

音
で
遊
べ

る
ワ
ー
ク

シ
ョ
ッ
プ

型
上
映
会



劇場を つくるラボ 2023

| 記録集 |



イントロダクション

04 はじめに

05 劇場をつくるラボとは

音で遊べる

07 「音で遊べるワークショップ型上映会」とは？

ワークショップ型上映会

10 劇場をつくるラボが「音で遊べるワークショップ型上映会」で目指していること

12 「音で遊べるワークショップ型上映会」のプログラム

実際に「音で遊べる

ワークショップ型

上映会」をやってみた結果

17 **社会福祉法人育護会 浅間学園**

施設へのヒアリングをとおして得られたポイントとアプローチ

福祉施設からの声

21 **木もれ陽の里**

施設へのヒアリングをとおして得られたポイントとアプローチ

福祉施設からの声

25 **社会福祉法人みぬま福祉会 川口太陽の家**

施設へのヒアリングをとおして得られたポイントとアプローチ

福祉施設からの声

29 **〔番外編〕障害者福祉施設以外への展開**

まるとみんなで映画祭2023 in KARUIZAWA

こびあクラブ+ライト学童保育クラブ

アウトロダクション

32 おわりに

36 THEATRE for ALLとは

はじめに

一般社団法人 ドリフターズ・インターナショナルは、バリアフリーなオンライン劇場「THEATRE for ALL」を起点に「劇場をつくるラボ」事業を2021年から実施してきました。当事業は、福祉施設へ鑑賞体験を届けることを目的に活動を重ねています。

鑑賞体験は、鑑賞者に豊かな想像力や創造のための刺激を与えてくれる、とても能動的なアート活動です。一方で、鑑賞する環境や準備する内容によって、その受け取り方や、鑑賞を経て生まれる表現は大きく異なります。スクリーンの大きさ、イスの並べ方、一緒に見る人、見る前の心の準備など。小さな環境や言葉の違いが、感じ方に影響を与えます。

その小さな違いを見つけるために、これまでさまざまな福祉とアートの専門家たちが集まり、施設を利用する障害のある方々と共に、たくさんの実践と研究を続けてきました。

本書は、特に2023年度に行った福祉施設でのプロジェクト「音で遊べるワークショップ型上映会」の活動をまとめた記録集です。全国3ヶ所の福祉施設+特別編2ヶ所での実施例では、それぞれの福祉施設や会場に合わせた工夫や挑戦、そして障害のある方や施設職員の方々のご意見を紹介しています。「音で遊べるワークショップ型上映会」によって、言葉を使わないコミュニケーションや、普段とは違う関係性が生まれる可能性についてまとめます。

劇場をつくるラボとは

「音で遊べるワークショップ型上映会」を開発したTHEATRE for ALLの「劇場をつくるラボ」は、障害のある方に劇場作品がどのように鑑賞されているか、視聴・鑑賞にどのような“バリア”が生じているか、障害のある方を含む私たちにとっての劇場とはなにかを知るため、全国の福祉施設とともに鑑賞体験を考えるプロジェクトとして、2021年に始動しました。

1年目は、障害のある方にとって適した鑑賞環境を模索するため、配信された劇場作品を福祉施設で鑑賞するための空間づくりを。2年目は、そもそも障害のある方が楽しめる劇場作品が少ないのではないかとこの気付きから、映像作品の創作に挑戦してきました。

劇場をつくるラボ2021
たんぼの家
アートセンター HANA
での実施の様子(左)
劇場をつくるラボ2022
で制作した
オリジナルアニメーション
『PAPER?/かみ?』(右)



3年目となった2023年、2年目に制作した映像作品をよりよいかたちで鑑賞するため、障害のある方たちとともに開発に取り組み、生まれたのが「音で遊べるワークショップ型上映会」です。

