

THEATRE for ALL LAB by THEATRE for ALL LAB

劇場を つくるラボ 2021

記録集

THEATRE
for
ALL LAB



003

〔撮影〕内田伸一郎

イントロダクション

- 005 はじめに(この冊子について)
- 006 「劇場をつくるラボ」とはなにか?
- 007 「劇場をつくるラボ」の流れ
- 008 トライアル実施の流れ
- 010 機材一覧
- 011 トークセッション|新しい鑑賞環境から、新しい表現へ
- 015 クリエイターチームの紹介

トライアル

- 016 **たんぽぽの家 アートセンター HANA**
 - | 事前施設リサーチ(Zoomでの遠隔施設ツアー)
 - | トライアルのアイデア
 - | トライアル&フィードバック
 - | トライアル振り返り | 文=佐藤拓道・山川陸
-
- 031 コラム|自由な「鑑賞する身体」ための「劇場をつくるラボ」の実践 |文=春口滉平
- 034 コラム|「劇場をつくるラボ」クラウドファンディング概要
-
- 036 **ぬか つくるとこ/アトリエぬかごっこ**
 - | 事前施設リサーチ(Zoomでの遠隔施設ツアー)
 - | トライアルのアイデア
 - | トライアル&フィードバック
 - | トライアル振り返り | 文=丹正和臣・板坂留五
-
- 054 **愛成会 メイプルガーデン**
 - | 事前施設リサーチ(Zoomでの遠隔施設ツアー)
 - | トライアルのアイデア
 - | トライアル&フィードバック
 - | トライアル振り返り | 文=青木信・玉村明日香・梅原徹
-
- 070 **やまなみ工房**
 - | 事前施設リサーチ(Zoomでの遠隔施設ツアー)
 - | トライアルのアイデア
 - | トライアル&フィードバック
 - | トライアル振り返り | 文=小西康文・渡辺瑞帆
-
- 082 **ビーポ/はじまりの美術館**
 - | 事前施設リサーチ(Zoomでの遠隔施設ツアー)
 - | トライアルのアイデア
 - | トライアル&フィードバック
 - | トライアル振り返り | 文=佐藤雅俊・小林竜也・山川陸

アウトロダクション

- 098 経験を積み重ねて感覚を共有する | 板坂留五
- 100 「それぞれの劇場」にある即興 | 梅原徹
- 102 劇場はどこにあるか | 渡辺瑞帆
- 104 まずよく見ることから劇場はつくられる | 山川陸
- 106 TfAの紹介

イントロダクション

はじめに(この冊子について)



山川 | みなさんこんにちは。「劇場をつくるラボ」2021ディレクターの山川です。この冊子「劇場をつくるラボ2021 記録集」は、2021年2月からはじまった「劇場をつくるラボ」の1年間の活動記録をまとめた冊子です。まずはこの冊子の内容について紹介します。

冊子は3つのパートからなります。

- 1)「劇場をつくるラボ」の概要を紹介
- 2)5つの福祉施設で実施したトライアルの様子を、記録写真や関係者のコメントも交えながら、段階を追って具体的に紹介
- 3)「劇場をつくるラボ」の関係者によるテキストで探る、これまでの振り返りと今後の可能性

なお冊子は、PDFデータでの閲覧と、紙への印刷に対応しています。オンラインで進行してきたこのプロジェクトでは、Zoomの画面越しに見せてもらう施設の様子や、送ってもらったトライアル風景の写真の1枚1枚をよく観察することが重要でした。載せきれなかったコメントやメモは数多くありますが、写真の情報量は変わりません。データでも紙でも写真をよく見て、プロジェクトを追体験してみてください。

暮らしの中に劇場をつくること、そして新たなものと出会うことの面白さを皆さんと共有する1冊になったら嬉しいです。

「劇場をつくるラボ」とはなにか？

p.006-014は、2022年3月に開催された
「福祉施設の生活と鑑賞を考える『劇場をつくるラボ』公開報告会」
での発表内容を再構成したものです。



山川 | THEATRE for ALLは、バリアフリーなオンライン劇場です。ウェブサイト上で、演劇やダンスをはじめとした舞台芸術・映画やドキュメンタリー番組などいろんな作品の映像が観られるようになっています。特徴として、音声ガイドやバリアフリー字幕、手話や翻訳字幕のように、それぞれアクセシビリティを付与した作品がラインナップされています。



THEATRE for ALLが運営している「劇場をつくるラボ」は、全国の福祉施設の方と一緒に映像作品を視聴する環境づくりを考える取り組みです。今年度は、例えば映像が流れるタブレットとネックピロー型のスピーカーを施設の人たちが集まる場所に置いて、利用者からどういった反応が得られる

<https://theatreforall.net/>

かを観察したり、その反応をもとに、次のアプローチを検討しました。アイデアを考え、実際に試し、そのフィードバックを受けてまた更新していくような、デザインとリサーチが循環する切れ目がない行為だったと感じています。完成した空間をつくることが「劇場をつくるラボ」の目的ではなく、取り組みを介してどういうことが起きるかを観察し、みなさんと一緒に「劇場とはなにか」を考えようとしたプロジェクトです。

「劇場をつくるラボ」の流れ

本プロジェクトは各施設を巡回し、場所ごとに異なる要望や課題について、試しては考えることを繰り返しながら進めてきました。前の施設での学びが次の施設での実践に繋がっています。

2020年12月	「劇場をつくるラボ」企画始動
2020年12月	企画始動にあたり、たんぽぽの家 アートセンター HANA、やまなみ工房を見学
2021年1月	たんぽぽの家 アートセンター HANAをパートナーに
2021年2-3月	「劇場をつくるラボ」キックオフ アートセンター HANAでトライアル実施
2021年3-5月	Motion Galleryにてクラウドファンディング 「全国の福祉施設に視聴環境を届ける
2021年5月	THEATRE for ALL「劇場をつくるラボ」プロジェクト！」を実施 2021年度の4施設のトライアル資金を募り、444,000円(支援者44名)を調達(詳細はp.034を参照)
2021年5月	「劇場をつくるラボ」オープンミーティング —— 視聴環境づくりのこれから 開催
2021年7-8月	4施設合同でのキックオフミーティングを開催 ぬか つくるとこ/ぬかごっこでトライアル実施
2021年9-11月	お試しキットをトライアルに導入 愛成会 メイプルガーデンでトライアル実施
2021年11月	お試しキットの作品カタログにコメントとアイコンを追加 やまなみ工房でトライアル実施
2021年11月-2022年2月	安積愛育園 ビーボ/はじまりの美術館でトライアル実施
2022年3月	「福祉施設の生活と鑑賞を考える『劇場をつくるラボ』公開報告会」開催

トライアル実施の流れ

1

打ち合わせ1回(2時間)



リサーチ

空間把握を通じて、施設の基本情報(規模、運営形態、活動内容など)と特徴を明らかにするステップです。

ポイント

- 事前に図面を共有してもらい、建築計画を把握。
- Zoomで施設内をツアーしてもらい、気になった箇所について質問して理解を深める。
- ツアーと合わせて、「お試しキット」の設置場所をディスカッションして選定。

2

約3週間



アイディエーション

リサーチを踏まえて、どこで・どのように・どんな作品を流すかのアイデアづくりのステップです。

ポイント

- クリエイターチームから、スケッチを用いてアイデアを提案、打ち合わせ。
- 「お試しキット」を使いながらわかったことや意見も反映。
- アイデアは、毎日やるか、昼休みのみか、日替わりか、特定の利用者さん向けにするか、など施設ごとにアレンジ。

リサーチで決めた場所へ設置

〔お試しキット〕

- タブレット、ヘッドフォン/ネックピロースピーカー/ネックスピーカー、作品カタログの3点セットです。
- トライアルをする前に、機材・作品への新鮮なリアクションを観察するだけでなく、実際に利用する上のつまづきポイントも把握するため用意しています。

