7, No.2, pp.101-115

導入：心理師、道化師になる

本研究は、公認心理師であり、臨床心理学の研究者である筆者（以下、私）が、ある研究を進める過程で知るに至った道化師の養成講座を受講する過程でどのような変化がその身に起こるかを記述し、その意味を検討する、オートエスノグラフィの試論である。

岡村・道重（2023）で報告されているように、道化師の養成過程は、刑事施設において支援の一環として実践されている。私はこの研究に関わる中で、いわゆるクリニカル・クラウンのように道化師が施設を訪問しユーモアを対象者へと提供することで対象者に訪れる臨床的効果ではなく、人が「クラウンになる」ということ自体が、当事者にとって何らかの変容を与えるという点に強い関心を持った。少なくとも、私の知る限りそのような研究や機序が検討

されている研究論文は見当たらず、岡村・道重（2023）ではユーモアにおける反転理論を用いて検討したのであった。

クラウンになるということは、「個性的になる」ということである。大島（2021）および岡村・道重（2023）で説明されているように、道化師で株式会社 G・E-Japan 代表取締役の白井博之氏（以下、白井先生）によって各地で実践されているクラウニング講座は、クラウンになることを通じて、その人の弱点や欠点を、愛すべきユニークさ、個性に反転させ、その過程である種の癒しを伴った自己理解がもたらされるという特徴があるという。

私は、ある共同研究の一環として、実際にフィールドワークを行った。その際、白井先生から、G・E-Japan において、コロナ禍を経て数年ぶりに一般市民を対象にしたクラウン養成講座のビギナークラスを開始するという連絡を受けた。フィールドワー

クを実施して私が感じたことは、「面白い…何かが起こっているのかがよくわからない」というものであった。実際に自分の身をもってやってみないとわからないではないか…。という感覚と共に、ぜひ自分でもやってみたいという思いが出てきた。そこで「あくまで研究の一環として…という建前」と（実際に同僚にはそう言っていた）、それよりも強い、止められない好奇心のようなものを胸に、クラウニング講座の受講を申し込むに至った。

白井先生ご自身も、私が受講するということを喜ばれると共に、確かに驚かれていた。別のある人には「正気ですか?」と言われて「もちろん」と笑って返したが、そこで初めて自分が受講することはそんなに変な選択をしているのか…と頭をよぎったが、しかし腹は決まっていたのである。こんなに面白い話はそうそうない。もちろん、これ自体が研究上の大きなチャンスだという打算的な思い、いわゆる「いいネタになる」という考えがないわけではないが、私は以前から道化師に関心を持っていたのだ。特に 10 代の頃には、ピエロや大道芸人に憧れを持っていた。私にとっては長い歳月を経て訪れた好機であった。

方法：クラウニング講座のオートエスノグラフィ

本研究は、私自身がクラウニング講座に参加し、「道化師見習い」になっていく過程についての参与観察であり、見習いとしてフィールドに入り、共に受講者として過ごすエスノグラフィ実践としての側面があるが、むしろ、「クラウンになっていく」という過程において、「個性化」のプロセスを辿るなかで私自身に何が起こるのか、どのような体験をするのか、何を感じるのかに焦点を当てる一種のオートエスノグラフィ（Adams, Jones & Ellis, 2015）であるとも言える。

井本（2013）によれば、オートエスノグラフィは「調査者が自分自身を研究対象とし、自分の主観的な経験を表現しながら、それを自己再帰的に考察する手法」であり、これは単なるフィールドで起こったことの記述だけでなく、その記述を通じて「自身の感情を振り返り、呼び起こす、内省的な行為」でもあるという。クラウニング講座で私自身に起こったことを再帰的に検討することが、本研究の目的である。自身の体験を再帰的に理解するというプロセスは、私の専門である人間性心理学分野におけるフォーカシング実践（Gendlin, 1981）の特徴であり、かつその考案者であるジェンドリンらが提唱している一人称科学、一人称的な研究実践の実例（Gendlin and Johnson, 2004）であるとも言えるだろう。

本論ではフォーカシング的、かつオートエスノグラフィの手法を意識しつつ、自身の体験を振り返り、その臨床的な意義についての検討を、心理師である

私自身が一人称的に捉えようとする実験的な試みである。

以下に、実際に私がクラウニング講座を受講した体験を、時に時期を前後することもあるが概ね継時的に記述していく。その際、講座受講時のメモや日誌、板書の写真等を参照しながら記載するが、特に私自身がその時どう感じたのか、あるいはこの論文をまとめている段階で、どのようにそれを理解しているのかを重ねて記述する。

講座全体の概要

私の受講したクラウン・ビギナー・クラスの開催時期は、2024 年 5 月から 10 月までの全 20 回。金曜の 20 時 15 分～21 時 45 分までの 90 分間に実施された。場所は西宮市某所のスタジオで、高架の側にある建物にスタジオが入っている。同スタジオでは、タップダンスやミュージカル、大道芸のクラスなどが毎日行われており、ダンススタジオらしく音響設備や一面が鏡張りになっている。ビギナークラスの直前までタップダンスクラスが行われており、教室に近づくと音楽と、軽やかで心地いいタップの音が響いてくる。前室およびスタジオは「年季が入っている」という形容が相応しい。

クラウニング講座の講師は白井先生を含めて 4 名（クラウンすまいること白井先生、クラウン・ジン先生、クラウン・ドレミ先生、ジャックと 0084 クン先生）。それぞれがジャグリングやミュージカル俳優、スタチューパフォーマンスを行なっている現役のパフォーマーである。講師も一緒にレッスンに入り、パフォーマンスのお手本を示してくださる場合があり、クラスが始まった当初は先生方のお手本はただ「面白い」というものであったが、回を重ねることに、そのパフォーマンスの見事さ、真似することの難しさを痛感し、後半になると笑いというより「おお…」という感嘆の声に変わった。特に、ネタのアイデアはもちろん立ち方、止まり方、視線の動かし方などの所作がいかに真似し難い“うまさ”を伴っているかを痛感していった。

私が入った第 10 期メンバーは最終的に 10 人で過去最多であるという（5 回目からの追加参加者もあった）。受講生には、以前よりすでにクラウンの経験のある方もいたが、ほとんどの参加者がはじめてクラウンになるプロセスを体験する。クラスには、ろうの方を含め、手話ができる人が計 4 名参加している。ろうの方、手話をされる方でクラウンをされる人は多く、当講座の修了生にも複数名いるという。手話は身体的な言語であり、かつ表情で伝える言語でもあるため、手話者の表現力はとても豊かだというのが講座を通じた印象である。講座中は、板書や音声アプリの利用だけでなく、手話も交えて進んでいく。そのほか、韓国にてクラウンやバルーンアートのプ

ロパフォーマーを長年している方も受講者として不定期に参加する。日本語や英語、身振り手振りを交えてやり取りをするが、手話が飛び交う中で英語や韓国語が混ざり、韓国人の方に手話を使ってしまい、皆で笑うようなシーンもあった。

なお、正確に聞き取ったわけではないが、おそらくは私が最年少メンバーだと思われる。基本的に毎回の講座は、定番の準備体操、身体ほぐしと表情筋ほぐし、発声を行った後、後述するクラウン・ルーティンであるトリップ・テイク・リアクションを練習して、各回の単元に入る。また、最終回の第20回はこの講座内での発表会、いわばプチ卒業公演が行われることが事前に決定されていた。衣装やメイクも含めて、「一応、クラウンとして人前に出られる段階を目指すこと」がこの講座の最終到達目標である。

プログラム内容とその体験

第1回：導入と自己紹介、クラウンネームの決定
初回はイントロダクション、クラウン (clown, 道化師) とは何かについての講義と、自己紹介、およびクラウンネームの決定が行われた。まずクラウンについての概要の講義に関しては、日本ではピエロという呼称の方が有名であるが、クラウンのキャラクターは世界に1000種類以上いること、中でもオーグスト、ホワイトフェイス、キャラクターというおおまかな三つの類型が存在することが説明された (第14回にて詳述)。現在、クラウンはサーカスや大道芸などのフィールドで活躍しているが、ジャグリングを得意とするジャグラー、マジックをするマジシャン、他にもバルーンアーティスト、ダンサーなどがいるが、これらは全て何らかのパフォーマンス技法が「できる人」を指す。一方、クランとは、何かが「できない人、ダメな人、愚か者 (クラウンの語源でもある)」と定義される。もちろん実際のクラウンは、何らかの別のパフォーマンスに熟達しており、本講座の講師もそれぞれタップダンスやジャグリング、バルーンアートやスタチュー、そして演劇、マジックなどのプロフェッショナルである。それらをできる人が「あえて意図的にできないを演じる」という場合があることも、クラウン芸のユニークさであるという。

