



ファンファン倶楽部

「やってみる時間」を
やってみるための本

ファンタジア！ファンタジア！
—生き方がかたちになったまち—

はじめに

大学進学にあたって美術を専門に選んだものの、そもそも自分の作品を制作することに慣れていなかった私が、大学三年生のある日気づいたこと。それはいたってシンプルなこと、作品を制作するときには頭の中で考えるだけではなく、ひとまず手を動かすことが大切だということでした。作品といってもいろんな形態のものがあるけれど、とにかく、一旦手を動かして目の前に現れた何かを見ることで、想像の通りにはいかないことがわかったり、そこから意外なことを思いつくことができたりするということに気がついたのです。

そういうふうな気づいた経験があつてから、「やってみる」ということは、わたしにとってとても重要なことになりました。「やってみる」段階では、やっぱりうまくいかないことも起こります。でも、ある人にとって意味を持たない出来事も、別の人に新しい発見をもたらすということは、きっとたくさんあると思います。そのような、ときにささやかな一つ一つの発見は、それらを素直に、丁寧に表現しあ

える場があつて初めて、この世界で輝く可能性を持つと思うのです。ファンファン倶楽部では、そんなささやかな発見やちよつとしたアイデアを、無駄かもしれないと思う気持ちを乗り越え、声に出してみたいくなるような空気感や仕組みを作りたいと思っていました。

さて、そんなことを考え、とにかくやってみることを大切にしようと思い組んだ企画が、この冊子のタイトルにもなっている「やってみる時間」です。ここに書かれた内容は、これまで行ってきた「やってみる時間」の簡単なやり方と、部員たちと行なった振り返りワークシヨップ「やってみる時間…私たちのエッセイを書く」で書かれたエッセイです。今までのファンファン倶楽部では、何が、どんなふうに行われていたのか。それを少しでも多くの人に知ってもらい、同じように「やってみる」ことから何かを感じ取っていただければ幸いです。

ファンファン倶楽部部長
(ファンタジア!ファンタジア!事務局) 遠藤純一郎



表紙の絵は、ファンファン倶楽部の部室(ファンファンの拠点である藝とスタジオの一角)を撮影した写真の上に、「やってみる時間: 私たちのエッセイを書く」(26ページ参照)で集まった部員と描いたものです。