「音で遊べるワークショップ型 上映会」とは？

「音で遊べるワークショップ型上映会」は、「映像を観ながら、どんな音が鳴っているかを想像して、みんなで音を鳴らしながら映像鑑賞をする」参加型の上映会です。



以前、劇場をつくるラボが映像作品の上映会を実施したとき、参加者の子どもたちが自然と声や音を出しながら鑑賞していたことが、着想のきっかけになりました。そうした状況は、映像に触発されたことで、子どもたち自身のある種の「表現」が漏れ出ていた、と考えることができます。



「映画館では、声を出さずに静かに鑑賞しないといけない」

「映像はじっと画面に向き合って観るもの」

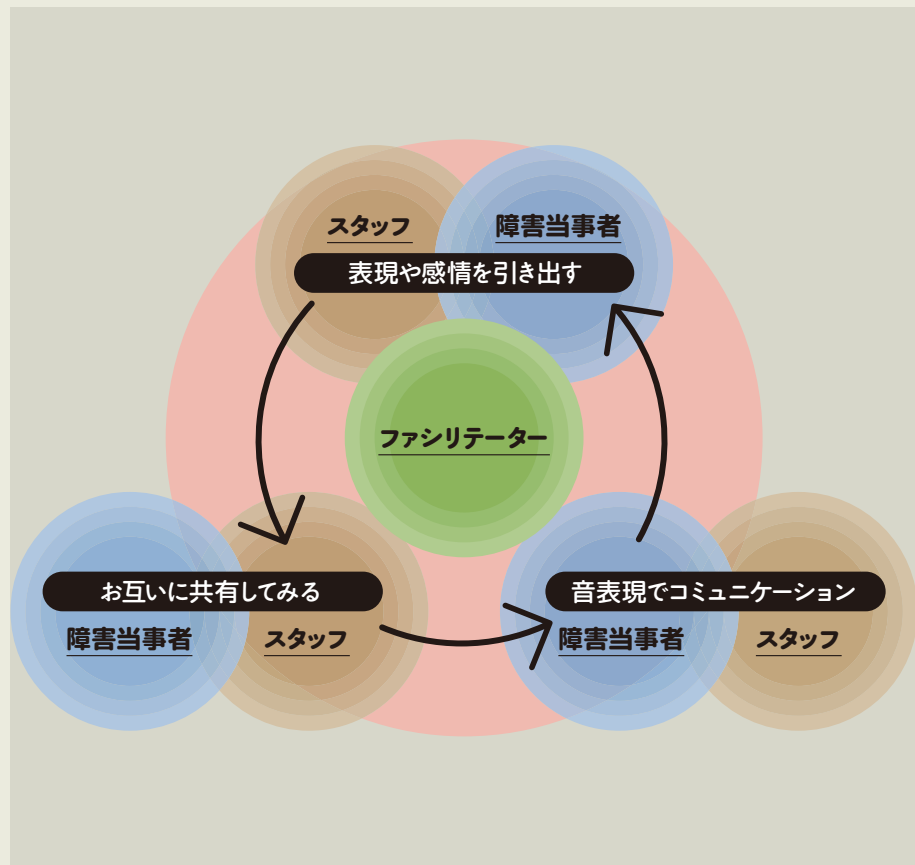
こうした感覚が社会の当たり前になっているかもしれませんが、必ずしも全員にとって

の当たり前ではないはずです。身体が動いてしまう、声が出てしまう、といったことを社会の当たり前にあてはめて問題行動と捉えるのではなく、知的障害や発達障害のある人たちにとっての一種の表現であると捉え、一緒に映像鑑賞を楽しむためにはどんな工夫ができるだろう？ そんな問いから開発に取り組み、生まれたのが「音で遊べるワークショップ型上映会」です。

「音で遊べるワークショップ型上映会」では、鑑賞によって刺激を受けることで、障害のある人から「音を出す」という言葉を介さないコミュニケーションや自己表現が引き出され、ふだん得ることのない経験ができます。こうした経験は、日常生活にもどつてもなにかの変化を生むかもしれません。