概要が終わり、次に受講者がクラウンネームをその場で考え、本日この場で、以降の講座で用いるクラウンネームを発表するという。クラウンネームはそのクラウンのキャラクターを示す愛称、ニックネームで、親しみやすく呼ばれやすいものが好まれる。子どもたちからも呼ばれやすく、ポップな雰囲気があるようなものが望ましい。また、本講座の歴代の先輩クラウンの愛称とも被らないこと、原則として以降の講座でクラウンネームの変更は受け付けないことなどが説明された。呼びやすかったり、名前をもじっていたり、あとは破裂音 (パピプペポ) が入っ

ていると可愛い雰囲気になるが、可愛さや愛嬌が重要だとも説明され、受講生は皆黙り、どうしようかと考えていた。5分、10分ほど時間が設けられた。

クラウンネームは、最初呼ばれるときは違和感があるものの、この講座が終わる頃には、もうその名前しか有り得なくなるのというのが不思議なところだ、と白井先生は言う。あとは気分とか気まぐれで選んでも、「らしさ」は後から付いてくるという。そんなものなのだろうか…と考えつつ、私は悩み続けた。

しまったなあ、とも一瞬思っていた。私自身はクラウン講座の受講は初めてであるが、以前研究の一環で出かけたフィールドワークでもクラウン講座の1回目を見学したことがあった。その時いきなりクラウンネームを考えてもらうことに驚いたが、事前に考えることをすっかり忘れていた。今回のフィールドワークとしては、事前に考えてきていてはあまり良くないとはいえ、何もアイデアが出てこない。迷っていると「案外何も考えない方がいいのが出てくるし、考えすぎるのもよくない」と白井先生は言う。以前の見学時は食べたいものや好きなものをそのままクラウンネームにしたりしていたことを思い出していたが、そうこうしているうちに10分が過ぎた。迷っていたら「これとこれで迷っているとってください。一緒に決めましょう」と言われた。

自己紹介は申し込み順となり、私は二番目に発表することになった。頭の中で浮かんでいた候補は、何か今食べたいもの…とその場で思いついたのが、喉が渇いていたので「ラムネ」。ポップでいい感じであるが、自分にはいささか爽やか過ぎやしないか…と言うことで却下。もう一つは名前をもじるという戦略であった。下の名前のシンペイからとって、たとえば…シンに何か一文字つければ良いと思い「シンバ」と言うのはどうか。ちょうど今朝テレビでライオンキングを観たせいだろうか。「新葉」にも通じるが、商標登録されてそうなものは好ましくないようだった。あるいはペイの方が、破裂音も入っていて良さそうであり、たとえば2回繰り返して「ペイペイ」が可愛い響きでよかった…が、これもすでに大手のキャッシュレスサービスの呼称である。ということで自分の中で決まりきらず、「迷ってます」と切り出し、そのまま自己紹介を話し出すことになった。

自分がどんな人であるのかをここで話すのはそれなりに難しかった。何をしている人かではなく、どんな人か…。私は差し当たりあまり深く考えず、人と話すのが好きで、いつも笑っていたいなあと思う人、いつまでも学生気分が抜けない人です、と答えた。これは実際に、学生や親しい人にもいつも言ってることでもあった。

クラウンネームの候補としては、名前をもじって

「シンバ」か「ペイペイ」かで迷っているが、どちらもすでに存在していて困っている、とみなさんの前で話をした（ペイペイのくだりは少しウケた）。白井先生曰く、「ペイペイ」の方が響きはいいので、その場でいくつか考え、白井先生より「ではペペなんかはどうでしょう?」と言われた。参加者の中でクラウンを体験されている方から「ペペ、いいじゃん。プロっぽい」との声もあった。どうも同じ音が続く二文字のネームは玄人っぽいらしい。「ペペでどうでしょう?」と言われ、ではそれで、となった。こうして私はその日から、講座では「クラウン・ペペ」と呼ばれるようになったのである。

他の方もユニークなクラウン・ネームをつけていった。もう決めている人もいれば、これかな…ということで悩みながらお話しされる人もいた。どちらも半々というイメージだろうか、おそらく私が一番悩んだタチかもしれない。

家に帰り、改めてペペになったことを思い返すと、果たしてこれで本当に良かったのだろうか?という疑問というかモヤモヤとした感覚が湧き起こっていた。ペペ。とても三枚目な響きだが、可愛過ぎやしないだろうか…その響きに応じていけるのだろうか。なにげなく「ペペ」という文言をネット検索してみたら、ペペという愛称のサッカー選手やラーメン屋、株式会社、あとは同名のアダルト向け商品名称まで出てきた（国によっては *pepe* という語は卑猥な意味になることがあるようだ）。また関わっている司法領域で、慰問コンサートを長年されているデュオアーティストの Paix2（ペペ）と被ってしまったことに気がつく。その場では気づかなかったが、ペペという名前ですべてにいいのだろうか、変えた方がいいのか…しかし原則変えないという話だった…。ということで、その日の夜は悶々と考え込み、深夜まで眠れなかった。

第2回 クラウン基本動作：トリップ・テイク・リアクション ペペとなって1週間後の講座。モヤモヤは差し当たり受け入れて、とりあえずペペと呼ばれたり名乗ったりすることは妙に受け入れていた。

2回目からしばらくは、クラウンの基本動作であるいくつかを技を反復的に学んでいく回であった。特にトリップ (trip)・テイク (take)・リアクション (reaction) という3つのステップである。詳細は岡村・道重 (2023) に詳しいが、トリップは「つまづく」、テイクは「(つまずいた何かを) 見る」、リアクションはそれに「(色々な感情で) 反応する、驚く」ことをする。その後でつまずいた対象と何か関わるという + α のひと演技、パフォーマンスを行う。この練習をスタジオの端から歩きながら反復練習をする。それぞれの動きを、そこに何かがあるように、そして観客につまずいたことがわかるように、しっかりと分かりやすく表現する必要がある。

私の体験としては、何もないところでつまずいた

り、それを見たりすること以上に、リアクションの部分の表現が難しかった。通常、人はつまずいた何かを見て驚く時には、つまずいた対象に対して驚くが、クラウンでのリアクションは、観客側に顔を見せながら驚く必要がある。つまり、クラウンはあくまで「演技」であり、自然なリアクションを取ればよいということとは異なる。しかも、なるべくそれが伝わりやすく、丁寧に、そしてはっきりとする必要がある。

第3回 ダブルテイク 前回の復習+テイクの部分をいわゆる二度見、ダブルテイクに変えて練習を行った。一度対象を見て、その際には気づかず先に進もうとしたが「おや」と思い、もう一度見て驚く、という一瞬のうちに色々な感情が変化する芸であり、非常に難しかった。これものちも毎回反復練習を行っており、いつの間にか身体に馴染んでいくということがある。

しかし、他の人のパフォーマンスを見て、その人らしさや、仕草の面白さ、メリハリの強さ、動作の美しさなど、「うまいなあ」と思う受講生が増えてきた。クラウンはできそうと自信があったものの、さらにうまい人、経験を重ねている人、堂々としている人を見て、とても勉強になるし羨ましいという感じがあった。自分はこのクラスでは優等生ではなく、少なくとも中の下という認識がこの辺りから出てきた。

見ている認識と、それを身体表現として示すことの難しさも痛感する場面が多かった。テイクは「カラダで見る」ということが重要であり、視線を向けるだけでなく重心や姿勢などもそちらに傾けつつ、かつ「動作が流れる」ということがないように、止まることが大事である。動くことよりも「止まることの難しさ」を体感するのがこのトリップ・テイク・リアクションの要点であった。

なお、以降も繰り返されるトリップ・テイク・リアクション + α の練習は、受講者一人ひとりが自分で考えるため、その人なりの味が出る。これがしばらくの間繰り返されることになるが、やっていくうちにその人なりの「定番ネタ」が出てきたり、あるいは前の人のネタに被せたりすることがある。

例えばある受講生は、いつも何か食べ物や飲み物につまづき、それを食べてしまってお腹を下したり、酔っ払ったりするというネタが定番になる。また別の受講生や、お金や金品につまづき、ニヤリと悪い顔でそれをくすねるネタをするなど、その人ならではのいつものネタというのが出てくる。また私がやったネタで、スマートフォンにつまづいて、それで自撮りをしてまた捨てちゃうということをやった後に、次の番の人が同じそのスマホを拾い、私が撮った自撮りに驚いて落として逃げる…というような人のネタに被せて面白くしていくという場面もあった。