絵: 後藤マリ、村上さくら、磯野玲奈、遠藤純一郎

ファンファン倶楽部ふりがなッ

はじめに
もくじ

2 1

もくじ

ファンファン倶楽部のあゆみ

4

これまでのやってみる時間

6

佇む

8

セルフ

14

丁寧を意識する

20

絵本

9

ブランディング

15

佇み合う

21

愛着

10

癖の交換会

16

あるもので作ると楽しい

22

転職部

11

枠組みの外の言葉

17

持ち寄って名作

23

新卒部

12

ポストカード

18

日常のラブレター

24

質問

13

アーカイブ
ポットラックパーティー
メモを味わう

19

生活に現れる

25

私たちのエッセイを書く

26

「私たちのエッセイを書く」でみんなが書いたエッセイ

ペアA

「じっくり123・・・」

ウメが書いた青木さんの話

28

「小さな声」

青木が書いたウメさんの話

30

ペアB

「自分と向き合うcousin's house☆」

ジーニが書いた村上さんの話

32

「そう！内側ラウンジ」

ムラカミが書いたジーニさんの話

34

ペアC

「心地の良い違和感」

いそのとえんどうが書いたごとうさんの話

36

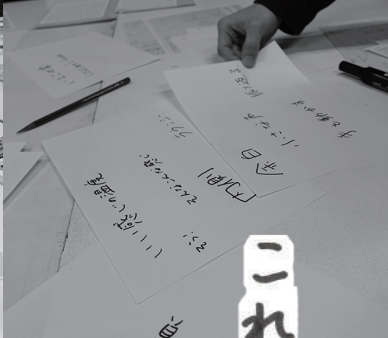
「ファンファンの味わい」

ごとうが書きたいそのさんとえんどうさんの話

38

おわりに

40

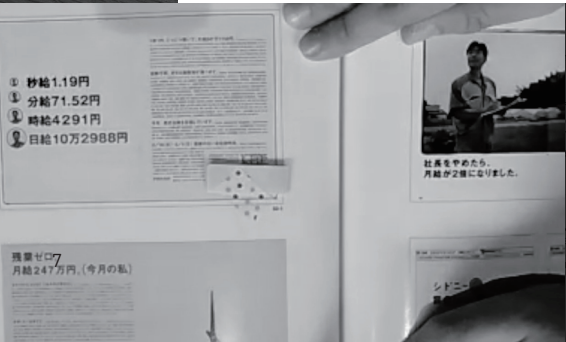
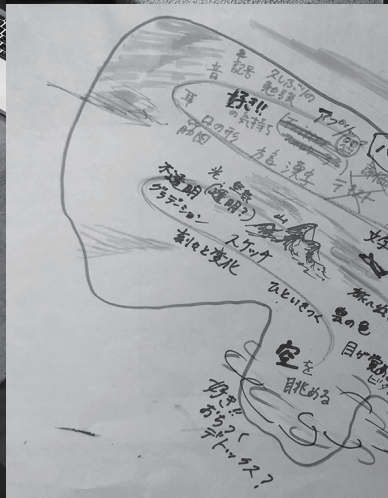


ファンファン倶楽部では、日常から「ファンファン」なことをを見つけるため、もしくは生み出すために、それぞれの部員が日々気になっていること、やってみたいことをきっかけに考えた小さな実験＝「やってみる時間」を繰り返し行ってきました。

「ファンファン」なことがどんなことなのか、それは明確な定義ができません。しかし強いて言うならば、「やってみる」中から感じていくものです。

この先のページでは、1期から3期で行った「やってみる時間」を実際に再現してやってみることができるように、手順などをまとめてみました。

これらを読んだら、どれも単純なことに感じるかもしれませんが、まずはやってみて、感じたことを誰かと話してみてください。きっと、思ったよりも楽しい！と思ってもらえると思います。



これまでの「やってみる時間」

佇む

考案者…たかすか

街中で10分間佇み、そこで感じたことを文章にまとめるという実践。それを、ビデオ通話でつなぎながらやってみたり、同じ場所にもう一度佇んでみたり、と応用しながらいろいろ試しました。



絵本

考案者…ごとう

絵本を1ページずつ持ち寄り、つなげてストーリーを考えてみたり、最終的には物語のないオリジナルの絵本制作をしました。

やってみよう！

人数…1人
必要なもの…特になし
オンライン…○ オフライン…○

- ① まちのなかで佇みたい場所を自由に選ぶ。
- ② 人の迷惑にならないように選んだ場所に10分ほど佇む。
- ③ 佇んでいる間に見えたもの、聞こえたこと、考えたことを元に文章を書く。
- ④ 書いた文章や、佇んでみての感想を共有する。

— ファンファンからひとこと —

自分だけの佇みスポットをまちに増やしてみたいかがでしよう？

- ① くじ引きなどをして「起」「承」「転」「結」の担当を決める。
- ② 持っている絵本や思い出の絵本から、担当のシーンに合うような1ページを探す。
- ③ 持ち寄ったバラバラの物語を繋げてみて、感想を話す。

— ファンファンからひとこと —

想像のできない物語に出会えるというのは素晴らしかったし、何よりそれをメンバーみんなと共有できたのが良かったです。

愛着

考案者…ウメ

今自分の住んでいる町に愛着が持てない。そんな風に思ったことをきっかけに、みんなの思う愛着とは何かを話してみました。



転職部

考案者…ヨネザワ

求人広告を見ながら、様々な職種や、仕事を求める側と働き手を求める側とのマッチングについて考えました。

やってみよう！

人数…3人
必要なもの…各自の愛着のあるもの
オンライン…○ オフライン…○

- ① 愛着のあるもの（日用品や思い出の品など）を持ち寄って、それぞれを選んだ理由について話す。
- ② 愛着が、例えばただ好きということとどう違うと思うか、そこから思い出したこと、知っていることについても話してみる。
- ③ その後、愛着のある場所の写真を見せ合うこともしてみる。

— ファンファンからひとこと —

ひとつの言葉、感覚について、じっくり考えることは面白かった！

やってみよう！

人数…3人
必要なもの…求人広告、付箋
オンライン…○ オフライン…○

- ① プレゼン役が、キャッチコピーや写真からは一見して何の仕事かわからない広告を選ぶ。
- ② 社名と職種を付箋などで隠して他の参加者に広告を見せる。
- ③ なんの仕事の広告なのかをみんなで想像して話し合う