お試しの様子を見ながらアイデアに反映。

008

3
通常2週間

トライアル

アイデアをもとに、機材を施設の各所へインストール(設置)。試しながら新たなアイディアを追加したり、内容を調整して進めます。

ポイント

- 機材は施設へ宅配、設置作業は施設スタッフに依頼。
- 設置の難しいものはオンラインでサポートしたり、説明書を添付。
- 実施の様子はSlackへ写真とメモを投稿してもらい、随時やり取りしながら進行。

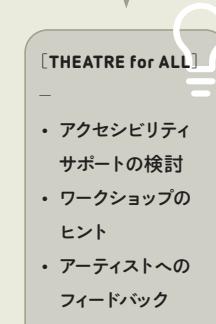
4
打ち合わせ1回(2時間)

フィードバック

一連のプロセスを振り返りながらディスカッションし、次施設へ持ち越す議題や、今後の施設運営に関わる発見などを明確にします。

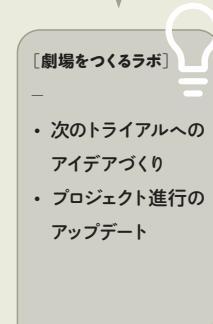
ポイント

- 写真を中心に振り返り。1枚ずつじっくり見ながら、具体的な状況について掘り下げる。
- 写真に写っていないエピソードも聞き取り。利用者だけでなくスタッフの反応も聞き取り。



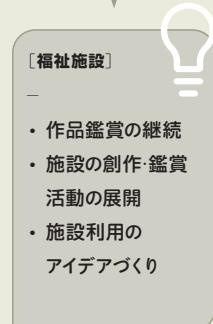
[THEATRE for ALL]

- アクセシビリティサポートの検討
- ワークショップのヒント
- アーティストへのフィードバック



[劇場をつくるラボ]

- 次のトライアルへのアイデアづくり
- プロジェクト進行のアップデート



[福祉施設]

- 作品鑑賞の継続
- 施設の創作・鑑賞活動の展開
- 施設利用のアイデアづくり

009

機材一覧

トライアルでは、次のような機材を使って、各施設の空間に合わせた視聴環境をつくりました。機材本体だけでなく、合わせて使うパーツも、すべてネットショッピングで入手可能なものばかりです。気軽に試すことのできるアイデアづくりを目指した機材のラインナップです。

プロジェクター（大 単焦点）

BenQ / TH671ST



短い投影距離で明るく大きく映せるので、暗室でなくとも見やすく、大人数での鑑賞に最適。音はスピーカーや、丸太スピーカーとつなぎます。

プロジェクター（小）

KYOKA / UB10



明るさは弱いですが、小さく持ち運びがしやすく、設置も容易です。床や天井、部屋の隅への投影など、工夫した上映に向いています。

タブレット

Amazon / Fire HD8, Fire HD10, Fire 7



映像配信の閲覧には十分なスペックのタブレットです。画面サイズを10インチ、8インチ、7インチの三種類用意しています。7インチは保護カバーフィルム。

スピーカー

YAMAHA / MSP5 STUDIO



プロも使うスピーカーのセットです。比較的小型ながらきれいに音が聞こえます。大きな空間での上映に向っており、接続も簡単です。

ネックスピーカー

SHARP / AN-SS1-B



耳をふさがずに高音質を楽しめる首掛けタイプのスピーカーです。音がよく聞こえるので、一人だけでなく、隣の人と鑑賞を楽しめます。

ネックピロースピーカー

J-Force / ウォーターオークスピーカー



耳をふさがない、ネックピロー型のスピーカーです。枕がわりにもなるので、横になったり寄りかかったり、好きな姿勢で鑑賞できます。

ヘッドフォン

AIAIAI / TMA-2



密閉性が高いため、周りの音を気にすることなく集中して鑑賞が可能です。タブレットなど小型の画面との組み合わせがおすすめです。

丸太スピーカー

オリジナル



ストレッチボールを改造したオリジナル開発のスピーカーです。本体が音に合わせて振動するため、抱き抱えたり寄りかかったりして音を楽しめます。

トークセッション

新しい鑑賞環境から、新しい表現へ

ここでは、長津結一郎氏（九州大学 大学院 芸術工学研究院 助教）、佐藤拓道氏（たんぽぽの家 アートセンター HANA 副施設長）、兵藤茉衣（THEATRE for ALL事務局）とディレクター山川による報告会でのトークを一部掲載します。「劇場をつくるラボ」が何を目指しているのか、課題と展望をお伝えします。



山川 | 初回トライアルを実施した「たんぽぽの家」から佐藤さん、アートマネジメントと社会包摂が専門である九州大学の長津さんをゲストにお迎えして、私とTHEATRE for ALL事務局の兵藤さんの4名で、今回の取り組みの意義や今後の展望についてお話ししたいと思います。

ズレに/から気づくこと



長津 | 北九州芸術劇場と協同で、障害や社会包摂をテーマにしながら舞台技術者の役割を考えるという、「劇場をつくるラボ」に似た企画に取り組んでいます。そこでは、現場の人たちと企画している私たちのあいだに認識のズレがあって、モヤモヤを感じているのですが、「劇場をつくるラボ」のお話をうかがう限り、クリエイターチームと福祉施設の方とのあいだでズレは顕在化しているのだろうか？と疑問に思いました。本当はもっとズレているはずなんじゃないか。もしズレが見えていないのだとしたら、見つけようとしているだけなんじゃないかなと。



山川 | 現場で起きている状況の「すべて」は、だれも見ることができませんよね。クリエイターチームは施設のスタッフさんが見聞きしたことを共有してもらうことでしか状況を知ることができないし、スタッフさんもすべてを見ることはできない。その前提のうえで、どうすればもっとよく見ることができるのかと考えると、コミュニケーションの設計のしかたを工夫するという方法があるように思います。どうやって相手の話を聞くか、どうやって観察するかとい

イントロダクション

うバリエーションを増やさないと、そもそもズレに出会えない。



長津 | ズレのとらえ方は、「劇場をつくるラボ」が描いている
ビジョンに関わることのように思います。「劇場をつくるラボ」で
は、なにが起こると成功だと考えているのですか？



山川 | コンテンポラリーな作品をもっと観てほしいと押し付け
たいわけではなくて、未知なものに出会う選択肢を増やしたいと
思っています。なかなか知らない人やものに出会うチャンスが減っ
ているなかで、どうすれば世界の広がりを映像越しに提供できる
か、押し付けないしかたで提示する方法を考えたいですね。



長津 | すごく共感します。鑑賞環境によって作品の受け取り方
のが変わるということを体現しているのがTHEATRE for ALLの
取り組みですよね。一方で、鑑賞の環境をどうつくるかということ
自体が、もうひとつの表現だったりすると思うんです。「劇場をつ
くるラボ」は、選択肢が広がった先にある新しい鑑賞環境 鑑賞
体験にまで踏み込みうるプロジェクトだと思うので、丁寧なプロセ
スを構築してもらいたいなと思いました。



佐藤 | トライアルのお話をうかがっていると、施設ごとに環境
も取り組み方も違っていましたね。実際に福祉施設の利用者さ
んの支援をしていると、利用者の方たちはどう目の前の状況を見
ているのかわからないまま、何年か経ってようやく気づくことがよ
くあります。「劇場をつくるラボ」の取り組みをとおして、障害のあ
る人たちが世界をどう見ているのか、どのような感覚でとらえてい
るのかをお互いに知り合うことが大事なんだなと気づきました。



山川 | 施設のスタッフから報告してもらうと、それぞれの反応
がほんとうに多種多様で、その具体性にいつも感銘を受けてい

イントロダクション

ました。人と作品のいろんな関わり方をつくるために鑑賞環境が
機能することがあるのかもしれないなと思いましたね。

劇場とはなにか



佐藤 | 長津さんのおっしゃった新しい鑑賞体験という意味で
は、演劇を生で鑑賞しているときに、同時にタブレットを通して
映像として観てもいい環境をつくるとおもしろそうだと思いま
した。人と作品のあいだになにかを挟むことで、より集中して鑑賞
できるということもあるかもしれませんですね。