また、実施する場所の環境や利用者の特性にあわせてプログラムを部分的に調整しながら実施することによって、新しいコミュニケーションが生まれやすくなります。劇場をつくるラボのファンリテーター（参加者の行動を促し集団活動がスムーズに進むよう支援する進行役）は、さまざまなニーズに合わせてプログラムを調整しながら、参加者の感情や表現を引き出し、新しいコミュニケーションのきっかけをみつけるサポートをします。

障害のある人のふだんとは異なる反応を見た施設職員の方にとっても、気づきがあるかもしれません。「音で遊べるワークショップ型上映会」は、施設の利用者と職員の新しいコミュニケーションのきっかけにもなるのではないかと私たちは考えています。



「音で遊べるワークショップ型上映会」での各参加者の役割を解説した図。参加者である福祉施設スタッフの方と障害のある人の表現や感情を引き出し、お互いに共有しながら、音を使ったコミュニケーションを生むサポートをすることで、ひとつの鑑賞体験になります。

「音で遊べるワークショップ型上映会」を一緒につくった人たち

上映会開発メンバー



佐藤拓道

(たんぼの家アートセンター HANA副施設長/俳優)
ワークショップ型上映会デザイン/
アドバイザー/ファシリテーション

障害のあるメンバーのケアと共に「HANA PLAY」と題した演劇プログラムを担当。彼らの暮らしや人生の経験に基づいた演劇を創作、上演を行っている。施設外での演劇ワークショップや講演、俳優の活動も行なっている。



栗田結夏 (アートマネージャー)

ワークショップ型上映会デザイン/
プロジェクトマネジメント/ファシリテーション

立教大学社会学部メディア社会学科卒。2019年-21年、パフォーマンスアーツを制作する株式会社precogにて主にワークショップ企画制作など、学びのデザインを担う。2023年からフリーランスとなりアート・学び・福祉の交差点で幅広く活動している。

上映会協力メンバー



佃梓/馮馳 (NPO法人リベルテ)

ファシリテーション協力/楽器提供/アドバイザー

NPO法人リベルテは、何気ない権利や自由について考え取り組みながら、表現が生まれる場づくりをおこなっている。上田市でアトリエと食堂の4拠点にて街の中で活動中。2023年度「劇場をつくるラボ」では、リベルテの運営・企画に関わる佃梓、アート担当の馮馳が施設メンバー 3名と参加。

企画・制作メンバー



星野麻子
プロデューサー



兵藤茉衣
プロデューサー



林芽生
プロジェクトマネージャー

劇場をつくるラボが 「音で遊べるワークショップ型 上映会」で目指していること

「音で遊べるワークショップ型上映会」は、たんぽぽの家アートセンター HANA副施設長の佐藤拓道さんと共同で開発されました。佐藤さんは、HANAの演劇プログラム「HANA PLAY」で障害のあるメンバーたちと演劇活動をおこなってきた方です。

佐藤さんと、どのようなワークショップにすれば障害のある方とともに能動的で自由な鑑賞体験ができるかを議論しながら、プログラムが開発されました。その対話のなかから、この「音で遊べるワークショップ型上映会」をとおして劇場をつくるラボが目指すべきことが現れてきました。

1 どこでもだれでも実施できる汎用性(可変性)の 高いワークショップとして開発する

施設ごと、障害ごとに、特性や状況が異なることは当たり前。人数や世代、障害の有無のような、状況や属性の違いによって制限が生まれ、一人ひとり異なる興味・関心に合わせて調整できるワークショップが目指されました。

この上映会では、ふだんどのような生活を送っているかが、表現の大きな違いとして現れてきます。自分を表現することにどれだけ慣れているか、そもそも他者とコミュニケーションをとることが難しいなどの違いにも配慮して、だれでもすこしでも楽しむことのできる上映会になればと思いながら開発しました。

2 障害者—介助者間の関係性を考えなおす きっかけをつくる

福祉施設では、「介助する人」と「介助される人」のように、関係性が固定されてしまうことがあります。この上映会は、そうした関係性から脱却できる時間を提供する機会にもなるよう企画されました。