— ファンファンからひとこと —

普段当たり前のように享受しているサービスの裏側を考えられて、自分がどんな仕事に適しているのかを考える機会にもなる。

新卒部

考案者…いその

大学卒業後の進路へのもやもやから、人生の選択についてワークシートを使いながら部員のみなどと一緒に考えました。

質問

考案者…2期のみんな

まだ出会ったばかりのメンバーに対して聞いてみたいことを、アンケートで集めました。集まった質問の中から気になる質問を選んで、みんなに聞いていきます。



やってみよう！

人数…3人
必要なもの…紙、ペンなど
オンライン…○ オフライン…○

- ① 紙を準備して、今の自分に影響していると思う選択を3つ書き出す。
- ② 次に、3つの選択の中で、共通していることは何か探してみる。
- ③ 進路の選択をする時、どんなことが共通しているのか、どのように考えたらいいか、ワークシートを踏まえて話し合う。

— ファンファンからひとこと —

人生の選択に答えはないけれど、
進路を考えるためのヒントが見つかりそう。

やってみよう！

人数…3人
必要なもの…Googleフォームや紙
など
オンライン…○ オフライン…○

- ① 事前にお互いに聞いてみたい質問をみんなから募集する。
- ② 集まった質問を並べて、それを見ながら気になるものを選び、みんなで答えていく。

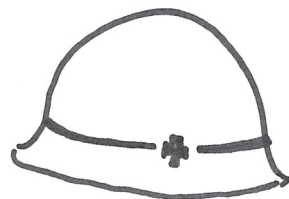
— ファンファンからひとこと —

それぞれの興味が質問にもその答えにも出てきて、
もっともっとやりたくなった！

セルフ ブランディング

考案者…ふじた

自分をどう見せたいか？ということ
を考えながら、それぞれの野望
の話をしました。「野望」という言
葉を使うと、「夢」や「目標」とはま
た違う答えになっているかもしれ
ないという話にもなりました。



癖の交換会

考案者…にしかわ

癖というものをネガティブにとら
えずに、お互いの癖を交換してみ
るような実験をしました。言葉が
伝える意味だけではなく、体から
伝わることを読むようにして会話
がでないか、ということを考えて
いました。

やってみよう！

人数…3人

必要なもの…Zoomなどのオンラ

インミーティングツール

オンライン…○ オフライン…△

- ① それぞれの癖の話をしてみる。
- ② 話している相手の癖を見つ
けて、真似してみながら話を
続ける。
- ③ 真似してみた感想、改めて癖
を考えてみた感想などをみ
んなで話してみる。

— ファンファンからひとこと —

ビデオ通話では目が合わないから、相手のことがじっくり見れて面白い。
ここで真似した癖は、今も体が覚えています。

やってみよう！

人数…4人

必要なもの…なりたい自分を演出す

るために必要なものがあれば

オンライン…○ オフライン…△

- ① みんなに会う前、カメラをオ
ンにする前に、服装や髪型(オ
ンラインミーティングなら背景
なども)でちょっとした演出
をする。
- ② グループやペアになって、そ
の日のセルフブランディング
のポイントと「野望」を話す。

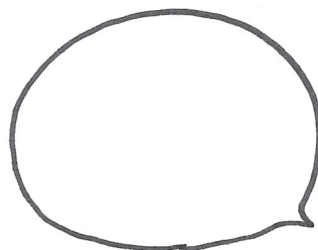
— ファンファンからひとこと —

いつもは下ろしている前髪を上げてみたら、いつもより明るく話せた！

枠組みの 外の言葉

考案者…ジーン

普段使ってしまうけれど実は少し違和感がある、そんな言葉について話してみました。もしかしたら、今は存在しない言葉があるといいのかも、と想像してみたり。



ポストカード

考案者…なしもと

オンラインでしか会えない中で、ポストカードを作って送りあってみました。ポストカードには、日記的に最近起きたことを具体的に思い出しながら書いた紙や、自分の手の形をコラージュしました。届いたポストカードに手を合わせてみて、「手が大きいですね」会ったことがないのに手を合わせて不思議な感覚」と感想が出ました。