長津 | そういったことが「劇場をつくるラボ」の取り組みから生
まれることは、鑑賞環境を広げることにつながることだなと思
います。人にとって鑑賞するとはなにかということを、いろんなかた
ちで掘り下げられるチャンスがこのプロジェクトにはあるんでしょう
ね。そして鑑賞環境を試行錯誤した先に起こることは、表現
自体の変化であるはずです。見たことのない表現にまでたどり着
いてほしいですね。



兵藤 | 劇場に公演を観に行って終わりではなく、ロビーでいろ
んな人と感想を話し合うこともふくめて鑑賞体験と言えるでしょ
うし、鑑賞のあとコミュニケーションをデザインすることも、鑑
賞のあり方を考えることにつながるのかなと思いました。関連し
て、劇場ってそもそもなんだっけ、という疑問も浮かびますね。



長津 | 新しい劇場とはなにかと考える側として、いわゆる劇場
を構成している要素のうち、このラインまでは守りたいという線
引きを考えたことはありますか？



山川 | プロジェクトをはじめたころは、インсталレーション的に

空間をつくるように劇場をとらえていたのですが、トライアルをつづけていると、どこにスピーカーを置くかだけを丁寧に考えたりするだけで鑑賞する状況はつくれるなど気づきました。そうやって劇場のとらえ方が拡張した分、鑑賞する人だけでなく、まわりにいるほかの人を同時に考えないと、劇場にならないなという気がしていました。そこだけは気にしていたように思います。

劇場的であることが福祉の現場になにをもたらすか



佐藤 | 施設の利用者の方と一緒に、美術館や劇場に行ったりすることがよくあります。障害をもつ方のなかにはどうしても上演中に声が出てしまう方もいますが、本来はそういう人たちもみんな同じ場所にいていいはずですよね。でも、静かにしなければいけないとか、一般的な道徳観に支配されてしまうことが生じる状況がある。だからこそ、私たちの道徳観で彼らの行動や経験をなるべく縛らないようにしたいですね。



兵藤 | 長津さんがおっしゃっていたズレは、そういったところにも生まれるかもしれませんね。



長津 | ズレがないと、とりあえず押し付けて、とりあえず受け取る、それで完結してしまう危うさがあります。だから、「劇場をつくるラボ」の取り組みは、一般的な道徳観に根ざして劇場的なものをつくることに留まってしまうのではなく、劇場的であることが福祉の現場になにをもたらしているのかを模索するものであってほしいですね。



山川 | この活動は振り返りつつ継続していきたいので、折を見てまた報告させていただきたいと思っています。今日参加いただいたみなさま、ありがとうございました。

クリエイターチームの紹介



山川陸

「劇場をつくるラボ」ディレクター

建築家。東京藝術大学美術学部建築科卒業。松島潤平建築設計事務所、NPO法人モクチン企画、東京藝術大学美術学部教育研究助手を経て、一級建築士事務所山川陸設計 代表。F/T19・豊岡演劇祭2020フリンジでの作品発表、フェスティバルや舞台のセノグラファー、スクール事業のプログラムマネジメントなど、様々な形で人の集まりを設計する。

Photo: ©Natsuki Kuroda



板坂留五

建築家。

1993年兵庫県生まれ。2016年東京藝術大学卒業。2018年東京藝術大学院修了後、独立。2019年秋、修了制作から取り組んでいた淡路島の店舗兼住宅「半麦ハット」(共同設計:西澤徹夫)を竣工し、Architects of the Year 2019 に入選。2021年 Under 35 Architects exhibition 2021 にて Gold Medal を受賞。



梅原徹

音楽家・美術家。

1996年神奈川県生まれ。都市・環境のリサーチやフィールドワークを通じた音と空間のコンポジションを行なっている。建築都市論や音響社会学、ノーテーション技法としての音などに関心を持ち、ときには舞台芸術や映像などを通じたクロスジャンル的な制作も展開している。



渡辺瑞帆

セノグラファー・建築家。

あらゆる設計行為を通して場を劇化させることを志向している。合同会社ガラージュ代表/劇団青年団演出部・豊岡演劇祭コーディネーター/一般社団法人豊岡アートアクション理事。

たんぽぽの家 アートセンター HANA

〔トライアル期間〕
2020年12月－2021年3月

〔担当〕
佐藤拓道/中島香織/大井卓也



016

017

アートセンターHANAは設立当初から音楽活動をはじめ、さまざまな創作や表現が生活に組み込まれた施設です。吹き抜けを持つ大きな空間やメンバーの集まるスペースなど、特徴的な空間と利用の様子を参考に、個人～大勢とさまざまな規模での視聴環境づくりを試しました。

〔施設種別〕
就労継続支援B型事業/生活介護事業

〔利用者数〕
定員40名

〔立地〕
〒630-8044 奈良県奈良市六条西3-25-4
〔運営〕
社会福祉法人わたぼうしの会



佐藤拓道

たんぽぽの家アートセンター HANA副施設長/サービス管理責任者。メンバーケアを中心に行い、パフォーマンスプログラムを担当、制作、運営を行う。主に演劇を担当し、構成演出をした作品「僕がうまれた日」がTHEATRE for ALLにて配信中。また、俳優として、湘南の劇団P.E.C.T.、チエルフィッシュなどさまざまな劇団の作品にも出演。



中島香織

1984年大阪生まれ。学生時代は音楽療法を専攻し、即興音楽集団「音遊びの会」の運営に携わる。2012年より、たんぽぽの家にてメンバーと日常をともにしながら、セミナーや調査研究事業の企画・運営、アートミーツケア学会事務局などを担当。



大井卓也

たんぽぽの家のスタッフとして障害のある人の芸術創作に携わる。また、声楽家、ガムラン奏者としても活動。現代音楽作品の新作初演やパフォーマンス作品への参加、ワークショップなど幅広く活動を行っている。近年の主な参加に「利賀演劇人コンクール2017 雲の劇団雨蛙『熊野』」(演出:朝日山裕子、同コンクール奨励賞受賞)など。

事前施設リサーチ (Zoomでの遠隔施設ツアー)



1階には地域に開かれたカフェとショップがあります。コロナの流行以降、カフェ営業は中止していますが、メンバーの多くがなんとなしに過ごしています。2階へ上がる階段も併設され、人が多く行きかう場所もあります。

—— (山川)



大きな窓で明るく開放的なギャラリースペース。展示やワークショップ、さまざまな使い方がされてきました。特別なイベントのないときはガランと空いています。

—— (佐藤)

事前施設リサーチ (Zoomでの遠隔施設ツアー)



広々とした空間がある一方で、ひとりになりたいメンバーや、落ち着きたいときのためにブースで区切られた隅のスペースがあります。しかし人数に対する限られた場所なので、ひとりで過ごす時間や場所をもう少し充実させたいそうです。

—— (山川)



コロナ以前は別棟の食堂へ全員集まっていた食事も、いまは分散してグループごとに食べています。以前のようになんでもない時間を大勢で過ごすことができなくなり、それまでほとんど見ることのなかったテレビを昼食時にかけるようになりました。

—— (佐藤)



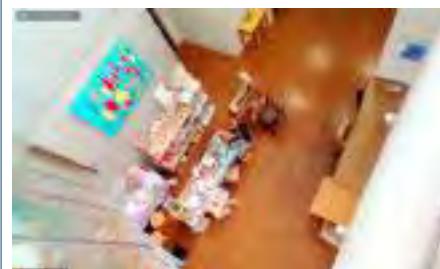
施設内にはいくつかの種類のスタジオが並びます。各スタジオにはメンバーの机が設けられていて、つくっているものや、生活に必要な掲示物が並んでいます。過ごしやすいよう、自分のルールで場所が整えられています。