また、鑑賞によって得られる発見は、施設利用者だけでなく、施設の職員にもあるはず。ですから、施設の職員も一緒に参加することで、気づきや発見のあるプログラムを目指しました。

3 「わからない」を大事に

ふだんと異なる環境に置かれると、「わからない」と感じるが多くなります。今回の上映会の開発では、この「わからない」を大事にした開発が進められました。

実際に上映会を開催すると、参加者が「わからない」に出会って迷っていると反応がよくないこともあります。そうしたとき、反応がよくないからやらない、という判断は簡単ですが、「わからない」に出会ったときにこそできる経験もあるはず。

障害のある人だからという理由だけで「わからない」との出会いを取り上げてしまうのではなく、「わからない」ことをとおしてその向こう側と一緒に考える/想像することのできる上映会になるよう開発しました。

「音で遊べるワークショップ型 上映会」のプログラム

1 楽器づくり



(撮影:たけなかいこ)

「音で遊べるワークショップ型上映会」は、まず楽器をつくることから始まります。

~~~~~  
自ら楽器をつくることで、どのような音が出るのかを知り、音をとおしてなにかを表現することをイメージしやすくする効果があります。障害のある方のなかには、音を出したり、音を想像したりすることが苦手な方もたくさんいらっしゃいます。

だから、まずは楽器をつくることからやってみることで、音に親しんでもらうことからスタートすることにしました。

~~~~~  
具体的には、カプセルトイのカプセルにビーズや豆、ピンポン玉を入れたり、新聞紙を破いて丸めたり、キッチン用品の泡立て器でバケツのなかをかき回してみたり、庭に落ちていた枝で机を叩いてみたり……身近にあるさまざまなものをつかって楽器をつくれます。

~~~~~  
どの楽器を使うか、どんな楽器をつくるか。そうした選択自体も、表現のひとつになりえます。できるだけ簡単なことからスタートすることで、表現することの準備となります。

### 2 音を楽しむ準備



(撮影:たけなかいこ)

楽器をつくってみたら、それを使って実際に音を出してみます。どんな楽器をつくったのか、参加者それぞれがスタッフの方と一緒に音を鳴らしながら発表します。

~~~~~  
ここでは、ただ音を出すだけではなく、このあと待っている「音のない映像にどんな音が鳴っているかを想像して音を出す」という作業に向けて、段階的に「想像して音を出す」ことの準備をします。

大きな音・小さな音など簡単などころからはじめて、悲しい音・楽しい音、恋に落ちた時の音など、感情など実際には音のないものにフォーカスした「正解」のない想像の音をつくる準備です。

~~~~~  
小さな実験や準備を積み重ねることをとおして、「表現」として「音を楽しむ」ことにトライする時間だと言えるでしょう。



### 3 映像鑑賞しながら音を出す



いよいよ、映像を観ながら、どんな音が鳴っているかを想像して音を鳴らしてみます。

~~~~~  
とはいえ、いきなり映像に音をつける作業はむずかしいので、準備としてスタッフが紙芝居を使ってこれから鑑賞する映像作品の解説をして、みんなで紙芝居に合わせて

(撮影:たけなかあいこ)

音を出す準備をします。

~~~~~  
自分を表現する準備を経て、実際に映像を鑑賞しながら音を出してみます。音を出して映像作品を鑑賞する機会はなかなかないですが、ここでは楽器の音を鳴らすだけでなく、動き回っても、おしゃべりしても、黙って集中していても大丈夫。だからこそ、障害の有無も年齢も関係なく、みんなが楽しむことのできる時間です。

### 4 余白の時間



上映会はこれでいったん終了ですが、終了後に「余白の時間」として、会場に映像作品を流しておく時間をとるようにしています。

~~~~~  
劇場をつくるラボが活動2年目に制作した映像作品『PAPER?/かみ?』など、言葉を使っていない作品映像を流しておくことで、

(撮影:たけなかあいこ)

クールダウンと同時に自由な表現が生まれることを意図して、この時間を設けています。実際に、上映会に参加していなかった人が急に映像の前で踊りだしたこともありました。