やってみよう！

人数…2人
必要なもの…はがき(またははがきサイズの紙と切手)、紙(コラージュ用)、ペンなど
オンライン…○ オフライン…△

- ① ポストカードサイズの紙やハガキを用意します。
- ② 紙の上に手を置いて輪郭をなぞります。最近の出来事などを日記のように書いていきます。
- ③ 作ったポストカードに切手を貼って、最近会えていない人に送ります。

— ファンファンからひとこと —

ハガキもいいけど、自分で紙から選ぶと楽しい。



やってみよう！

人数…3人
必要なもの…特になし
オンライン…○ オフライン…○

- ① 普段から違和感のある言葉(配偶者の呼び方などを挙げてみる。
- ② それらについて、代わりになる言葉を考えてみたり、そのことについて意識したことがあるかどうかの意見を交換してみる。

— ファンファンからひとこと —

出てきた言葉の語源や、今の使われ方をするようになった背景を調べたのも面白かった！

アーカイブ

ポットラックパーティー

考案者…青木、ヨネザワ

担当になった人が「アーカイブ」と聞いて思い浮かぶものを持ち寄って話をしました。議事録や、今まで使ってきた脚本、美術史の本や雑誌の表紙だけを集めた本など、様々なものがありました。



メモを味わう

考案者…いその、えんどう

盛り上がった会議だったけど、後から他の人に話そうとすると、そのときの熱が上手く伝えられなかったという経験がありました。どのようにメモを取ったらそれがうまくできたかを考えるために、同じ話を複数人で別々にメモしてみ、見比べてみました。

やってみよう！

人数…3人

必要なもの…各自アーカイブと言われて思い浮かぶもの

オンライン…○ オフライン…○

- ① 自分が収集しているもの、何かの記録をまとめたものを持ち寄る。
- ② どうして集めているか、どんな記録が載っているかを紹介する。
- ③ お互いの持ち寄った「アーカイブ」の感想や気になることを話し合う。

— ファンファンからひとこと —

出てきた言葉の語源や、今の使われ方をしようになった背景を調べたのも面白かった！

やってみよう！

人数…4人

必要なもの…メモを取るためのもの

(紙、ペン、パソコンなど)

オンライン…○ オフライン…○

- ① 2組に別れて、先に話すチーム、後から話すチームを決める。
- ② 1組ずつ好きなテーマで10分程度話をして、話していないチームは一人ひとり好きな方法でメモする。
- ③ どちらのチームも話をしてメモが取れたら、メモを見せ合いながら気づいたことを話してみる。

— ファンファンからひとこと —

メモの取り方は手書きかパソコンかでも違うし、メモをとる内容もそれぞれ違って面白い！

丁寧に意識する

考案者…ごとう、ふじた

普段自分は、どんな姿をしているんだろう。その姿を見た人はどんなことを感じるんだろう。そんなことを考えて、ただただ自由に過ごしている自分たちの姿をよく眺めてみました。

佇み合う

考案者…たかすか

「佇む」(8ページ)の進化版。2チームに分かれて、1チームずつ街に佇み、佇んでいない方のチームは画面越しに佇んでいる場所を一緒に眺めるということをしました。



やってみよう！

人数…4人
必要なもの…Zoomなどオンラインミーティングツールの使えるスマホ
オンライン…○ オフライン…×

- ① スマホからオンラインミーティングにアクセスする。
- ② 2チームに分かれ、片方のチームはスマホを持って近所へ出かけて10分間佇む。もう1つのチームは、佇んでいる場所の風景と一緒に眺める。役割を入れ替えて、もう一度行う。
- ③

— ファンファンからひとこと —

同じ時間に別々の場所で佇んでみると、どんな感覚になるだろう？

やってみよう！

人数…3人
必要なもの…Zoomなどオンラインミーティングツール
オンライン…○ オフライン…△

- ① 10分間、ビデオ通話のカメラの前で自由に過ごし、その様子を録画する。
- ② 録画した映像を見ながら、思ったことを話す。
- ③ 繰り返し見てみるのもいい。