このトリップ・テイク・リアクションのネタは毎

週行われていて、毎週何か考えようとして、結局アイデアが浮かばず、その場でぶっつけ本番になっていた。

その人なりの定番が見つかることは羨ましいことでもあり、そして人のネタに被せて何かアイデアを出せることは「命拾い」でもある。ネタをやったあと、白井先生より「今のはここが良かった」「とっても○○さんらしい!」「動きがはっきりしている」「客席にお尻が向いていたので反対を向いた方がいい」「今の表現、私だったら…」などの講評やアドバイスが即時で行われる。受講生も笑ったり、拍手をしたりして温かい雰囲気での練習は実施される。最後には他のスタッフの講師の先生のトリップ・テイク・リアクションも見ることができ、そのストーリー性や演技のコミカルさ、そして一つのネタとしての完成度にみんな驚愕する。先述のように、最初のうちは「面白い」だったのが、だんだんとその芸がいかに洗練されて、巧みに演技されているのか気がつき、笑いよりも感嘆の拍手が出る。

第4回 スラップスティック・コメディ 以降は、クラウンの基本動作のうち1人ではなく2人以上の複数人で行うネタ（クラウンルーティンやクラウンギャクとも呼ばれる）の練習が開始された。一人で行うトリップ・テイク・リアクション以上に、個々人が息を合わせたり、相性のようなものも意識されるようになった。今回はスラップというジャンルのネタである。クラウンの起源には演劇も含まれるが、特にヨーロッパのフェンシングに由来するステージ・コンバット（stage combat: 殺陣）に影響を受けつつ、実際には叩かないが音のなる棒（slap stick）や自分の手足を使って相手を叩くようなアクションと音を使う表現技法、スラップスティック・コメディ（slap stick comedy）と呼ぶようである。

これはいわゆるドタバタ劇のことで、一方がある酷い目にあったり、一方が出し抜いたり、とある種の役割が出てくる。この役と、その演技手であるクラウンのキャラクターとの相性、そして2人で演じる場合にはその二人の相性が出て、オリジナリティや面白さが醸成されていく。第4回は「待ち合わせ」というネタで、複雑なため詳述はしないが、殺陣の要素がありお互いの「息を合わせる」という難しさがあった。

第5回 ミラーギャグ 前第5回は2名で行うクラウンルーティンのうちのミラーギャグを練習した。これは具体的にどのような動作をするかは決まっていないネタである。2人組を組み、一方がリーダー、一方がフォロワーの役になる。リーダーは「動きを決める役、相手がついてきやすい動きをする」こと。フォロワーは「リーダーの全体を見て、動きを合わせる」ことを行う。

誰とコンビを組むか、どちらかリーダー/フォロワーをするかは差し当たり白井先生の判断で決める。

相性や、この人がリーダーをやったらどうなるのか…ということを見ているようであった。二人が距離をとって向かい合い、リーダーがする動きを真似る。この際に重要なのは、フォロワーがついて来れるように動くことである。動きのメリハリや、分かりやすさ、スピードなど、リーダーはフォロワーがついてきやすいようにスタートし、そしてだんだん慣れてきたら、複雑な動きをしたり、不意をついたり、少しふざけたりという遊びの要素を入れたりもする。これを5分程度行う。

リーダーとフォロワーの両方をやってみて、どちらが好きか、あるいは得意かが講師から参加者全体に投げかけられた。これも、ある種のクラウンとしてのキャラクターの開発の一環であることが色濃くわかる。はたから見ているとリーダーとしてグイグイと引っ張っていた人が、好みとしてはフォロワーの方が良いと答えたり、意外な回答もあった。私としては、楽しかった体験はリーダーの方であったが（あえて変な動きをしたり、舌を出したりして誘いかけた）、実際に自分の体験として学びがあったのはフォロワー体験であった。講師の白井先生には、リーダーとしてのタイプ、素養があるが、フォロワーとしても可能であったという評であった。むしろ自分は、誰かの動きを真似る方が興味があるし、かつ気持ちよさがある、ということであった。先導するよりも、受け身でいることの心地よさを感じた回であった。

気になったのは、私自体がリーダーの立場でパフォーマンスする際の、身体の動作のボキャブラリーのなさであった。出てくる動きとしてはワンパターンで、どうしてもラジオ体操のような動きになる。もちろん、ラジオ体操の動きは簡単で共有しやすく、フォロワーと動き方を同調するには重要であるが、他の参加者の異なる動きを見て、あのような仕草があるのか、自分には出て来ないな…としみじみと感じていた。そして動きや仕草の中に、明らかなその人の個性、らしさがあることを感じ取っていた。

第6回 ジェブリッシュ 第6回は、クラウンの動作基礎編の最後のジェブリッシュである。ジェブリッシュとは世界共通のクラウン語であり、いわば「無茶苦茶語」である。クレイアニメの『ピングー』を想起すると分かりやすいかもしれないが、出鱈目な言葉を発し、音とニュアンス、勢いや仕草、表情などで、相手に自分のイメージや感情を伝えるというものである。ポイントは、出鱈目に話すとはいえ滑舌良く、はっきりと喋り、モゴモゴとしないことである。

講師が立ち、その横に3～4名が並ぶ。まずは講師によるジェブリッシュでの投げかけに、同じようなトーン、感情、仕草で応答するというのを数ターン繰り返す。感情が徐々にエスカレートして、悲しい感情や、怒った感情など、ジェブリッシュだけで

やり取りをする練習をするのである。

そのあと、講師と受講生が一对一で、道で出会い（おそらくは）「最近どう？」に続くやり取りをジェブリスシュだけで行うというネタを行う。見ている受講生も含めて完全に出鱈目語なので、意味がわかる場合も、わからない場合もあるが、とにかく皆恥ずかしいやら一生懸命やらで大盛り上がりの回であった。

この回で特に印象的だったのは、自分自身がジェブリスシュをする中で、自分のエネルギーの高さのようなものを再確認したことであった。ジェブリスシュは出鱈目語なりに声色やトーンで相手とやり取りをするが、割と普段から声がよく通るタチの私は、このジェブリスシュのネタをやっている最中に、これまでの講座の中で自分がやや遠慮気味だったり、加減して参加していたことを自覚した。特に講師と二人の会話の中では、その日偶然来ていた恐竜の柄のTシャツを講師が拾い、恐竜のジェスチャーから自分が恐竜になるというようなダイナミックな展開となった。その時にも、自分の感情や表現のボリュームを一気に上げた、遠慮する気持ちを脇に置いてただ楽しめたような気持ちになっていた。講座全体を通じて、一つの起点となる回であった。

なお、日本ではピエロというクラウンキャラクターの印象から、クラウンは喋らないというようなイメージがあるが、白井先生曰く世界のクラウンの8割は、ジェブリスシュに限らず喋るのだそうだ。本講座では、基本的にまずは喋るキャラクターになることを目指し、必要に応じてのちに喋らないキャラクターになる場合もあるとのことであった。喋りたくないから、あるいは喋るのが苦手だから喋らないということではなく、キャラクターとしてふさわしければ喋らない、というのが基本である。なお、大きな声やリアクションを小さくすることはできるが、小さなものを大きくするのは難しいため、まずは大きなリアクションや発声ができるように、本講座では毎回発声練習や表情、身体表現のレッスンが準備段階として行われているとのことである。

第7回 デッド・アンド・アライブ (1) 今回から第14回までが応用編になる。まずは、本講座のルーツでもあるアメリカのサーカス団「リングリング・サーカス」などが出資したクラウン養成学校“Ringling Bros. and Barnum & Baily Circus Clown College”の作成した生徒募集のビデオ“Be A Clown”という映像資料を見て、当時のクラウNSTAジオの風景、全米で4名しかいなかったマスタークラウンの一人である「ルー・ジェイコブス」のパフォーマンス、そしてクラウン・ルーティンの一つである「デッド・アンド・アライブ (Dead and Alive)」を視聴し、当時の雰囲気を感じつつ、実際にルーティンをやってみるということを行なった。なお、当該養成学校の日本校の出身者が本講座の講師であるクラウンすまいること白井先生と、クラウン・ジン先生であるが、バブル

の崩壊とともに日本校もアメリカ本国の学校も倒産し、すでに存在しないという。「大風呂敷を広げてダメだった、というのめいかにもクラウンらしい」というのが講師の談であった。

「デッド・アンド・アライブ」はテンポが早く動作も複雑で、受講生にとっては難易度が高く感じられるルーティンである。二人の登場人物が出てきて、旧友であり握手を交わそうとするがお互いすれ違い目の前からいなくなり、ついに一方が握手をしようと手を伸ばしたが、もう一方は帽子を手に取り挨拶、それに倣い帽子をあげると相手が手を伸ばし、とチグハグなやり取りが続き…というネタである。最後には一方が意識を失い倒れてしまい、それを支えるという身体を張ったルーティンが故に“Dead and Alive”という名前がついていると思われる。

段取りを覚え、テンポ感、息を合わせることと演劇としての完成度を高めていく作業と、クラウンとしての感情表現の両立が難しく、クラウンの動作は即興でやれているように見えて、繰り返し反復練習することによる「身体で覚えること」と相手のトーンや動きに合わせて「身体で反応すること」のどちらもが可能になる必要がある。段取りと練習を繰り返し行い、ペアになって実演してみてこの回は終了時間となった。

