

黙るな
動け
呼吸しな

TOKYO FORWARD 2025 文化プログラム
ろう者と聴者が遭遇する舞台作品

黙るな
動け
呼吸しな

DA
MA
RUNA

YUGO KE

KOKYUSHIRO

メインビジュアル・タイトル: 日比野 克彦

読み上げ
テキスト

| 2025.11.29[土] 15:00
| 東京文化会館 大ホール



目次

CONTENTS

- 01 主催者より
- 02 わかり合えない者同士、終わりのない気づきの入り口で(日比野 克彦)
- 03 遭遇を体感する実験。フィナーレの行方は——?(牧原 依里)
- 04 一度きりの、また巡る“祭り”に向けて(島地 保武)
- 05 ストーリー
- 06 場面タイトル
- 07 霧のまち -物語の世界-
- 10 百層 -物語の世界-
- 12 霧のまちの人たち
- 14 百層の人たち
- 17 ろう者クリエイションメンバー座談会
チームで探し、深めたオンガク。ろう者自身が発見、発信する言語と文化
牧原 依里×雫境×今井 彰人×緒方 れん×横尾 友美×佐沢 静枝×西脇 将伍
- 21 対談
違ったまま遭遇し、問い直される文化
島地 保武×中村 蓉
- 24 オンガクが生まれ、未来へつながる舞台に(雫境)
- 25 フェアな協働を目指してやり方から考える(長島 確)
- 26 『黙るな 動け 呼吸しろ』創作タイムライン 2023-2025
- 29 スタッフ



P.1、P.2、P.4、P.5の手話翻訳動画、
◀ P.3、P.17-20、P.24の手話動画は
こちらよりご覧ください。

黙るな
動け
呼吸しろ

本日は、TOKYO FORWARD 2025 文化プログラムの一環として、舞台作品『黙るな 動け 呼吸しろ』を皆さまにお届けできることを、心より嬉しく思います。

本作品は、ろう者と聴者が互いの言語や文化の違いを超えて出合い、協働しながら創作を進めてきた、まさに“遭遇”の物語です。日本手話と日本語という異なる言語を持つ二つのまち《霧のまち》と《百層》を舞台に、観客の皆さまも登場人物と同じく「わからない」状態から始まり、やがて対話が生まれていく過程を体験していただきます。

この作品は、共生社会の実現に向けた挑戦でもあります。ろう者と聴者が、互いの違いを尊重しながら創造の力でつながる姿は、私たちに新たな可能性と希望を示してくれます。舞台上で交わされる言葉、手話、身体表現は、単なるコミュニケーションを超え、社会のあり方を考えるうえで一つのヒントになるでしょう。

また、この作品は100人を超える出演者・スタッフが関わり、2年以上の歳月をかけて創作をおこない、その過程においてさまざまな課題を乗り越えてきました。その成果を舞台上で表現することで言葉を越えた対話の場が広がり、観る人の心に深く響くことを願っております。

どうぞ、舞台の上で繰り広げられる“呼吸する物語”に耳を傾け、心動かされるひとときをお過ごしください。

主催：東京都・アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)・国立大学法人東京藝術大学

わかり合えない者同士、 終わりのない気づきの入り口で

日比野 克彦（総合監修）

牧原依里さんから2019年に東京都の事業として展開していた「TURNミーティング」の活動の中で「ろう文化」という存在を教わりました。その感覚的思考をくすぐる言葉は私の中で、多様な価値観を持つことの大切さを考える源泉ともなってきました。今回、デフリンピックの文化プログラムを考えるにあたっては、私の中では牧原さんと共に始めることが自然の流れでした。「ろう文化」の存在を社会に発信する舞台を創ろう。いきなり大上段から構えてしまってから、さてさてとなり、まずは、「ろう文化」に対しての「聴文化」という領域があることを意識した際に、「聴文化」の特色とは何か？……から考え、それは、聴こえる・声を発すること、その先には、発話があり音楽があり、そして総合舞台芸術としてのオペラがある。ならば、それに対抗する「ろう文化のオペラを創る」。そんな未知の舞台を探求するとどうなるのだろう、そこには新たな価値観の気づきがきっとあるだろう。そして浮かんだ言葉は「デフオペラ」というものでした。