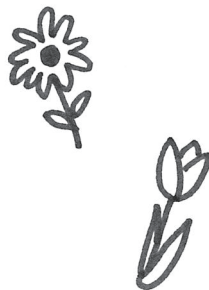
— ファンファンからひとこと —

Zoomで録画した映像は、それだけで映画みたいに見えた！

あるもので 作ると楽しい

考案者…なしもと

家にあるものや、公園で拾った小枝などでモビールを作りました。企画者以外には当日まで内容を秘密にして、材料集めだけをしてもらいました。



持ち寄って 名作

考案者…むらかみ

「ファンファン」という言葉から連想したテキストを持ち寄って、新たな「名作」を作り出します。自分の持ち寄った文章が思わぬ意味に変化するのを楽しみましょう。

やってみよう！

- 人数…3人
- 必要なもの…本など文章を抜き出して同時に共有できるもの、紙やウェブ上のテキスト編集ツールなど
- オンライン…○ オフライン…○
- ① それぞれが好きな小説やセリフなどから50字程度の文章を3つ決めて、紙に書き出したり、ウェブ上のテキスト編集ツールに書き込む。
 - ② 持ち寄った文章を一人一つずつ出し合って繋げる。
 - ③ 一人ずつ順番に、文章の中の言葉を入れ替えて、新しい文章を作っていく。
 - ④ 出来上がった文章をみんなで読む。

— ファンファンからひとつ —

原型を気にせず思いっきり入れ替えてみて！

やってみよう！

- 人数…3人
- 必要なもの…工作に使えるような材料（特に棒や紐など）
- オンライン…○ オフライン…○
- ① 事前に、身近なもので工作に使えるようなものを集めるよう告知。その時、木の棒やひもなどがあるといいということ伝えておく。
 - ② 当日、モビール作りをすると発表し、制作に入る。（必ずしもモビールでなくてもいいが、モビール作りは楽しい）
 - ③ 作ってみて材料が足りなければ、公園に行って枝を拾うなどしてみる。

— ファンファンからひとつ —

公園に行って枝を拾ったのが懐かしくて楽しかった！

日常の ラブレター

考案者…むらかみ

かつて自分が書いたメモを見つけて「当時はこんなこと考えていたんだ」と思う経験ありませんか？この企画では、過去の自分からの「ラブレター」を受け取ってみることにしました。



生活に 現れる

考案者…そうま

毎日続いていることの中に、自分の体調や気分の変化が現れているかもしれません。2週間日常的にやっていることを記録し、観察してみました。



やってみよう！

- 人数…2人
必要なもの…2週間程度の時間、記録のために必要なカメラなど
オンライン…○ オフライン…○
- ① 2週間程度、日常的におこなっていることを記録する。
(例…食器を洗ったあとの洗いカゴ、机の上の変化、日々聴いている音楽の記録)
 - ② 記録したものをみんなで見比べて気づいたことを話す。

やってみよう！

- 人数…2人
必要なもの…2週間程度の時間、付箋などの紙、ペンなど
オンライン…○ オフライン…○
- ① 自分から自分に宛てた「ラブレター」に書いてあったら案しそうな言葉を出しあう。
(例…「今日は良い一日だった」「おやつを手作りしよう」)
 - ② 言葉を3〜5つ選び、メモ用紙や付箋などに1つずつ書いて、家の中の色々な場所に貼る。
 - ③ 次の集まりまでの間に、ラブレターを見つけたら、受け取る。
 - ④ 次の集まりで、ラブレターを受け取った状況やどのような感じかなどを共有する。

— ファンファンからひとこと —

少し恥ずかしかったのですが、自分の生活を考え直すよい機会になりました。

— ファンファンからひとこと —

意外と貼ったことを忘れちゃう。急に家の中に現れたメモに、同居人がびっくりするなんてことも。

私たちのエッセイを書く

考案者…いその、えんどう

「これまでやってきたことをどう振り返って、どう残そうか。」

「それぞれに立場や体験したこと、感じたことは違うけれど、共有している感覚があるかもしれない。」

そんなことを思っ、今まで自分達がやってきたことを振り返るために集まり、会話をする中で思いついたエピソードや感覚をエッセイとして書き記す方法を考えました。それがこのワークショップ「私たちのエッセイを書く」です。

28ページからは、2020年から2021年にかけてファンファン倶楽部に参加した部員たちが

ワークショップの中で書いた6つのエッセイを掲載しています。ここには、この実験的なワークショップを通して思いついたエピソードや引き出された言葉がたくさん記されました。