第8回 デッド・アンド・アライブ (2) 前回の続きでルーティン「デッド・アンド・アライブ」を今度は人と役割を変えて行なった。ペアないし複数人でクラウン・ルーティンを行う場合は、いわゆるボケとツッコミ、酷い目に遭う役と展開を作る役に分かれることが多く、それぞれ自身のキャラクターとの相性を踏まえて演じることがままある。前回と別の人の同様の人がルーティンを行なったが、前回はどちらかという相手はツッコミ役で私はボケ役であったが、今回はボケ役の強い相手と演じることになった。改めて、相性や演劇としての役回りを指揮してルーティン演じるに至った。この辺りで、私自身のキャラクターは果たしてどのようなものなのだろうか…と、自分のキャラクターがさらによくわからなくなってきた感覚があった。

第9回 ポンプギャグ 第9回は別のクラウン・ルーティン「ポンプギャグ」である。日本のクラウンはロシアで発展したクラウンからも影響を受けており、ポンプギャグはその代表芸だと教わる。アメリカのクラウンは、華やかでエンターテインメント性が高いが、ロシアのクラウニングはより演劇的で風刺的、シュールな作品が多いという。これはクラウンがソ連時代に革命のシンボルであったことにも由来するようである（大島, 2021）。

ポンプギャグは2人組のルーティンで、ある人が、気絶して萎れているのをもう一方の人を見つけ、その人を元気にするために、近くにあったポンプを口に入れて膨らませる…という謎の設定のネタである。

今回このネタをやった私とペアの人はイタズラ好きのキャラクターであった。終盤、萎れている相手に無理やりポンプで空気を入れることに夢中になっている私の役が、口からポンプが外れた相手から反撃を喰らうシーンがあるが、相手は演技の中で即興で私の脇腹をこついたり、アドリブでいろんな要素が入り込んできたりして、演じること自体が面白くも発見的なことで、かつ即興で起こることに対応するための「余白」が必要だと強く感じた回であった。

自分自身では即興で何か対応することは得意な方であると思っていた私は、不意を突かれて驚いたとともに、むしろ講室内で「ちゃんとやろうという意識が働きすぎている」という側面に気が付く瞬間であった。うまくやろう、やりたいと思う私と、もっと楽しみたい、ふざけたいという思いとの葛藤がグッと強まっている感覚があった。とはいえ、この頃には同期の受講生とはかなり打ち解けた中で講座が進んでいくようになった。

第10回 スタイル・アンド・ボウ 今回はスタイル・アンド・ボウ (style and bow) を学んだ。これはサーカスのオープニングやショーの冒頭でクラウンたちが登場する際に、音楽に合わせて舞台袖から舞台中央に向かってクラウンが登場して走ってきて、真ん中でポーズをとって「ヘイ！」と挨拶をする、登場シーンで用いられる一連のパフォーマンスのことである。それぞれのクラウンのキャラクターに見合ったポーズ (style) で一人ずつ登場して捌けていき、最後に全員でポーズと取るが、今回の重要なテーマはむしろ声掛けの「ヘイ！」という発声であった。

今回紹介されたのが「エナジー」という概念である。これは自分を表現する際の伴うエネルギーのことであり、ここでいかに華やかに、エネルギーにエナジーを開放できるかが、クラウンにとっての要であるという。後の回で白井先生は「数十年間、クラウンとして活動してきた仲間と話していて、結局大事なのは『ヘイ！』のエナジーだとみんな口を揃えていう」と言っていた。ジェブリッシュや動作の大きさ等にも関連するが、クラウニングにおいて、前述のように大きなエネルギーを小さく調整することは比較的容易であるが、小さなエネルギーを大きく増幅することは難しいという。そのため、ビギナークラスではいかにこのエナジーを強く、大きくして表現できるかを大切にしているということであった。

この回で私は、自分の中に強いエナジーがあるにも関わらず、それを意図せず遠慮して控えていたかもしれない、と確信を持って実感してきた。以前のジェブリッシュを学んだ回にも感じたことであったが、むしろ、この本講義への参加が研究の一環であるという意識が、むしろ薄れてきたのかもしれないとも感じる時期であった。ちょうど講座も折り返しの段階であった。

第11回 演劇的表現 第11回は、クラウニングにおける演劇的表現と個々人の個性との関係についてである。まず、舞台に立つとはどういうことか、その立ち方のパターンを学ぶ基本的なところからスタートした。「立つ」というのにも2種類あり、足を揃えて立つこと、足を広げて立つことを、実際に姿勢の修正や足の置き方の工夫を指南されながらやっていた。私は実際にボディワークや身体性の心理療法を学んだり自分で受ける中で、このような姿勢について振り返るという機会があったが、むしろ他者からどう見えるのかという視点から姿勢について考えるということは新鮮であった。さらに歩いてきて止まるということと、怒りや驚き、妬みなどの感情表現を行うことに関しても、同様の指導を受けた。

今回において特に発見的だったのは、「歩く」レッスンであった。クラウンは芸である以上、人を笑わせたり、おかしいと思ってもらうパフォーマンスを意図的に行うことを志向することになるが、クラウンとして「個性的に歩く」ということが、「ユニークな面白さ」につながることを体験的に学んだことであった。受講生は二組に分かれ、一方が歩く人、もう一方がそれを観察する人に分かれる。そして歩くグループは、2種類の「普通に歩く」ということを行う。一方は、自分なりに「①普通に歩く」(=私のいつもの歩き方)、もう一方は社会的に「②普通に歩く」(=一般的に普通な歩き方)を何往復か行う。その上で、2種類の「普通に歩く」を行なった際に、それぞれ自分で気がついている自分の特徴を、あえて「誇張」して歩いてみるのである。

例えば、2種類の普通を比較してみて、社会的に「②普通に歩く」を行なっているときに、より腕を振ることを意識していた際は、あえて強く腕を振ってみたり、自分自身の「①普通に歩く」のときに足を擦り気味であったと気がついたのなら(私自身がそうであった。昔、柔道をしていた時の癖であろう)、あえてすり足を誇張してズリズリと歩いてみる。こうすると、いわゆるふざけて「面白そうに歩く」ということとは異なる魅力を持つ、その人ならではのユニークさ、その人の身体に根ざした「ユニークな歩き方」となり、観察していても思わず笑ってしまうということが多々あった。その人らしさのわずかな特徴を、あえて誇張させて演じることで、その人の個性、ユニークさを増幅させるという、クラウン流の個性の開発の手続きをコンパクトに体験できた回であった。

このワークはこれだけ取り出しても、学生とゼミで行なったり、ワークショップ形式でいろんな人と共有したい内容だと思った。

第12回 講義：クラウンの歴史 第12回は全体で唯一の座学の回、クラウンの歴史についての講義を資料のもとに学んだ。クラウンの起源からヨーロッパにおける発展の歴史、それがどのように日本に伝

わったのか、そこにあるクラウンの本質について、当時の資料や逸話をもとに白井先生よりお話を伺う。特に、日本のクラウンのルーツとして古事記・日本書紀の時代における「海彦・山彦伝説」についてや、「ジェスター (jester)」と呼ばれる宮廷道化師の存在が特徴、代議士のような政治的な役割も担っていたこと、現在のクラウニングのもとになったイタリアの伝統的な演劇形式であるコメディア・デラルメの話は強く印象に残った。

コメディア・デラルメという劇に登場するアルレッキーノ (Arlecchino) がクラウンの原型の一つである。この演劇は二時間以上にわたる舞台劇、喜劇であるが、セリフというものが一切ないという。大まかな流れや段取りはあるが、役者が舞台上でどのようなやり取りをするのかは、あらかじめ決まっていなかった。しかし、それぞれの役に特徴的な「キャラクター」があり、そのキャラクターが明確であるため、その役になれば自然と舞台上でのやり取りが生まれる、というのである。むしろ、セリフが決まっていなかったからこその掛け合いの面白さがある、というのが興味深い。クラウンにおけるキャラクターの重要性が、より理解できる講義であった。

この頃は受講生同士で少しずつ話をする機会も増えてきた。特に自分の素性を話したり、普段何をしているのかなどは機会があれば特に隠さず話していたが、ある人は私のことを「売れない劇団員か何かだと思っていた」と言った。大学で心理学を教えていると言っても信じてもらえなかったのも不思議な体験である。その流れで、共通の知人がいることがわかったが、実はその受講生のクラウンネームはわかって、本名を知らないことに気がつき、そして翻って自分がクラウンネームで呼ばれることに全く抵抗がない、むしろ受講生同士で本名で呼び合うこと自体に違和感があり、小恥ずかしさもあることに気がついた。ペペという呼び方は、かなり自分に馴染んでいるようだった。