「共創」とか「共生」という概念があります。この言葉の真の意味するところは、差異をなくす事ではなく、差異があることによる価値を見出すことであると考えます。自分は自分でしかなくて、他者は自分ではないという原理原則があつてこそ

の「共創」「共生」だということが実社会の中では必要な姿だと考えます。わかり合えることが美德とされ、わかり合えなければよくない、という風潮の中で、「わかんないよね」と言いながら互いを見つめ合うことは怖い。でも、この作品はわかり合えない者同士の気づきが連続してできあがってきました。そのプロセス自体に価値があると私は思います。

どんな人でも一人では生きていけない。だからこそ、いろんなコミュニティの中で、呼吸は共有しつつ、それぞれの生き方をしながら、黙らず、動いて互いに根本的な気づきを探っていくこと……。『黙るな 動け 呼吸しろ』は、その入り口を示す作品で、異なる文化と出会う交流のプログラムのモデルとして、さまざまな差異がある場に、この響きが伝わっていくことを期待しています。（談）



日比野 克彦
Katsuhiko Hibino

80年代前半に作家活動を開始し、社会メディアとアートを融合する活動、作品で注目される。95年ヴェネチア・ビエンナーレ参加。2014年から「TURN」プロジェクトを監修。10を超える地域で場の特性を活かしたアートプロジェクトを継続。現在、岐阜県美術館と熊本市現代美術館の館長、東京藝術大学の学長を務め、「アートは生きる力」をテーマに研究と実践を続ける。

遭遇を体感する実験。 フィナーレの行方は—？

牧原 依里（構成・演出）

10月19日。この日は、初めて大勢のろう者と聴者が協働する日だった。ディスカッションのテーマはフィナーレの舞台設計。ろう者と聴者が一緒に舞台上に上がるにあたり、その動きや流れをどう形作るかを議論したのである。結果として、この日は、良い意味でも悪い意味でも、双方にとって本格的な遭遇となった。私自身、この経験は何度もしてきたが、この日は心が騒ぎ、議論は尽きることがなかった。

日本手話を聴者と共に行うことが答えなのか。日本語と日本手話を同時に行うことが答えなのか。簡単に答えが出るはずもない。人間には生死があり、人間が皆同じ考えを持たないからこそ、歴史は繰り返される。一人ひとり異なり、自分の文化を愛する人もいれば、新しい文化を愛する人もいる。だからこそ、答えは人それぞれ異なり、それをまとめることは容易ではない。むしろ答えを固定化してしまうこと自体が、危うさを孕む場合すらある。

異なる人たちが共にすることとは、いったいどういうことなのか。

この舞台のまちは《霧のまち》、つまり聴文化の影響を受けていないろう者のまちだ。そのまちは



牧原 依里
Eri Makihara

多様な作品形態を通し、現象を可視化する装置を提供し、この世界の社会構造を浮かび上がらせる試みを行っている。映画『LISTEN リッスン』（16）を零境と共同監督（文化庁メディア芸術祭審査員会推薦）。ほかに映画『田中家』（21）、パフォーマンス『聴者を演じるということ 序論』（23）など。恵比寿映像祭2025ファイナリスト、博報堂DYアイ・オー フェロー。

手話による
コメントはこちら



一度きりの、また巡る “祭り”に向けて

島地 保武 (演出・出演)

最近、自分が手話をしてる夢を見たんです。実際に手を動かして、それで目が覚めてびっくりしました。でも、その間もずっと音は聞こえていて。聴者の耳は閉じようとしても閉じられない。閉じたとしても聞こえているんですよね。聴者のまち《百層》では、ただ単に台本に書かれた言葉をなぞるんじゃなく、そんな聴者の身体性を再認識してもらえる演出をしたいと思っています。たとえば、聴者とうろ者のいちばんの違いは聴こえることです。最初のうちは《百層》では、ずっと音が鳴っているイメージを持っていたんです。でも、ろう者チームとの合同稽古が始まってみて、そこはちょっと変えたいなと。やっぱり、音が聴こえるからこそ、濃淡、テンポ、音階に意識を向け、それによって気分も変わるのが聴者ですから。設定こそSFではありますが、この作品を通して、観客の皆さんにも、そんな日常生活の中で経験しているのに意識していないこと、その時々自分の体のあり方を思い起こしてもらえるといいなと思います。