これらをひとつひとつ読んでみて、ファンファン倶楽部がどんな雰囲気だったのか、どんなことをしたり、考えたりしていたのか、ぜひ想像してみてください。

そして、チームで活動や、複数の人が参加するイベントを続けてきたことを振り返りたい時、ぜひこのやり方を試してみてください！

←まず思いついている様子



→インタビューし合う様子

やってみよう！

人数：4人

必要なもの：メモできるもの、思いつくための資料など

①まずは思いつく

写真やそれまでに作った記録などを見ながら、自分たちがやってきたことを一緒に思い出して（一緒に経験していないこともある）話してみる。

②インタビューし合う

2人組に分かれて、印象に残っていること、それがあつた日はどんな日だったか、どんな風に感じて、その後にどう影響しているかなど、聞き手と話し手を交代しながら15分ずつ話を聞いていく。

③相手の話をエッセイにする

インタビューした内容から

④声に出して読んでみる

膨らんだ想像を大切にしながら、400字程度の文章を30程度で書いてみる。その時、自分が経験したかのように書いたら面白いかも。

文章が出来上がったら、その文章を声に出して読んでみる。もしかしたらそれを読む人によって、感じることも違うかもしれない。

⑤感想を共有する

自分の話を他の人にまとめてもらってどうだったかや、エッセイにはならなかったけど面白かった話、後からまた思いついたことや思いついたことを一人一人自由に話してみる。

『じっくり123』

ベアA

ウメが書いた青木

さんの話

ファンファンの活動は、もともと近所の方とやっていたんですよ。拠点の目の前にバス停があったのもあって。その後一般に募集集して、本当にはじめましてからスタートしました。この形態になって、また新たな発見がありました。一つ一つの話をじっくり拾えるのもよかったです。一期では、それぞれの関心がわりとハッキリしていて、どんどん試していった感じでした。二期からフルオンラインになって、とにかく話していたという印象が大きいですね。お互いにくさん質問し合っていた。コレ！

★1 ファンファン倶楽部は19年当初、主にファンファンレターを作る日に誰でも参加できる集まりとして開いていました。
★2 墨田区京島にあったアートスペースsheepstudio（20年）のこと。19と20年にファンファンが活動場所として使っていた。

開きたーい。って感じで、クセを交換。セルファンシングとかいくつかプラクティスもあつたんですが、どれも形として残らないタイプのものでした。なのでこの体験を共有しづらんですね。そうだったこともあり最後の《ホストカード》は印象深いですね。

★3 15ページ参照。
★4 14ページ参照。

二期もオンラインでした。言葉を使ったものや、ファンファンの時間以外での記憶や考えたことで作ったプラクティスがあったですね。《ふせん》とか《アーカイブ》と《トラック》とか《日常を二週間記録する》とか。レターをオンライン上で同時編集したりもしましたね。

★5 17ページ参照。

一期二期と活動してみて、いろいろな蓄積を経て、見えてきたものがあるかなって思うんですが、参加していない人にどうやって伝えるか、共有できるか、を考えてみたいと思います。

一期二期と活動してみて、いろいろな蓄積を経て、見えてきたものがあるかなって思うんですが、参加していない人にどうやって伝えるか、共有できるか、を考えてみたいと思います。

★6 24ページ参照。
★7 18ページ参照。
★8 25ページ参照。
★9 ファンファン倶楽部のみならず、ファンファンの広報紙として、19年から続いている。第2期からグーグルスライドを使って、オンラインのみでの制作も行った。