—— (佐藤)



メンバーのなかにはタブレットを普段から使う人もいます。タブレット片手に好きなアニメや音楽を見ながら、施設内を歩き回っています。どこで見るのが好きというより、色々なところを動きながら見ているのが好きなようです。

—— (山川)



2階大部屋の吹き抜けから1階のショップスペースを見下ろせます。空間がゆるやかに繋がっているので、活動の様子が上下階をまたいで聞こえできます。車いす利用のメンバーは首を上げづらい人が多く、見下ろす方向に人がいたり物があるとよく見えそうです。

—— (山川)



自助具と呼ばれる、一人ひとりの具体的な目的に合わせたオリジナルの道具をスタッフがつくっています。ここでは創作のための自助具が多く作られていて、作品鑑賞の環境づくりのヒントになりました。

—— (山川)

トライアルのアイデア

各スケッチはクリエイターから
施設へ提案したときの情報を掲載しています。

機材実験

映像機材、音響機材、空間をつくる材料は、誰でも購入できて、簡単に使える市販品を中心に選定。製品が元々想定している使い方に囚われず、実際に自分たちで機材の組み合わせ方を実験しながら考えています。



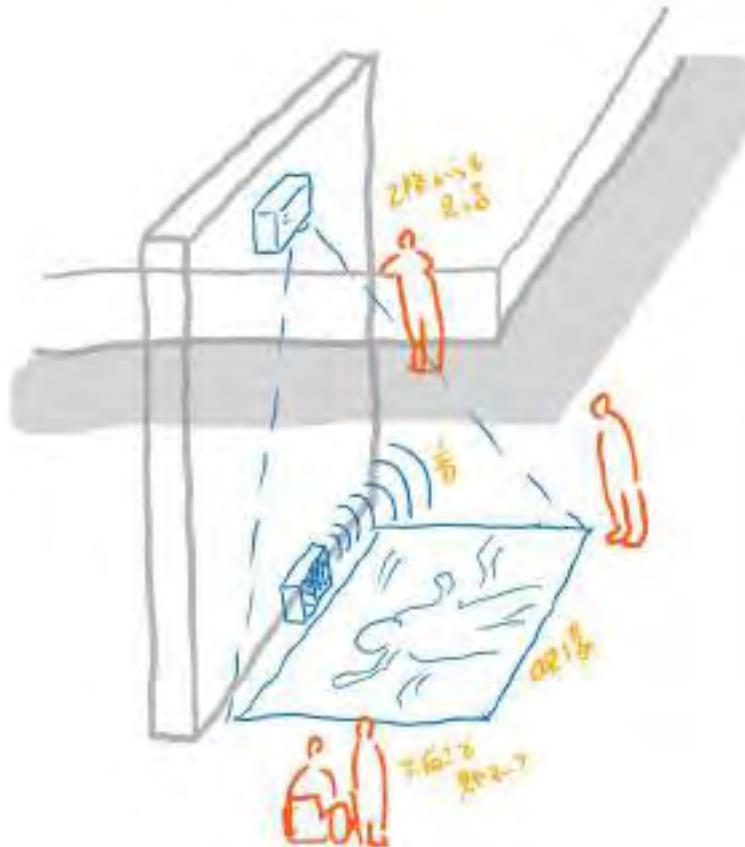
アイデア

施設の空間を読み込んで、この場所でしかできないアイデアから視聴環境を考えています。ひとりで過ごす状況が施設には少なかったことがわかり、大勢での上映会だけではないさまざまな人数での視聴バリエーションを用意しました。



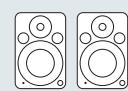
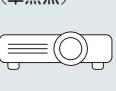
A

大きな画面をみんなで見る(床打ち)



【利用機材】

スピーカー

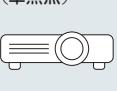
ネックスピーカー A
(最大10台)ネックスピーカー B
(3台程度)プロジェクター A
(単焦点)**B**

大きな画面をみんなで見る(机打ち)



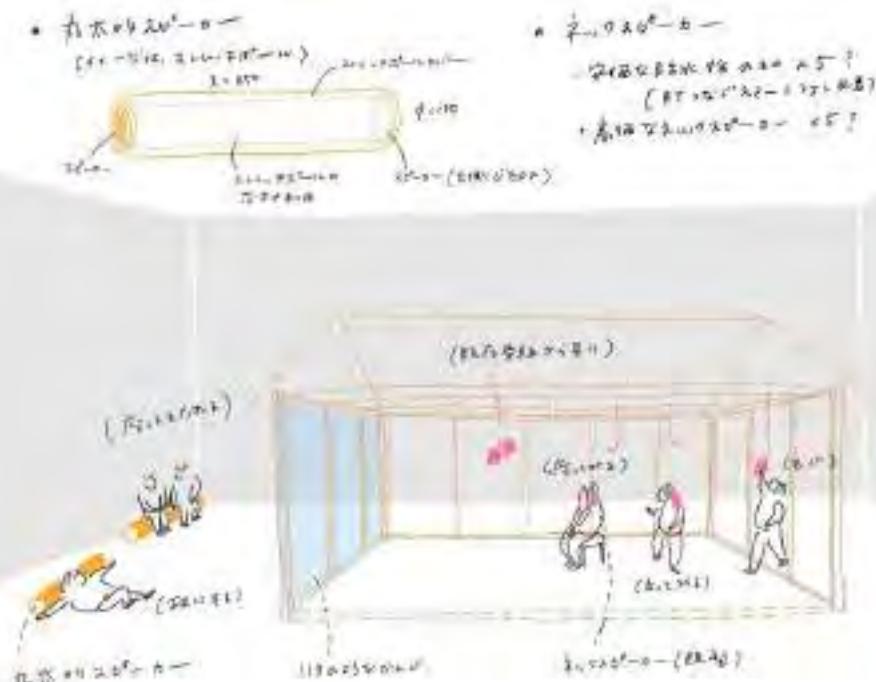
【利用機材】

スピーカー

ネックスピーカー A
(最大10台)ネックスピーカー B
(3台程度)プロジェクター A
(単焦点)

C 大きな画面をみんなで見る

——ギャラリーの展示で使われていた小屋を会場としてお借りしました。



【利用機材】

- | | | | |
|------------------|-----------------------|----------------------|--------------------|
| 丸太型スピーカー
(2本) | ネックスピーカー A
(最大10台) | ネックスピーカー B
(3台程度) | プロジェクター A
(単焦点) |
|------------------|-----------------------|----------------------|--------------------|

**D それぞれの画面をそれぞれの場所で見る**

【利用機材】

- | | | | |
|-------|-----------------------|----------------------|-------|
| ヘッドホン | ネックスピーカー A
(最大10台) | ネックスピーカー B
(3台程度) | タブレット |
|-------|-----------------------|----------------------|-------|

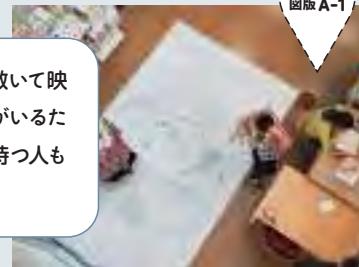


トライアル&フィードバック



渡辺

吹き抜けから見下ろしたスペースには白いシートを敷いて映像を上映しました。1階には車いす利用のメンバーがいるため、顔をあげずに映像が視界に入ることで興味を持つ人も多くいました。