第 13 回 ジャグリング講座 この回は応用編でもスピノフ企画であり、講師の 1 人であるクラウン・ジン先生によるジャグリング講座であった。そもそもジャグル (juggle) には、曲芸や奇術、詐欺やペテンなどの語義があるが、いわゆる曲芸としてのジャグリングはその特徴として、その芸がわかりやすく、かつボールやピンなど持ち運びのできる小道具を用いて行うことが可能で、一人でも二人でもできる手軽さが挙げられる。先述のように、クラウンは「できないこと、弱点のあること」が芸になる稀有な存在であるが、実際のクラウンには曲芸やジャグリングなどの芸が「できるにも関わらず、できないを演じる」ことの巧みさが求められるという。あえて失敗をするということもクラウンの特徴であるが、クラウンが行うジャグリングの特徴は「技を見せるのではなく、技を演じる自分を見せること」

にあるという。あくまでクラウニングという芸の中に、ジャグリングという要素が入っていると考えられるべきなのであろう。

今回は、最初に上記のジャグリングに関するレクチャーがあり、次にジャグリングの基本技法である「3 ボールカスケード」を練習した。3 つのボールを使ったジャグリングにはいくつかの種類があるが、左右のボールを外から内に交互に投げるカスケードの他に、いわゆる日本式の「お手玉」のように一方にボールが回っていく「シャワー」というように名称が決まっている。差し当たり、受講生全員で 3 ボールカスケードを練習したが、私自身がこれがなかなかできない。元々球技が苦手な方で、過去に大学生の時に一度克服しようとしてジャグリングを練習しようとしたことがあったが、全くできず挫折したことがあった。今回も、左手でボールを上手く右手に送ることすらうまくできなかった。

受講生の中には、かつてテニス部だったことがありボールの扱いが上手ですぐになれる者もいたが、概ね自分で投げたボールを自分で追いかけて探すというドタバタの練習時間となった。最後に、ボール以外の道具を用いて、講師の先生方に教えてもらいながら一通り体験してみる機会を得た。いわゆる皿回しやディアボロ (中国ゴマ)、一本のスティックを別のスティック 2 本で操るデビルスティックやポイ、シガーボックスと呼ばれるジャグリング芸など、一通り試してみた。差し当たりこの回では、これだというものを見つけることはできず、自分のセンスのなさを痛感した (ジャグリングボールは購入したが、諸般の事情で練習できていない)。

第 14 回 キャラクター・ディベロップメント プログラムのすべての回でも特に重要だと位置づけられている「キャラクター・ディベロップメント」を行う回である。それぞれのキャラクターがどのような性格を持っているのか、それを開発・発展・展開 (development) していくプロセスを体験する。各クラウンの性格は、その人のなりたいたいクラウン像や総合的・平均的な特徴というよりも、その人のいくつかある性格、例えば「慎重な、温厚な、おちょこちょいな…」という 3 つの側面の中から、おちょこちょいな側面を取り出し、増幅させ、誇張してクラウンとしての性格に発展させていき、例えば「おちょこちょいなクラウン」というクラウン・テーマと呼ばれる文言に落とし込む。

この回では、講師によるいくつかの質問、たとえば「好きな色は?」「食べたいものは?」「やってたスポーツは?」「旅行に行くならどこ?」「子どもの頃の自分は?」などの簡単な問いかけ、あくまで直感的に答えた回答と、この講座を受講しているなかで垣間見える受講生のその人らしさ踏まえ、クラウンとしての性格を一言で言い表した「クラウン・テーマ」を講師から提案し、受講生がそれを聴き、了承

するという流れとなる。

クラウンとしての性格は、先述のように「できないこと、弱点や欠点」が愛らしさやその人の唯一無二の魅力になることではあるが、講師の白井先生曰く、過去の講座でこのキャラクターディベロップメントで「あなたにはこんな魅力がある」とお話しした際に、そのポイントがいわば的を射ていたがために、講座が終わった真夜中にその参加者から泣きながら電話がかかってきたこともあったようである。それほど、このクラウン・テーマ、そこに反映されているクラウンとしてのキャラクターは、まさしくその人らしさであることが多い。

受講生が順番に簡単な質問に答えていった。ちなみに私自身は「好きな色は…緑。理由は、恐竜とかの色のイメージだから」「旅行に行くなら…ドイツ、ビールとソーセージが目当て」「子どもの頃の自分は、夢中になると止まらず、朝から晩までザリガニを取っていた」などと問いかけに応答していた。どれも直感で答えたが、なるべく「こう答えてやろう」という意図や先読みをせずに、本当にその場で感じることを回答するように心がけた。

そのあと、受講者それぞれにクラウンテーマの発表（提案）があった。私が先生から言われたことをなるべく逐語的に記述すると、以下の通りであった。「ペペさんとは、最初は別の仕事で（研究の一環で）お会いしたが、会うたびにイメージがガラガラと崩れていった人でした。ペペさんのキャラクターは、“少年のようなクラウン”でどうでしょうか。子どもならではの至らなさ、子どもならではの没頭がある。男の子だからこそその単細胞さ。いい意味でのアホさ、みたいなところ。それが少年ならではの魅力でもあり、かつ少年っぽさは、一番クラウンらしいところでもある。いかがでしょう」だった。「少年のような」というテーマを聞いた瞬間に、なるほど、と非常にしっくりきて納得のいく感じがあった。他の受講者からも「ほんと少年っぽいよね、確かに」というリアクションがあり、それでお願いします、と了承するに至った。かくして「少年のようなクラウン、ペペ」が生まれたのだった。

他の受講生のクラウンテーマも、私が聴いていてもその人に非常にフィットしたものだと感じた。「好奇心旺盛なクラウン」、「小悪魔なクラウン」「悩めるクラウン」、「やり過ぎるクラウン」などなど…今回は全員がお互いのテーマを、非常に納得して受けられている様子であった。講師の先生がどのようにそのテーマを見つけ、言葉にするか、何を見ているのかは興味深いことであるが、まずは自分にとってこのクラウンテーマが何を意味するのかを吟味したい。

自分にとって「少年のような」という言葉から連想する、自分の中の幼さや至らなさ、大人になりきれない感じというのは、自分の悩みや一般的な意味でのコンプレックスの中核にあった。今回の帰り道

では、色々な連想やこれまでのエピソードが想起された。最初の自己紹介で「学生気分が抜けない」と言ったのは、限りなく本音に近かった。実際に、大学、大学院のいわゆる修士・博士課程までストレートで入学し、ポストクの期間を経て幸運にも現任校に縁があり講師として着任した私にとっては、臨床心理士として学校や病院で働いた経験がありつつも、学生の延長で教員になった…という感覚が強かった。もちろん、その良さがあるとどこかで思っているものの、どこかで自分「甘さ」や「未熟さ」に対する引け目があることも事実だった。

未熟さは、自分が専門としているフォーカシングの個人セッションを受けたり、セラピーを受ける中でも私自身にとって繰り返し登場したテーマであった。もともと低体重児として生まれてきた私は、物心ついた頃には体も大きかったものの、どこか、自分を幼さや未熟さ、臆病さに結びつけてしまうところがあった。やりきれなさ、向き合いづらさのような気分は、自分の人生においてお馴染みの気分のようなものとして、いつもそこにあった。自分が親となる経験をした際にも、自分が本当に親役割をまっとうできるのか、その自信のなさや怖さを若干なりとも感じていたことを覚えている（ちょうどその頃に受けていた身体心理療法のトレーニングにおいても扱うことがあった）。

このような文脈で、この「少年らしさ」が自分のクラウンテーマとして出てきたことには、納得感があると同時に、決して自分では焦点を当てづらい、思い至らないところであった。あまり自分がどのようなクラウンになるのかを意識しないようにしていたが、自分のクラウン・テーマはより豪快でただエネルギッシュな方向か、もっと悩ましげでクヨクヨするような、神経質な側面に焦点が当たるのか、そのどちらかではないかと予感していた。それらのどちらの部分も、「少年のような」という形容詞によって、的確に包摂されたような感覚もある。

そこからしばらくは、この「少年のような」という言葉を色々な場面で響かせながら生活していた。なお、このクラウニング講座を受講していることは授業等でも折りに触れて学生に話していたが、担当のゼミ生に自身のテーマが「少年のようなクラウン」になったと話をしたら、ある学生からは「それ、先生そのまんまですね」との評を得た。授業等で自分の関心があることを話している様はまさしく少年のような表情をしているのだそうだ（裏を返せば、この話には興味がないということもバレているのかもしれない。未熟である）。学生から見ても「少年のようなクラウン」というテーマは私にフィットしているようであり、そこには嬉しさと若干の恥ずかしさを感じた。