『 小さな声 』

ベア

青木が書いた ウェ さんの話

ファンファン倶楽部でやっていたことを

後藤さん^{★1}の振り返りを頼りに思い出してみると、自分は言葉を使った表現を

あまりしてきていなかったのかもしれない。

私が自分の住むまちに愛着が持てなかったのは、

言葉を残さなかつたがらがも。でも最近、愛着

とはその場所^{★2}で他人との思い出が積み重なる

と生まれるものだ^{★2}と気が付きました。家から

保育園までの道のりで途中にある八百屋さん

に息子があいつつするようになったのですが、

そういう関わりがあると、少しまちに愛着

が持てる気がしています。

ファンファン倶楽部は、日常では忙しくて、

流れていってしまう余白と向き合える時間を

んだと思いました。そしてその余白には自分

以外の視点が^{★2}入っているから思考の転換

が起こる。こうして個々の小さな声を集め

て手を動かしながら考える時間、て大切

だ^{★2}なと感じました。

★1 第1期の終わりに、

各自で活動をまとめ

たZINEを作成

した。エッセイを書

いた当日、その中の

文章を読みながら当

時を思い出していた。

★2 第1期の活動では、

このことをきっかけ

に、愛着についてみ

んなで考えました。

10 ページ参照。

『自分と向き合う Cousins house☆』

ペアB

ジーニ が書いた村上 さんの話

フアンフアン倶楽部にいく前はしばらく
会っていないとこの家に向かう車の中みたいな
ちよとかまえた気持ちでいるけど、

家のドアを開けたら一瞬で前会った時の
お互感に戻って、ぬるい時間を過ごす
みたいな感じがする。家にいる人は比呂さん
穂やかで、私の話を休みながらまいてくれる
から、自然と自分から話すようになる。



今まで自分がちゃんと考えてしゃべっていたか
たなという気付きがあったほど。

自分の興味のあることについて話すときは、
どうやって伝えようかとも考える。伝えた後、
比呂さんが丁寧な受けとめ、答えてくれる。比呂さんとの
会話が巡り巡って自分に向き合っているような
感覚に陥ることがある。だからフアンフアン倶楽部
で過ごす時間は、友だちと過ごす時間とは、
また少し、一味ちがう。

いとこの家から出て帰ったらまたしばらく
会うことはない。自分の家に帰ってまた日常
がはじまる。

『そう！内側ラウンジ』

（ベアB） ムラカミが書いたジーニーさんの話

比自さんこんには。ジーニーと申します。

ファンファンの活動では、様々なテーマについて「喋る」が多かったです。^{★1}「野望王」がテーマの時は一攫千金したい、山登りしたいなど様々な野望王が飛び交いました。私はその時に一発当てたいという野望王を喋りました。不思議と、ファンファンでなら安心して心の内側から喋る事が出来ました。

★1 14ページ参照。

また、「癖」を交換する^{★2}では私の身体が少し横に揺れると画面の中の比自さんも一斉に揺れだし、自分の癖に気づくと共に、その現象が面白くて今度でもふいに思いました。

★2 15ページ参照。

そんなファンファンを比自さんにも伝わりやすい様に例えるところ、こういう感じの温度で植物が置いてある、そういうラウンジのような場所です。そして、そこで体育座りで円になりチャイを飲みながらお喋りする。そんなかんじです。

どうでしょう？ 伝わってますか？ ぜひここまで読んでくれてる「あなた」ともチャイをかたてにお喋りしたいです。それではまた。



『心地の良い違和感』

ペアカ

いその
えんどうが書いた、ごくとうさんの話

ファンファン倶楽部について思い出したとき、ハッと思い
ついたのが、やってみる時間を考える作戦^{★1}会議をしていた
ときの会話だ。遠藤さんが前を歩いている人の真似を
することがあるという話をしている、私も小学生の頃、船
食のときに友達のおべ方を真似していたことを思い
出した。私はいつのまにかそのように人の真似をしなくなった。
保育園のアルバイトで園児たちと散歩していたとき、私
自身が見逃していた道端の花など、低いところにある

もの、小さいものを彼らが見つけることで、普段気にし
ていなかったものに目がいく感覚があった。それに似た感
覚をファンファンでも感じている。これは私の日常には
ない感覚で、心地の良い違和感となっている。

それから第1期で「^{★2}佇む」を経験したあと、街でた
だ立っている人を見たときに「^{★3}佇んでいるな」と思ったこ
とがあった。それが何だ、ということはないけれど、ファン
倶楽部に参加していなかったら、あの時何も思わなかった。
ここでやっていることは、これぞ「雑談」だなと思う。
大きな発見（？）でも、大きな問い（？）でもない、
その間。ファンファン倶楽部は、そんな「違和感」
を扱っているという感じがもしれない。

★1 第3期の始まる前
に、1期、2期の部員
と、やってみる時間の
企画を考える会議を
開いた。以来、やっ
てる時間の企画を考
える会のことを作戦
会議と呼んでいる。

★2 8ページ参照。

『ファンファンの味わい』

ペアカ

つこうが書いた
いその
えんどう

さんの話

ファンファンの活動をすすめている事務局メンバーのえんどうさん
という方さん、二人のファンファン倶楽部の振り返りには、
他のメンバーとは少し違う軌跡があった。

二人は二人で小さな会議を重ねる。ときに、二人の会議
で盛り上がったことが、同じように周りに伝わらなかったり。
ときに、みんながやる前に一度実験しては泣いてボツになったり。
二人がファンファン倶楽部を振り返るとき、パツと思いついたのは、
第二期の一番最初の回とあるコーナーのこと。