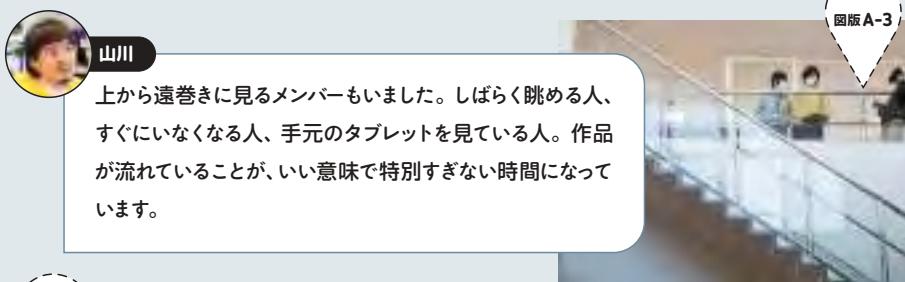
図版A-1



図版A-2

メンバーのひとりがアニメーションに合わせて踊っていました。実写の映像より、アニメーションの方が昼間の明るさの中でもきれいに見えるのと、シンプルに音がつくり込まれている分、音楽的に楽しむことができたようです。

佐藤



図版A-3

山川

上から遠巻きに見るメンバーもいました。しばらく眺める人、すぐにいなくなる人、手元のタブレットを見ている人。作品が流れていることが、いい意味で特別すぎない時間になっています。



図版A-4

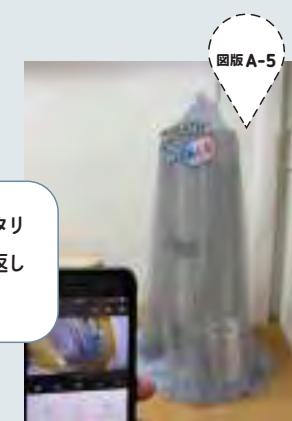
床だけでなく机への投影も試してみました。夕方にならないと十分な照度を確保できないため、満足のいく実験はできませんでしたが、より細かく映像を見ることができそうでした。

板坂



渡辺

遠隔でトライアルを実施するにあたり、施設内各所にモニタリングのカメラを設置しました。毎お昼休みに記録映像を見返して、映っていた様子について質問と感想を共有しました。



図版A-5



図版A-6

2箇所の個人ブースにはタブレットを設置しました。なかにひとりで入る心理的なハードルの高さや、車いすや体の不自由さからテントをうまくかき分けられないなど、小さな個人スペースを設ける難しさが分かりました。一方、機材慣れした若いメンバーが気にいった作品をひとりで見ることもありました。

佐藤



図版A-7



山川

はじめて出会う機材ばかりなので、声をかけて使ってもらったり、一緒にいるメンバー 同士でつけあってみました。機材慣れしたメンバーが使い方を教えてくれたり、機材性能だけでなく、機材を介したコミュニケーションの可能性を感じます。



図版A-8

板坂

椅子に座ってかしこまつて見る上映会ではなく、床に座ってくつろいで見る上映会を試しました。ちょうどギャラリーに展示されていた小屋を利用したこと、落ち着かない人でも小屋の外なら気兼ねなく過ごせたり、エリアのつくり方で雰囲気が大きく変わることがわかりました。



山川

上映会には「丸太スピーカー」を用いました。ストレッチポールを改造したスピーカーで、大音量を出せたり、本体が振動して身体を預けることができます。機材の見た目が家具や持ち物に似ていると、ゴロンと転がっていても馴染んだ印象があります。



図版A-9



図版A-10

「丸太スピーカー」はその後もラジオ体操の放送機材に使われたり、ソファでクッションがわりに使われていました。環境をつくるのはハコだけではなく、まわりに人を集めたりコミュニケーションを生み出すモノもあるのだと思います。

たんぽぽの家 施設スタッフ振り返り

文=佐藤拓道

普段から、たんぽぽの家のメンバーはパソコンやタブレットを使用して好きな動画などを見ている方多く、タブレットを使用していく順番待ちをすることもあります。今回のトライアルでいくつかタブレットを配置してもらったので、使用する方が多くいるかと思いましたが、意外と手を伸ばしていかない印象がありました。目新しいものに遠慮している様子でもありました。

でもスタッフが操作していると、それに興味を持つメンバーも出てきて、さらに使い方を覚えたメンバーが他のメンバーに教える様子が見られたり、段々とタブレットを通した繋がりができる様子が印象に残りました。またネックスピーカーや丸太スピーカーなどに興味を持つメンバーもいました。音がよく聞こえることで、作品に集中していく様子も見受けられました。たんぽぽの家で制作した演劇の上映会を行った時も、スピーカーと合わせ字幕もあったことでいつもよりも集中して参加しているメンバーが多くいたように思います。

また単に音をクリアに聞くだけでなく、その振動なども含め鑑賞するといったこともありうるのだなと思いましたし、新たな鑑賞方法を見つけることが新たな表現方法を見つけることにもなるのだなと考えさせられました。

たんぽぽの家 クリエイター振り返り

文=山川陸

HANAでのトライアルは、施設の運営についてはもちろん、一人ひとりの利用者さんのことを具体的に教えてもらったことで、劇つく（本プロジェクトをこう略していました）チームのトライアルへの取り組み方の指針を頂きました。起きることの一つひとつの具体性を、よく見聞きして考えること。劇つくの進め方のポイントはこれに尽きるでしょう。

ふたつ大事な発見がありました。ひとつ目は、映像視聴を切り口にしたヒアリングを通じて、施設に普段からある課題や希望——たとえばひとりで過ごす時間・空間を持ってみたい——が見えてきたこと。「劇場をつくる」ことは、普段の生活のリハーサルやトライアルでもありました。

ふたつ目は、創作は鑑賞とセットになってより深まるということ。『僕がうまれた日』をみんなで見たときの様子が忘れられません。鑑賞は、自分の取り組みを他人と共有できて、何度も経験し直せる豊かな時間だと思いました。

佐藤さんが利用者さんを紹介するとき、彼らの癖や話し方を演じて見せてくれるのですが、こうして思い出して自分でやってみることから創作ははじまります。そしてそれは、よく見て聞くことからはじまるのだとも思うのです。

自由な「鑑賞する身体」のための 「劇場をつくるラボ」の実践

—たんぽぽの家 アートセンターHANAでのトライアルレポート

文=春口滉平

HANAにいる人々は各自が自由に過ごしている。HANAには障害のある人々が個性をいかしながらビジュアルアーツやパフォーミングアーツに取り組むスタジオがあり、各自が見つけたさまざまな場所（広間やスタジオ、テレビの前に置かれたソファなど）で、各自の作業をおこなっていた。こうした自由な場所で、人びとが自由に鑑賞する劇場とは、どのようなものなのだろう。

このプロジェクトは、完成されたものやサービスを提供することを目的にしているのではなく、トライアルをとおして起きた現象を観察・検証し、次のトライアルにつなげることで、多くの人とともに「劇場とはなにか」を考えるきっかけを生み出そうとしている。だから、この日のトライアルでもすべてがうまくいっていたとは言いたい。個人視聴ブースを使う人はぼくが見ていた限りでは現れ