第15回 メイクアップ（1） 前回で決定したクラウンテーマとキャラクターを元に、第15・16回に

おいては、各クラウンのメイクアップを実際に講師の先生より提案してもらい、そのメイクを行う回である。クラウンのメイクは、そのクラウンのキャラクターを体現するものであり、各クラウンにとってオリジナルなものであるという。かつてのリングリングサーカスでは、クラウンとして登録された際に写真付きの登録証が作成され、クラウンメイクの中で線や模様を1センチでも変更するのであれば登録をし直す必要があったとのことだ。メイクはクラウンにとってまさしくIDのようなもの、その人のアイデンティティを示すものであると言ってよい。

なお、クラウンのメイクは、本講座では概ね3つの類型にカテゴリーされて説明された。一番目は「ホワイトフェイス」であり、顔全体が白く、必要に応じて赤や青のラインが入るスタイルのメイクである。ホワイトフェイスはその性格の特徴として、リーダータイプであったり、クールだったり、恥ずかしがり屋だったりすることが特徴である。2番目は「オーグスト」であり、これは目と口の周りだけが白く、他は肌色だったり差し色が入る。オーグストは明るい性格だったり、元気だったり、アホでトラブルメーカーなイメージを伴う、いわゆるボケ役である。3番目は「キャラクター」と呼ばれているタイプの類型であり、これは実在の自分やある種の業種をデフォルメしたものとして表現される場合が多い、典型的なキャラクタータイプはチャップリンであるが、ダボダボのズボンだったり、髭面、眉毛が濃かったりなど、マイペースでより個性的な性格を示す場合が多い。またこれらの類型は、お互いにブレンドされることもある。

今期の受講生は、純粋なホワイトフェイスが1名、オーグストが3名、そのほかは各類型がブレンドされているメイクであった。ちなみに私はオーグストとキャラクターのブレンドであった。明るさやアホさに、より個性的な要素が載っているメイク＝キャラクターだという。

例年は各受講者のクラウンメイクは一回で全員が行っていたが、今回は受講生が多いため、第15・16回に分けられた。私はこの15回にクラウンメイクの例を実施してもらった。クラウンのメイクに使うものは、舞台用のドウランであり、まるで油性の絵の具のようなこってりとしたもので、日本の歌舞伎役者や芸者さんが使う水白粉とは異なるものである。ドウランや模様を書いた後、ベビーパウダーを振って粉を定着させることで、どれだけ汗をかいても落ちないメイクが完成する。

前回から1週間かけて白井先生が練ってきたメイクアップを、実際に一人ずつやってもらう。私の番が来て、その後自分でもそれができるように、メイクの様子は動画に記録した。私の場合はオーグスト・キャラクターのメイクのため、まずは目と口の周りを白く塗る。この際、どこに色を置くかはその人の

表情筋の動かし方などの特徴によるため、例えば同じオーグストでもメイクは全く異なる。「眉毛を動かして、口を動かして」と表情の出方を見ながら、実際にメイクをするラインを決めていく。基本的にクラウンメイクは自分でできるようになる必要があるため、ラインに迷ったら自分の表情を動かして見出す必要があると指導を受ける。次にキャラクターの特徴である眉毛のメイクに入る。クラウン・ペペのメイクの特徴の一つは太い眉毛であり、元々私自身もかなり眉が太い方であったが、そこがデフォルメされている。目の周りをくると縁取るラインが、キャラクター的な特徴であるという。

その他、赤や青などの色味も足されて、本来は最後にラテックス性の鼻とカツラをつけて、メイクが完成する。また、パフォーマンス中に赤い鼻が落ちてもいいように、鼻の頭にも赤い丸模様を書いておくことが多いようである。ジン先生曰く、基本的にはクラウンのメイクはメイクをしているというのではなく、こういう肌だという設定でパフォーマンスをするとのことである。オーグストタイプも肌色が見えるところには肌色のドウランを塗ることになる。

完成したメイクはFigure 1の通りである。鏡を見てまず驚いたのは、自分の表情筋の動きがデフォルメされていて、わずかに動かただけで、その動きがかなり誇張して示されるように見えることである。表情を動かす面白さ、というより気持ちよさに、思わず鏡を見ながら笑ってしまう。先生方からは「クラウンメイクをしたら、素顔よりもメイクの顔の方がその人らしくなる感じがする」と聞いていたが、少なくとも私自身はメイクへの違和感よりも、あま

Figure 1

クラウン・ペペのメイク

(オーグストキャラクター)



りに表情筋に沿っていて馴染んでいることへの驚きが大きかった。

オーグストタイプのメイクは、目と口の周りが白く塗られていることが特徴であるが、特に少し離れたところから見ると、表情によってその白い部分の面積や形が大きく変化するため、自身の表情がより増幅されていることがより実感された（Figure 2）。むしろ、あまりに表情が増幅されるため、この顔でどのように表現したり、表情を作ればいいのか、練習が必要だと直感した。このメイクをした身体をうまく乗りこなすために練習がいる、というような感覚に近い。

他の受講生のメイクも進むが、ホワイトフェイスやオーグストなど、皆それぞれの性格的な特徴が体现されていた。ホワイトフェイスは顔を全て塗るため大変そうであった。私のメイクはまさしく少年らしく、他の受講生にも定評だった。自分自身でも、特に表情の作りやすさや顔に馴染む感じ、華やかな感じが気に入ったのだった。

第16回 メイクアップ (2) 今回もメイクアップの実施日であるが、前回やったため、今回はメイクをする際のプロセスに着目して観察した。どの受講生も一様に、初めて自分がメイクされた姿を鏡で見た時は思わず吹き出してしまっていた。しかしその後、まじまじと鏡を見ながら、表情を変えたり、角度を変えたりする様子が印象的であった。女性のクラウンの場合は、アイラインやつけまつ毛をつけることもあるようで、個別にメイクについて相談している受講生もいた。

クラウンのメイクは理想的には30分程度で行うと良いそうだが、何度か練習しても45分ほどかかってしまう。それなりに慣れが必要である。

第17回 コスチューム案 メイクが完成し、それに合わせて衣装を決定する回である。それぞれの

人のクラウンテーマに合わせて、衣装を作っていく。ビギナークラスの場合は、基本的にはなるべく手間や費用をかけず、とりあえずの簡易のものでいいが、原則は自分でテーマにあったものをアレンジして用意することになる。

コスチュームはキャラクターの具現化であり、服装だけでなく、ウィッグ（髪）も含めて自身のキャラクターを元に決定していく必要がある。なお、クラウンは一般的な意味での「人間」ではないため、トップスやボトムスは自身の身体のラインがあまり見えないもの、人間の素肌が見えないものが望ましいとされる。手も手袋を着用する場合がある。また、キャラクターものやロゴが入ったものの避けるべきで、企業ロゴなどがどうしてもある場合はテープで隠すなどの工夫をする。

コスチューム案については、白井先生から各受講生におおまかな方向性のアドバイスをもらい、また別途個別に相談に応じてもらった。「少年のようなクラウン・ペペ」のコスチュームアドバイスとしては、例えば野球やアメフト、バスケットボールのユニフォームのような趣向の衣装はどうか、と提案を受けた。実際に本国アメリカでは、上記のようなユニフォームの意匠のクラウンコスチュームがジャンルとして存在していて、スタジアムなどで活動していることがあるそうだ。ほかにも、裾の長さやウィッグの色に関しても、メイクの写真を見せながらいくつかのプランを提案していただいた。

これを受けて、講座終了以降、実際に自分の子どもの頃に何らかのスポーツや選手に入れ込んだ体験のない中で、ユニフォームの衣装をどう考えたらいいのか悩ましくあれこれ考える日々が続いたが、今の自分が少年だったら、確実にハマり、憧れ、なりたいと思うであろう存在を見つけた。ちょうどこの時期に、連日メディアで取り上げられていた、ド

Figure 2
表情を誇張するメイク



ジャーズの大谷翔平選手である。

偉業を成し遂げたカッコいい存在に、わかりやすい少年のようなクラウン・ペペは、のめり込んだらもうその色しか着ない！と言いきそうな気がした。通常、クラウンの衣装は色々な色味が混ざったカラフルなものが多い印象であるが、クラウン・ペペの衣装は青一色で行くことに決めた。そういえば自分が小学生の頃、同級生にも私服が赤一色、青一色という人がいたような記憶を思い出したからである。野球のユニフォームの趣向で、青色の無地のユニフォームに手作りで、色々と装飾をすることにした。

帽子や衣装にも自身の嗜好を示す恐竜や野球道具のワッペンを貼ったり、ボタンを付け替えるなどの装飾を追加した (Figure 3)。帽子が小道具のようになればと思い、目のボタンをつけている。ウィッグは明るめの緑や黄色、青などが良さそうで、結局は鮮やかな青色のショートヘアのものを選択した。なお、背番号の 5 番の理由は、最終回のパフォーマンスの出番が 5 場面だと決まっていたことと、5 歳くらいの少年を想定していたからである。結局、コスチュームが完成したのは発表会の前々日あたりであった。