最初の回、前秋点のStep 1^{★1}に初めて集まり、
顔を合わせたがお互いまだどんな人かも知らない。にも関わらず
それぞれファンファンをやってみたいことがポンポン出てきた
瞬間に安堵に似たものを感じたこと。

★2
絵本コーナー、持ち寄り、持参のページを繋ぎ、

一つのストーリーをつけた。それぞれ異なる絵本のページ、
起承転結をまよとムリヤリ、即興でつくっていた中で、
どんどん想像がながていく感じ。そして、お互い別々の世界
を想像していることをよく感じとし、それをよく楽しんだこと。
ファンファン倶楽部の活動の源、みんなのやってみたいや
ほしたいもやもやは、みんなが味わうがッこそ、
ファンファンな味がする。今度はどんな時と味わえるのかな。

★2
9ページ参照。

★1
19〜20年ファンフ
アンが活動場所とし
て使っていた、墨田
区京島にあったア
ートスペース（20
年）。

おわりに

「ファンファン」とは、プロジェクトのタイトルの愛称でありながら、時に、事務局では動詞や形容詞としても使うことがあります。例えば、「学びをファンファンする」や「ファンファンな会議」というように。「ファンファン」という言葉は単なるプロジェクト名を超えて、プロジェクトを運営しながら育てきた感覚を表現した言葉になりました。

ファンファン倶楽部ではその感覚をプログラムとして体現しようと、「安心して、もやもやすることを目標に試行錯誤してきました。安心して、もやもやするためには、まず誰かの気づきにじっくりと耳を傾けることが大切です。そうして自分の気づきを話す準備ができます。

そして、やってみる時間を行う時には、お喋りが得意な人もちょっと苦手な人も等しく話せるように、時間配分を工夫するなどの仕組み作りも大切です。私たちの場合は部員個々人の興味・関心・もやもやをヒアリングし、事務局と部員が協力して実践方法を練り上げていく「作戦会議」を行ないます。そのようにして、安心して、もやもやできる空間を作り上げてきました。

「やってみる時間…私たちのエッセイを書く」で完成したエッセイには、ファンファン倶楽部について「安心して心の内側から喋る」「皆さんとの会話がめぐりめぐって、自分に向き合っているような感覚」「一つ一つの話をじっくり拾える」「日常では忙しくて流れてしまう余白と向き合える」「大きな発見（！）でも、大きな問い（？）でもない、その間」といった言葉で書かれ、今までファンファン倶楽部を企画してきた私たち事務局も使ってこなかった表現がたくさん含まれていました。

ファンファン倶楽部の部員の方々は「ファンファンの感覚や可能性と一緒に育てたり、見つけたり、手作りしたりする仲間です。今回、改めてファンファン倶楽部の記憶を言葉にし、「ファンファン」の感覚を部員の皆さんと共有できていたと実感しました。私たちはこれからも日常の些細な気づきを丁寧に拾い上げたり、誰かが抱いた疑問と一緒に考えたりしながら、ファンファン倶楽部を続けていきます。

ファンファン倶楽部副部長
(ファンタジア!ファンタジア!事務局)

磯野玲奈

ファンファン倶楽部

「やってみる時間」をやってみるための本

2022年3月23日 発行

発行者 公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
発行所 東京都千代田区九段北4丁目1-28九段ファーストプレイス8階
編集 ファンファン倶楽部
テキスト 青木彬、磯野玲奈、遠藤純一郎、ヨネザワエリカ

ファンファン倶楽部 部員

高須賀真之、梅浩歌、後藤マリ、藤田ふじ、梨本まゆみ、
ジー二、西川汐、相馬幸知、村上さくら

ファンタジア!ファンタジア!—生き方がかたちになったまち—

主催

東京都、
公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、
一般社団法人藝と

※本事業は「東京アートポイント計画」として実施しています。

ISBN978-4-909894-36-6
C0070

An abstract painting with vibrant colors like orange, blue, pink, and green, featuring various brushstrokes and shapes. In the center, there is a white cloud-like shape containing the event title and the Arts Council Tokyo logo.

ファンタジア!
i 4 5 6 7 8