アニメーションのキャラクターの動きを真似するような動きも見られた

なかっただし、ネックピロー型スピーカーのような特殊な視聴機器も、使い方を説明しないと使ってもらえないかった。

他方で、床打ちプロジェクションの成果はすばらしかった。はじめこそ、そこで起きていることに気づく人も少なかったが、部屋を

通り過ぎる人の何人かが、足元を気にするようになった。床に線が現れ動くことに興味を持ったのかもしれない。すると、そばに座っていたHANAメンバーのひとりが、プロジェクションされた床に近づき、アニメーションの動きに合わせてダンスのような動きを始めたのだ。

~~~~~

足元を見る、歩く、線が動く、線を避ける、線が動く、線を踏む。わずか数分のできごとだったのかもしれないけれど、人が作品に出会うその瞬間に立ち会えたような気がして、そのときの感動をいまでもすぐ思い出すことができる。



トライアルの終盤では、当日HANAにいたメンバーのみんなでひとつの映像を鑑賞した。一般に作品を「みんな」で鑑賞するといわれれば、演劇作品を劇場の客席から眺めたり、映画作品を映画館の客席から眺めたりするシーンを思い浮かべるだろう。このときのぼくらの身体は画一的で、席にお

集まつた構造物は、同じタイミングでたまたま別の作家の方が設置していたインсталレーション

となしく座り、静かに、集中して舞台やスクリーンを観ている。映画館で作品上映前に流れる映画鑑賞マナーの映像で指南される身体がわかりやすいだろう。

でもHANAのメンバーは、そうした「観劇する身体」に縛られない。

となりのメンバーと話しながら観劇する。  
歌を歌いながら観劇する。  
となりに座った職員の名札に書かれた名前を読み上げながら観劇する。  
笑いながら観劇する。  
座っている場所を移動しながら観劇する。

このように書くと、彼らは観劇に集中していないのではないかと思われるかもしれない。しかしそれは間違いた。もちろん気が削がれているタイミングもあっただろうが、総じて彼らは集中してス

クリーンを眺めていた。彼らは、上述したような行動をとりながらも、あくまでも「観劇していた」。少なくとも、ぼくにはそのように感じられた。彼らの「観劇する身体」は自由だった。

THEATRE for ALLで作品を鑑賞する人の数だけ、その鑑賞環境は異なる。こうした見立てから、多様な鑑賞環境を用意することを重視してしまうかもしれないけれど、もしかすると、「観劇する身体 자체が動く/変わる」ことからまず考えるべきなのかもしれない。THEATRE for ALLが掲げる「All みんな」へのアクセシビリティは、自由な「観劇する身体」への太い道しるべなのだ。

\*————— 本稿は、たんぽぽの家のトライアル以降、「劇場をつくるラボ」の活動を他施設に届けるために実施したクラウドファンディングのPRのために書かれたレポートの短縮版です。

全テキストはこちらからご覧になれます。

[https://motion-gallery.net/projects/tfa\\_movingtheatre/updates/35197](https://motion-gallery.net/projects/tfa_movingtheatre/updates/35197)



## 「劇場をつくるラボ」 クラウドファンディング概要



「劇場をつくるラボ」は、ぬか つくるとこ、愛成会、やまなみ工房、安積愛育園でのトライアル実施のためにクラウドファンディング・プラットフォーム MotionGalleryでクラウドファンディングを実施しました。たんぽぽの家 アートセンター HANAでのトライアルの様子をアップデート投稿で詳しく紹介しながら、clubhouseでのトークや、オンラインミーティングを配信しながら、多くの方のご支援を頂きました。トライアルのレポート記事やクリエイターチームによる振り返り、応援コメントは下記URLより閲覧可能です。

[https://motion-gallery.net/projects/tfa\\_movingtheatre](https://motion-gallery.net/projects/tfa_movingtheatre)

### 【コレクター（クラウドファンディング支援者）】

|                       |                 |                  |
|-----------------------|-----------------|------------------|
| 今井 浩一                 | Rika Tomita     | 飯野 貴明            |
| 星野 麻子                 | 若杉 賢一           | ミー               |
| Asano                 | 石幡 愛            | 株式会社おおきに 野寄聖統    |
| ajust_567_zero        | 金川信亮            | ヒロヒロ             |
| Kimiko Watanabe       | 松原 健一           | Atsuko Moriguchi |
| Masato Ababa Uenosono | 川上 晃弘           | 上村 和孝            |
| 小松原 修                 | Nakata Kazue    | Natsumi Wada     |
| Hama Tomoko           | Tamotsu Machida | ai               |
| 佐藤 拓道                 | Chie Yasuoka    | 砂山 太一            |
| 大川 知沙子                | Ogawa Shigeru   | ayya             |
| 春口 淳平                 | 服部 英俊           | 木内 俊克            |
| masaki                | 八木 信行           | やぎ               |
| Yuma Matsukawa        | よー              | 石渡 麻美            |
| 風呂本 謙亮                | ちゃんめん           | 大井 卓也            |