この企画は“デフオペラ”という言葉からスタートしていたこともあって、はじめは聴の出演者についても、身体を使える、踊れる人を中心に集まってもらっていました。でも、聴者が身体表現に寄りすぎると、ろう者との違いが見えづらくなってしまいうという牧原さんの意見もあって、今はより演劇的

な、言葉を操れる俳優の方々にも参加してもらっています。どちらにしても僕は“演劇に出ている盛り立て役のようなダンサー”とか、“ダンス経験がないからこそ新鮮に見える俳優”といったありがちなものを見せる気はありません。もちろん、決まった役柄はありますが、まずはそれぞれのキャラを出してもらいたい。同じ《百層》の37階の住人としての身体性もありつつ、個々に違ったところを見せてほしいし、そういう人が、メインだとかアンサンブルだとかって構図に関係なく目に飛び込んできると楽しいですね。

一度しかないこの本番は“祭り”のようなものです。《霧のまち》建国200年の式典の日です。きつとめでたい日になるはずです。その日の僕らが舞台上で遭遇するのはもちろん、観客の皆さんとの遭遇も起こる。客席の中にも、ろう者、聴者といろいろな人がいて、そこでもなんらかの遭遇はあるでしょう。たくさん準備をして迎えるたった1日の祭り。でも、祭りって実は、年に1回みたいな形で続くものでもありますよね。聴者とうろ者がここで出会い、互いの創作を知り、交流が生まれてきた。それは個人的にもすごく大事な経験でしたし、だからこそデフリンピックの文化プログラムとして注目を集めるだけでなく、どんな形にせよ、持続するものを残していきたいと考えています。(談)



島地 保武

Yasutake Shimaji P.14参照

ストーリー

STORY

まわりを霧に囲まれたまち。

建国記念日の式典が行われている。

そこへ一人の男(チャト)が迷い込んでくる。

霧を抜けて別のまちからやって来たのだ。

この《霧のまち》は、浮遊し移動するまちである。

音という概念がない世界で、言語は身体だ。

独自の文化が発達し、あらゆるものが

このまちの住人に便利ようにできている。

長い年月のなかで周期的に

「もうひとつのまち」に近づくが、

霧に遮られ、互いにそのことは知らない。

「オンガク」を伴う式典の様子に見とれる男。

3人の住人(炎の長、風の長、水の長)と

親しくなった彼は、このまちで暮らすようになる。

2年が過ぎ、男は3人を「もうひとつのまち」へ誘う。

そのまちの名は《百層》。

一極集中が進み切った超高層巨大都市である。

音の文化が発達し、言語も音声である。

一方で、人口過密ゆえに騒音問題が深刻化し、

極度に静寂が求められている。

2年ぶりに戻った男は、3人にまちを案内する。

《百層》のさまざまな住人との出会いを経て、

4人はやがてコンサートに参加することになる――。

The city is surrounded by fog.

On the memorial day of its foundation, during a ceremony, a stranger wanders in.

He has come from somewhere through the fog.

This city, Kiri-no-machi, is a floating, moving city, a world without the notion of sound, where language is body.

A unique culture has developed, and everything is designed for the city's residents' convenience.

Kiri-no-machi draws near to

The Other City as years pass,

but they are separated by a thick wall of fog and remain unaware of each other.

The man from The Other City

is fascinated by the ceremony in Kiri-no-machi, as well as its Music.

He gets to know three residents and begins to live in this city.

Two years pass, and he invites the three to The Other City or Hyakusou; One Hundred Layers an ultra-high-rise megacity resulting from urban centralization.

Their culture is based on sound, and people use voice.

On the other hand, due to overpopulation, noise has become a serious issue, and extreme silence is required.

He guides the three around the city.

Through encounters with various residents of Hyakusou, they are called upon to collaborate in a concert...