第 18 回 ウォークアラウンド・ギャグ、グリーティング この回は衣装の準備期間でもあったが、クラウンの真骨頂であるグリーティングとウォークアラウンド・ギャグについて学んだ。現代のクラウンはサーカスの一員として (時にリングマスターという重要な役割として) パフォーマンスを行う場合が多いが、特にサーカスにおけるクラウンは、中央の舞台でパフォーマンスの準備をしているときに、視線を舞台から逸らしたり、観客を飽きさせないための前座や場つなぎ役、あるいはショーが終わった後のお見送り (追い出し) 役として機能している。

例えば舞台が暗転したかと思えば、クラウンが観客席の中に突然現れ、客いじりをしながら別の出入り口まで歩き、そして観客を沸かせて引っ込むと中央で次のパフォーマンスが始まる、というようにである。その中でも、観客を飽きさせないための“くだらない”ギャグを 3 つほど持っておくことは、クラウンにとっては必須のことだという。例えばマジックをやって失敗したり、ぬいぐるみをペットに見立てて撫でてもらったりなど、些細ではあるがわかりやすく、思わず笑ってしまうネタを総称して、ウォークアラウンド・ギャグと呼ばれている。

また、「グリーティング」と呼ばれる回遊型パフォーマンスもクラウンに特徴的な形式の一つである。いわゆるショータイムのように、観客が見ている舞台に演者が現れるのではなく、クラウン自体が観客のいる場所や道などに出逢いに行く、あるいは通路などでお客さんを歓迎しつつ誘導するなどの役割を担うことになる。最近では、ショッピングモールでのイベントや、地域のマルシェなどでクラウン・グリーティングを行うことも多いそうである。

グリーティングは基本的に即興劇であり、その場で観客と関わりながら、中には嫌がったり、怖がったりする人ともうまく距離を保つなどの工夫をしながらパフォーマンスをする必要がある。白井先生曰く、「ミート・アンド・グリート (meet & greet: 出会いと歓迎)」と呼ばれるこのグリーティング・パフォーマンスで重要なことは、「お客さんが何をして欲しいのかを主眼とすること」であるという。相手のニーズ、関わりたいのか、遠くから見たいのか、ちょっと写真だけ撮りたいのか…そのニーズを感じ取りながら、即興で関わっていく必要があるという。ジャンケンや握手、小道具や世間話など、さまざまな仕方で観客と繋がろうとするクラウンは、巧みな「媒

Figure 3

クラウン・ペペの衣装



介者」であるように思え、魅力的な存在であるように思えた。これができるようになるには、たくさん場数をこなす必要や胆力が必要であろうことも想像できた。

第19回 発表会リハーサル 第19回は、翌週最終回の発表会に向けてのリハーサルや準備のための時間である。発表会では、一人につき約5-10分の持ち時間があり、何かひとネタやるということが決まっているだけで、どのようなパフォーマンスをするのか自体も、受講生が考案する必要がある。

少年のようなクラウン・ペペが、どのようなネタをするべきか、原案を白井先生にお話しし、大枠の流れを作っていく。考案したパフォーマンスは、毎回のように実践していったトリップ・テイク・リアクションの動きを元にしている。「ご機嫌に道を歩いていると、道端に黒い影が動いていることに気がつき驚いて怖がるリアクションをする。よく見るとそれはクワガタで、嬉しくって掴もうとするが、ちょっと怖くもある。でも怖くないふりをして、掴んで強がって観客に得意げに見せびらかす。ついでに強がって胸につけてみたら顎で挟まれて大騒ぎ、挙句服の中に入って七転八倒、なんとか服から取り出して泣きながら去っていく…」このような流れである。

これまで練習してきたテイクの要素と、少年らしさを表現する展開を想定した。白井先生に相談する前の原案はクワガタを捕まえて意気揚々と去っていくことで終わっていたが、何かもうひと展開を、ということで囁かれてしまうシーンを入れてみるというアドバイスをいただいた。ただ、シナリオはできても、これをどのように演じるか、本当にできるのか、不安は募る一方であった。

第20回 発表会 ついに最終回、発表会本番当日を迎えたが、ちょうどビギナークラスは卒論ゼミがある日でもあり、その日はギリギリまで指導して急いでスタジオに入り、急ぎメイクをしてギリギリ間に合い、緊張するまもなくスタートしたと言うのが本音であった。最終回についての事前説明としては、プチ発表会と言えども正確には我々受講生と講師陣、ひょっとしたら本講座の修了生が数名来るかもしれない程度の小規模なものだと聞いていたが、蓋を開けてみたら関係者が20名近く来ていて、スタジオにずらっと椅子が並び観客席となって満員状態であった。「話が違う！」と騒ぐ受講生たちを尻目に、本番がスタートした。

本番が始まり、袖に並べた椅子に座って仲間たちのパフォーマンスを観ていた、というよりも見守っていた。そして私が演じる番となる。「少年のようなクラウン、ペペ」。とにかく自分にできることは、もう元気いっぱいやるしかない、ということでエナジーを高く、とにかくハキハキと行こう、とパフォーマンスをスタートした。大まかな段取りは想定通りで、観客近くを歩いていたら何か見つめてびっくり！

と言うテイクの仕草をしたら、勢いがありすぎたのか、実際に何かいたと思われたのか近くの観客から悲鳴が飛ぶ。パワーの制御を間違えたかと血迷ったが、今更後には引けない。気を取り直して拾ったクワガタをおっかなびっくり観客に見せつけて、服につけて、うっかり囁かれて転げ回る。途中、ウィッグが取れかけるハプニングがあったり、想定外のことも起こったが、なんとか自分の出番をやり切った。

観ていた同期や先生方、先輩方からは「元気で面白かった」という評をいただいた。とりあえず無事に出番が終わっただけで安堵した、というのが本音である。普段から教員として大勢の人前に立つことはあれど、このような形でパフォーマンスをすること、人前で「クラウン・ペペ」として愛すべき弱点を曝け出すことのヒリヒリする感覚を味わうことができた。

そして、これがこのビギナークラスの最終回でもあった。皆でバタバタとクラウンのメイクを落とし、長い間ありがとう、と挨拶をしてそれぞれ帰っていく。実はこのビギナー・クラスが終わった二ヶ月後には、アドバンスクラスという上位クラスがあり、みんな継続するのか気になっていた。そして結局、このクラスの全員が、またアドバンスクラスで再会することになり、クラウンとしての探求は、現在も続いている。

考察と今後の展望

クラウニングと個性化の過程

上記のように、私のクラウニング講座体験の内実と、私自身に起こったことを記述した。特に第1回のクラウンネーム決めから、講座前半のクラウン・ルーティン練習と、第14回のキャラクター・ディベロップメントを経て、自身のキャラクターの開発のプロセスを通じて、クラウン・テーマである「少年のような」というキーワードで示される私の特徴の位置側面、特にその弱点や欠点を含む「私らしさ」へと、クラウンという具体的なパフォーマンスを通じて探究を進めていくこととなった。

各回の記述部分でも書いた通り、「少年のようなクラウン」という私のクラウン・テーマはそれを聴いた時には意外でありながらも、確かに納得のいくものであった。自身の未熟さや幼さ、向き合いづらさのようなものは確かに私自身の自覚する、考えても手厳しい私の悩ましい欠点の部分であったが、一方で自分の持っているついつい何かにのめり込んでしまうような一側面は、自分の強みでもある。確かにそれは弱点でありながらも、それを自身のクラウン・キャラクターとして取り出し、それを増幅してルーティンを通じて「演じてみる」「なる」という具体的かつ身体的な活動によって再体験した。特に、クラ

ウンのメイクや衣装など、まさに実際に自分が身体的に変化する過程を伴って、自分自身ではあるがある種別の存在になるという体験を通じたことは、より再帰的に、かつ自身の少年らしさを粒立たせて理解するための契機となるように考えられる。

この再体験には、他の受講生、観客、他者からの「笑い」を伴って実現される。自身の弱点へのアクセスという極めて脆弱で、内省的な営みを、他者とともに、身体的なパフォーマンスを通じて行うというプロセスは、いわゆる心理療法的な過程と類似しているようでいて、より身体的かつ笑いのエネルギーを呼び起こすかたちで実現されるがゆえに、異なる位相で行われるように感じられる。

欠点・弱点を認めあうコミュニティの醸成

ある時、ゼミを終えて大学からスタジオへと向かう道すがら、帰り道が一緒になった学生とクラウニング講座の様子を話していた。特にトリップ・テイクリアクションの毎回の課題を皆でやるが大変だという話をしていたら、そのゼミ生は「それだけ一緒に大変な課題をやっているって、きっとお互いに優しくなれそうですね」と言った。確かにその通りであった。