| Keita Takizawa        | 渡辺 瑞帆           |                  |

### 【応援コメント】

佐々木誠（映像ディレクター／映画監督） 篠田千明（劇作家）  
矢部華恵（エッセイスト／ラジオパーソナリティ） 藤原徹平（建築家）



## ぬか つくるとこ/ アトリエ ぬかごっこ

〔トライアル期間〕  
2021年7月－2021年8月

〔担当〕  
丹正和臣/湯月洋志



036

037

ぬか つくるとこは、築100年の蔵を改修したスペースで、古いつくりを活かした生活環境や物の置かれ方が特徴的です。畳敷きのぬかごっこと合わせて、リラックスした雰囲気の中で大小さまざまなアイデアを試しました。このトライアルからお試しキットを導入した進行に変更しています。

〔施設種別〕  
生活介護事業所/放課後等デイサービス

〔利用者数〕  
ぬかつくるとこ 定員20名  
ぬかごっこ 定員10名

〔立地〕  
ぬかつくるとこ 〒701-0304 岡山県都窪郡早島町早島1465-1  
ぬかごっこ 〒701-0304 岡山県都窪郡早島町早島3125-1

〔運営〕  
株式会社ぬか



丹正和臣

ぬかアートディレクター。1983年奈良生まれ。岡山県在住。大学で美術を学んだ後、2011年よりフリーのデザイナーとして活動。通所施設の美術講師として5年関わる。「生活介護事業所 ぬか つくるとこ」の立ち上げメンバーとして2013年より勤務。コンセプトワーク、デザインワークを担当しており、2020年度よりスタートした「なんでそんなんプロジェクト」の企画にも関わる。



湯月洋志

1982年生まれ。大学では美術を学び、岡山県内の特別支援学校と小学校で常勤講師として7年間勤務。2018年～ 株式会社ぬかに転職し、ぬかの日常から生まれるコンテンツやプロジェクトの企画に関わる。2018年～ 生活介護事業所ぬかつくるとこ、2022年～放課後等デイサービスアトリエぬかごっこ。

## 事前施設リサーチ (Zoomでの遠隔施設ツアー)



築100年の蔵を改修。それぞれの部屋に過ごし方が色々ありますが、ここでこうするという決まりはありません。食事場所も一応割り振っていますが、本人の希望を聞いて調整するようにしています。

—— (丹正)



オリジナルの床板は朝鮮張と言うそう。靴を脱いで過ごしていて、床でゴロゴロ過ごす人もいて、思い思いの過ごし方をしています。アトリエぬかごっこの室内は畳。

—— (丹正)



運営のための配膳表、ぬかびとさん(利用者さん)のつくった作品、イベントの記録写真などさまざまなもののが長押や柱を利用して掲示されています。どこを見ても賑やかで楽しそうです。

—— (山川)



作業にも使われる大きなテーブル。入口を入ってすぐのスペースで、向いにはコタツを出すソファの部屋も。やってきて最初に通る部屋で、個人の荷物置場にもなっています。気の抜けた場所だそう。

—— (山川)

038

## 事前施設リサーチ (Zoomでの遠隔施設ツアー)



個人スペースになっているカウンターテーブルの右側が利用されていなかったのでお試しキットを設置することになりました。ぶらさがっているのは飛沫感染防止のフェイスシールド。ぬかびとさんが帰宅したあと、部屋のあちこちに洗濯物などがぶらさがります。

—— (山川)



こたつスペースにはソファが置かれていて、特にリラックスしたスペースです。窓ごとに見えるのは玄関スペース。車いすの人はソファの脇にある窓側にあるスロープから直接室内へ入ってきます。

—— (山川)



大勢が苦手な人には間仕切りを設けた個人スペースが用意されています。左右が仕切られているだけで過ごしやすくなるそうです。疲れてしまったときは隣の小さな布団の敷かれた部屋で過ごすことも。

—— (山川)



奥のいちばん大きな部屋は創作スペースになっています。工具や文房具、楽器まで置かれています。ぬかびとさんは色々な部屋を自由に行き来しながら過ごしています。

—— (山川)

039

## トライアルのアイデア

各スケッチやコメントはクリエイターから  
施設へ提案したときの情報をそのまま掲載しています。

**お試しキットの開発** 機材を介してどのようなニーズがあるか探ったり、関わり方が生まれるかを探るために、基本的な機材一式と作品情報のカタログをリサーチ直後にお送りしました。お試しキットをどこに置くか、の検討からトライアルははじまっています。

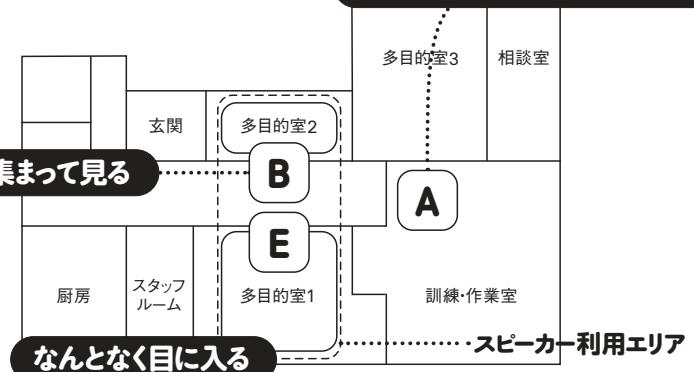


## トライアルのアイデア

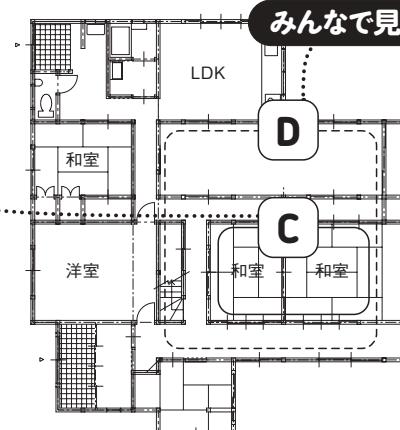
### アイデア

古い和風建築の設えと大量の作品に馴染むように、機材をセットするアイデアを考えました。ぬかごっでは児童向けに機材を用いたワークショップも企画し、トライアル期間中にどのアイデアを試すかのスケジュールも立てました。

それぞれで見る(各室で利用可能)

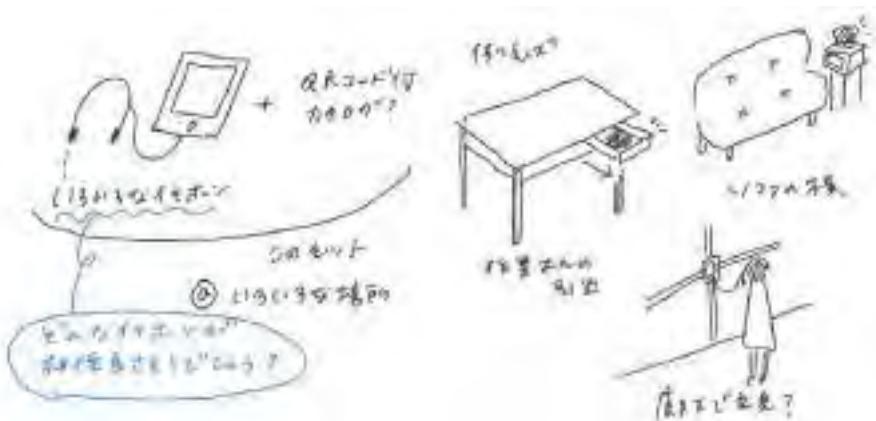


みんなで探す



**A****それぞれで見る(各室で利用可能)**

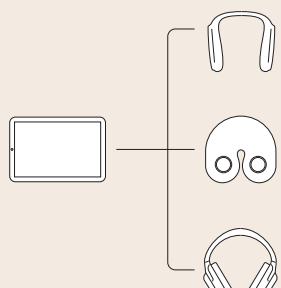
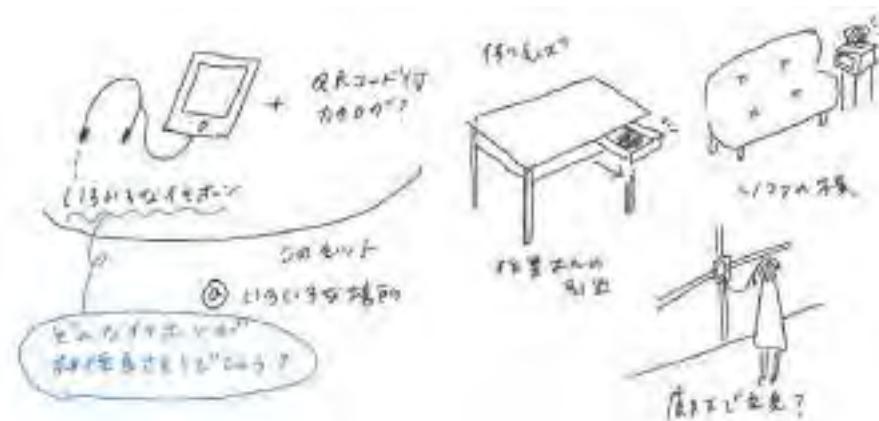
タブレットと音響機材の組み合わせを選  
んで、好きなところで見てもらう案です



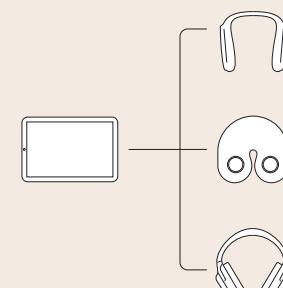
機材セットは奥の作業室  
(お試しキット) のあるところ  
へ設置



**【利用機材】**  
いろいろなイヤホン+タブレット

**A'****みんなでバラバラに同時に見る、そして話す**

**【利用機材】**  
いろいろなイヤホン+タブレット



時間を決めて同じ作品を各所で見て  
もらい、そのあと感想や意見交換をし  
てもらう案です

**B みんなで集まって見る**

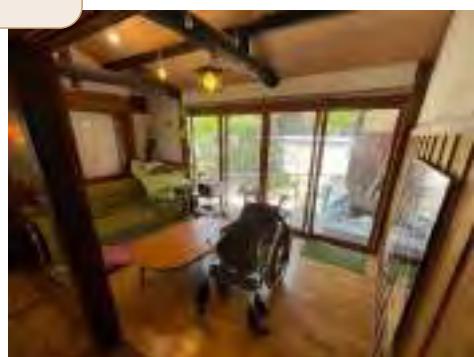
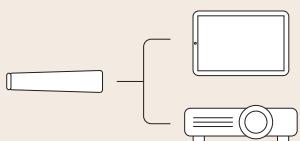
玄関

窓側

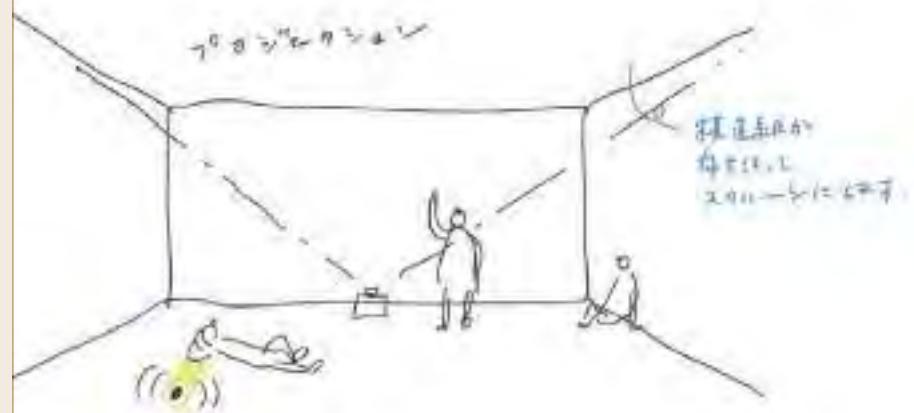
ソファスペースで小さな上映会をおこなう案です。

朝の来所時間から予告編のようにいくつかの作品を流しておいて、玄関や車いす入口から作品をうっかり見かける状況をつくります。

**利用機材**  
丸大型スピーカー +  
モニターあるいはプロジェクター

**C みんなで見上げて見る**

置に寝転んで、丸太スピーカーを枕に映像を見る案です。



あえて長編の作品でウツウしながら見てもよいかも？

**利用機材**  
丸大型スピーカー  
プロジェクター



**D みんなで探す**

映像に興味を持つきっかけづくりの案です。

音と映像を分離し、見えている映像の音がどの音か探します。



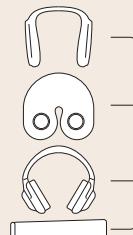
タブレットから別の映像+音も流すことで、探し面白さを増します。

## 【利用機材】

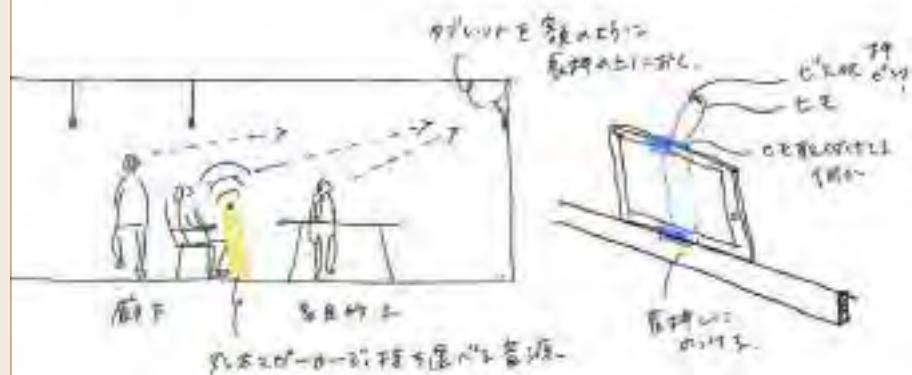
スピーカー

タブレット

プロジェクター

**E なんとなく目に入る**

日常生活の中に作品を忍び込ませる案です。



長押を利用して映像を陳列します。音は丸太スピーカーで大き目に出すことで、D案のように作品探しの楽しさも持たせます。



## 【利用機材】

丸大型スピーカー

タブレット

## トライアル&フィードバック



丹正

掲示された作品に紛れるよう、長押にタブレットを設置しました。さまざまな距離感で見ている人がいて、見えないからどうい！といったコミュニケーションを通じて、この人はこういう対象の見方をしていたのか、と発見がありました。



山川

ひとりで首にかけて使う用に用意したネックスピーカーが机に置かれています。隣にやってきた人と一緒にタブレット見られるようになり、小さい劇場のような場所が生まれています。



丹正

施設内の何か所かで上映会も試しました。アニメーション作品は注目度が高いものの、TFAの作品に飽きてしまったぬかびとさんたちから米津玄師コールが湧きあがり、最後はみんなで曲を流して合唱してお口直しのような時間に。



丹正

弱視ではないけれど画面でも紙でもとても近くで見るぬかびとさん。スタッフの作品への理解のばらつきもあるので、カタログは作品ごとのおすすめポイントなど書いてあるとより使いやすいと思いました。



図版B-1



山川



丹正



丹正



## トライアル&フィードバック



山川

ネックスピーカーを頭にはめて使う様子が写真でたくさん確認できました。プロダクトの形から直感的にしっくりくるのだと思います。



丹正

ぬかでは各自が個別に好きなことを好きな場所で好きなときにやるので、ネックスピーカーの開放性はぬかのあり方と地続きだったかもしれません。



図版B-5



山川

周りの音が聞こえてもネックスピーカー、ネックピロースピーカーでは、ひとりの時間が生まれやすいとわかりました。コロナで映画館に行けなくなったぬかびとさんが、ネックピロースピーカーを楽しんでいたのが印象的です。



山川

他の活動と両立するよう、ぬかごっこでは天井に映像を投影してもらいました。向うの机で宿題や工作をしている子もたまに天井を見ることがあります。音が鳴り振動する丸太スピーカーは映像を流していないときも子ども同士のおもちゃになっていたそうです。



図版B-7



丹正

せっかく流すから一緒に見よう、と言いたいところですが、天井だとながら見が可能なのが良かったです。誰かが見ているとだんだんみんな見にくるようになりました。



丹正

室内に隠した音源を探す遊びのあと、ひとりでタブレットで見続けている子がいました。気になった作品の「二つのQ」まで見ていて、理屈の先を探求しているように思えて面白かったです。



山川

アトリエにあったパネルで即席に作ってくれたスクリーンです。ただの投影とも違う面白い存在感でした。ぬかでは機材のセッティングにも工夫が多く、遠隔の設置にあたってとても助けられました。

## ぬか つくるとこ 施設スタッフ振り返り

文=丹正和臣

窓際の長押に置かれているタブレットに移る映像作品。スピーカーからは微量の音声が流れている。そこから3mほど離れた廊下の縁に座ったぬかびとさん（ぬかでは利用者さんをそう呼んでいる）のひとり「ももくん」はいつものようにそこでコーラをのみ、午前中のまったりとした時間を楽しんでいる。歩きながらタブレットを仰ぎ見る人もいれば、まったく気にしていない人もいる。ももくんもそのひとりで、気にせず過ごしているように見られた。そんな中、廊下を歩くスタッフがなんの気無しにももくんの前に立ちはだかった。慌てて「どけろどけろ」とジェスチャーをするももくん。そんな様子を見て、「ももくんタブレット見てたのか！」と私たちスタッフが気づく。

「強盗と人質」というライフワークがある。それは、拳銃に見立てた段ボール片を握りしめ、スタッフを人質にとるだけのごっこ遊び。このごっこ遊びをももくんは1日のうちにどこかでしている。あまり考えたことはなかったが、「強盗と人質」をするには「タイミング」が重要だ。スタッフが忙すぎず、程よく間の抜けた、絶妙なタイミングを見計らってやっている。

廊下の縁に座り、タブレットを見上げるももくんの視線を意識した時に初めて、我々が思うよりも遥か微細に周囲の状況を感じ、強盗を演じていることに気づくことができた。

今回の取り組みによって、「作品を鑑賞する人を違った角度から観察する」機会を得ることができたように感じる。

# ぬかつくるとこ クリエイター振り返り

2

文=板坂留五

「ぬかつくるとこ」さんは、なんといっても蔵を改修したという個性的な空間が印象的でした。また、その空間のなかで流動的に活動されているメンバーのみなさんと、みなさんによってつくられる作品や活動の痕跡が至る所にあり、どうすれば劇場もその仲間に入れるだろうか、と思いながら取り組みました。

例えば、作品が長押の上にフックで掲示されているのを見て、タブレットも同じように設置してみました。そうすると、スタッフの湯月さんが、いつも定位置に座り何もしていないと思っていたメンバーがずっと映像を見ている姿に気付き、「なんか見たり聞いたり、そこに居ながら感じている。意識的に画面に向かうに限らず、誰しも情報をキャッチ」していると感じたと教えてくれ、このように直接的なコミュニケーションが難しい場合でも、人と人の間を繋ぐような役割を、劇場が担う可能性を感じました。

急遽現場にクリエイターが伺うことができなくなったのですが、スタッフの丹正さんが、天井にスムーズに布を貼りプロジェクターを天井へ向けて設置してくださいり、現場にいるスタッフの方が持つ技術も、劇場をつくるひとつの重要な要素なのだと実感します。施設のなかで普段の過ごし方を観察することが、劇場をつくる最初の一歩だと改めて感じました。