クラウニング講座においては、同期の受講生がメンバー相互に同じ課題に向かいながら、一つのコミュニティを形成しつつ学び合う過程であるということにより、自分の欠点や弱点をお互いに表現し合い、笑い合い、褒めあって支え合うプロセスが醸成されている側面が強い。ともに日々のクラウン・ルーティンの課題に冷や汗をかきつつ切磋琢磨しあい、同じ経験を共有し、お互いが自身の「個性」へと手探りにアクセスしていく過程には、他者からの賞賛や、笑い合い、認め合える関係性が重要な機能を果たしていると考えられる。

お互いをクラウンネームで呼び合い、その人をクラウン・キャラクターという誇張されたその人のある一側面ではあるが、確かにその人の「らしさ」と関わり合うこの講座のコミュニティは、べてるの家の実践で知られる当事者研究と類似する点がある。向谷地 (2009a) は、当事者研究にはユーモアが不可欠であると指摘しており、その思想的な背景としてフランクルのユーモア論を挙げている。また当事者研究が個人の「弱さの力」(向谷地, 2009b) を重視する点も、弱点・失敗こそ評価されるクラウニング講座の特徴との類似性を示し、クラウニング講座が個々人の弱点・欠点、あるいは当事者性へとつながることを促すことにつながるのである。クラウンというユーモアの要素を踏まえつつ、個々人の当事者性とのつながりを促すクラウニング講座においては、自己理解を深め、臨床的な意義をもつことが示唆された。

オートエスノグラフィとしてのクラウニング

本研究には、クラウニング講座の受講を経て、私自身の体験したことを対象にオートエスノグラフィを試みた。講座各回の内容、受講生への関わりを通じて、私にどのような変化が生じたのかを記述していったが、一方で、このクラウニング講座を通じて私自身が「少年のようなクラウン・ペペ」になるという過程そのものが、私のある側面を再帰的に理解するある種のオートエスノグラフィと捉えることができるのではないかと。

井本 (2013) が「自叙伝、詩、小説、日記、写真、戯曲、映像、回想録、論文アド、実に様々な形態をオートエスノグラフィはとる」と指摘しているが、まさにクラウニング講座では、自身の特徴、それもどちらかといえば弱点や欠点である側面を、自身の愛すべきクラウン・キャラクターとして体現化して、それを他者に表現していくこの一連のプロセスが、まさに戯曲的、身体表現的なオートエスノグラフィの取り組みであるとも言えるだろう。

また、オートエスノグラフィは「自分をケアする方法」(Adams et al., 2015) としての側面もあり、このような再帰的な自己の内省過程がある種のケアをもたらすという特徴が、クラウニング講座の臨床的な機序にも関連すると考えられる。特に、オートエスノグラフィの持つ「脆弱性」への関心を向ける側面は、クラウンの持つ「弱点・欠点が個性や強み、その人の魅力となる」というある種の価値の反転(岡村・道重, 2023) の中で実に精密なかたちで、かつ同じくクラウン養成過程の受講者同士の相互作用のうちで実現されていると考えられる。

鈴木 (2022) もまた、オートエスノグラフィによる「脆弱性」による他者との関わり、結びつきについてポストヒューマンの議論を踏まえて論じているが、これはまさにクラウニング講座において実践されている対人的相互作用そのものの特徴だとも言える。ここに、弱さへの志向を通じて、クラウン、当事者性、オートエスノグラフィの共通項が浮き上がってくる。

「なる」の複数性

本研究では、クラウンに「なる」という過程をめぐるオートエスノグラフィの試論であったわけだが、実際にクラウン養成講座を受講する中で、「なる」をめぐる戸惑いや居づらさを感じていた。たとえば第6回のジェブリッシュを学ぶ回で、自分のなかのエネルギーギッシュな部分、のちの「少年らしさ」に通じる奔放で自由な側面に接近するが、その際に初めて、自分がこの講座を通じて、研究者・観察者としてのスタンスと、講座の受講者としてのスタンスとのあいだで揺れ、わずかでも遠慮、萎縮して参加していたことに気がついた。今思えば、全力でクラウン

グを楽しんでしまうことで、何か本来のクラウン
グ講座のムードを壊してしまいはしないかという恐
れや警戒心があったように思うが、このような警戒
心自体はフィールドに入る上では当然の想定である
とも思う。

さらに言えば、研究者（フィールドワーカー）と
してのスタンスと、一受講者としてのスタンスが影
響し合いながら、とまどいの中で受講していたので
あった。この場合、「なる」という一連の行為には、
この一つの語では言い表しきれない、意味の違いと
重なりがあるように思われる。いわば、研究者とし
てフィールドワークを遂行することとしての「為る」
（研究を完遂しようとする）営みと、講座の一参加者
として自身の探究を行うこととしての「成る」（自身
のキャラクターになろうとする）という2つの役割
が拮抗した時期が長かった。

このような拮抗がもう存在しない、とは決して言
い難く、さらにはクラウンに「成る」という過程に
おいても未だ数ヶ月の探究を終えたばかりである。
クラウンというモチーフに対して、研究の視点を踏
まえたいわば鳥の目のような「為る」と、自身のキャ
ラクターの探究による「成る」という2つの次元を
往来しつつ研究を進めていく必要がある。

前出のように、私はすでにビギナークラスの次の
段階であるアドバンスクラスの受講を始めている。
ここはさらに上級者向けのクラスとして、受講者そ
れぞれのキャラクター開発はもちろん、ジャグリン
グなどの技能やエンターテイメント表現力の向上を
目指しつつ、最終的にはさらに一年後の卒業公演の
ショーの出演を目指すものである。クラウン・ペペ
というキャラクターを通じた「クラウンになる」過
程を探究する本研究プロジェクトは、今後も継続さ
れる予定である。

利益相反

本研究に関連して、現在、神戸学院大学、播磨社
会復帰促進センター、株式会社小学館集英社プロダ
クション、株式会社 G・E - JAPAN、社会福祉法人
かがやき神戸の5者において共同研究（課題名：矯
正教育におけるクラウン講座の効果とその意義
に関する探索的研究）を実施しており（研究契約期間：
令和5年10月1日～令和7年3月31日）、筆者はこ
の当該共同研究の研究代表者として、株式会社小学
館集英社プロダクションによる研究費の出資を受け
ている。なお本研究自体は、筆者の個人研究費を用
いて進められ、当該共同研究の枠外で行われたもの
である。よって、本論文は当該共同研究とは独立し
た筆者の個人研究活動として実施されたものである。

謝 辞

本研究の執筆にあたり、お世話になりました株式
会社 G・E - JAPAN の白井博之先生をはじめ、講座
講師のクラウン・ジン先生、クラウン・ドレミ先生、
ジャックと 0084 クン先生、そしてともにクラウンビ
ギナークラスで学んだ第10期同期生の皆様に感謝申
し上げます。

引用文献

- Adams, T. E., Jones, S. H. & Ellis, C. (2015).
*Autoethnography: Understanding Qualitative
Research*, Oxford University Press. (アダムス, T. E.・
ジョーンズ, S.H. エリス, C. 松澤 和正・佐藤美保
(訳) (2022). オートエスノグラフィ 質的研究を最
高し、表現するための実践ガイド 新曜社)
- Gendlin, E.T. and Johnson, D.H. (2004). *Proposal for an
international group for a first person science*, The
Focusing Institute.
- Gendlin, E.T. (1981). *Focusing (2nd ed.)*. New York:
Bantam Books. (E・T・ジェンドリン 村山 正治・
都留 春夫・村瀬 孝雄 (訳) (1982). フォーカシング
福村出版)
- 井本 由紀 (2013). オートエスノグラフィー—調査者が
自己を調査する. 藤田 結子・北村 文 (編) ワー
ドマップ現代エスノグラフィー—新しいフィー
ルドワークの理論と実践 (pp. 104-111) 新曜社
- 向谷 地生良 (2009a). 統合失調症を持つ人への援助論
——人とのつながりかたを取り戻すために 金剛
出版
- 向谷 地生良 (2009b). 技法以前——べてるの家のつく
りかた 医学書院
- 岡村 心平・道重 さおり (2023). 反転理論によるクラ
ウン講座の教育的意義と臨床的可能性の検
討—矯正教育における身体性をめぐって— 神戸
学院大学心理学研究, 6(1), 57-66.
- 大島 幹雄 (2021). 日本の道化師 平凡社新書
- 鈴木 ちひろ (2022). オートエスノグラフィーと学際的
協働：痛みを感じられる言葉によるリフレクショ
ン 大阪公立大学 人間社会学研究集録 17, 3-29.

—2025.1.14 受稿 2025.1.17 受理—