場面タイトル

SCENE TITLE

01

- 1……《霧のまち》
- 2……建国記念式典
- 3……チャットとの出会い

02

- 0……2年間の経過
- 1……森の中で(2年後)
- 2……似ている身体性を持つ人
- 3……《百層》に行ってはいけない

03

- 1……1億人が集う都市《百層》
- 2……サウンドデモ
- 3……クラブ
- 4……プロデューサー登場

04

- 1……不協和音
- 2……夜の街
- 3……コンサートの数時間前
- 4……迷子
- 5……《霧のまち》の真実

05

- 1……コンサート
- 2……分裂
- 3……未来

エンディング

—— 物語の世界 ——

霧のまち

地理・人口

《霧のまち》は、濃霧帯とともに移動する遊動的なまちである。地球規模の干ばつにより《死のまち》と呼ばれる無人地域が拡大する中、霧のまちの人々は霧の動きを読み取りながら、安全な地域へと移動を続けている。霧は単なる気象現象ではなく、宗教的存在として崇拜され、「生を導く流れ」として信仰の中心を占める。

人口は約2万人、平均寿命は80歳であり、各同年代人口はおよそ250名である。興味深いことに、霧のまちの人々は年齢にかかわらず、言い伝えによって霧の移動経路や次にたどり着く地の性質を知っている。「何年後にどの方向へ霧が進むか」「その地がどのような環境になっているか」が、言い伝えによって受け継がれている。

移動経路図(例:①②…位置、12…滞在期間)



霧のまちの子供たちのうた「ソングライン」には、まちの経路や移動時期が織り込まれている。経路、滞在・移動期間は、上の図表(作成:零境)の通り。

位置	滞在期間	移動期間	
		(月)	日(誤差±1,2日)
1	2年6カ月(30)	4	
2	8カ月(8)	6	
3	3年5カ月(41)	8	
4	1年8カ月(20)	14	
5	1年8カ月(20)	8	
6	2年2カ月(26)	10	
7	1年6カ月(18)	6	
8	7カ月(7)	9	
9	3年6カ月(42)	17	
10	7カ月(7)	16	
11	2年8カ月(32)	5	
12	3年1カ月(37)	13	
13	2年6カ月(30)	11	
14	3年2カ月(38)	7	
15	1年3カ月(15)	12	
16	2年6カ月(30)	14	
17	5年2カ月(62)	15	
18	8カ月(8)	13	
19	4年3カ月(51)	11	
20	3年(36)	6	
21	1年8カ月(20)	5	
22	9カ月(9)	2	

宗教と象徴体系

宗教観は自然信仰に基づく。霧は神的存在として崇められ、共同体の旗には「手の薔」「霧」「黄金の鳥」が描かれる。鳥は自由と移動の象徴である。信仰儀式は光と動きによって構成され、音楽に相当する文化は身体と手による表現(オンガク)として継承されている。

聴者の世界で言うと
「曲名」に当たる記号
(考案:雫境)



社会構造・治安

人口規模に対して治安は極めて良好である。地域の象徴的構造は「炎」「風」「水」の三要素からなり、それぞれの長のほか、統率的役割を担う高齢女性、地域の長が存在する。密接な血縁・地縁関係が社会的秩序を維持しており、共同体を脅かす行為には厳しい制裁が課される。「闇の部屋」と呼ばれる懲罰空間が存在し、そこでは光も振動も遮断されるという。

建築

《霧のまち》は定住的なまちではなく、霧の流れに合わせてまち全体が緩やかに移動する可変都市体である。恒久的建造物はほとんど存在せず、各住居は遊動建築として設計されている。

衣・食

衣服は手語の動きを妨げないよう設計され、オフホワイト、ターコイズブルー、朱色が基調である。素材は軽く、温度や地形変化に応じて形を変える機能を持つ。食は、移動式農園で循環型農法による生産を行っている。移動経路上に種を撒き、再訪時に収穫することで“時間と場所の循環”を生活の一部としている。霧のまちにおける「旬」は、時間だけでなく、時間 × 場所で定義される。

炎の長



風の長



水の長



水の家族



村長



衣裳スケッチより(画:武田久美子)

情報通信／感覚インフラ

視覚と振動が感覚インフラを構成する。音の代わりに、床や壁の振動・光の明滅が主要な情報伝達手段である。「緑の球体」と呼ばれるインタラクティブ装置が普及しており、視線や手語によって照明・通信・記録を制御できる。球体はまた、映像を保存・再生する機能を持ち、3Dホログラムとして立体映像を投影することが可能である。通知や警報は光と振動のリズムで表現され、生活そのものが「感覚言語化」されている。中枢通信や儀礼などでは、「波動」と呼ばれる高出力振動技術が用いられる。その平均強度は120~150dBに達し、聴覚的には爆音だが、彼らにとっては身体を貫く共鳴として知覚される。波動は災害時の警報、集会の合図、そして芸術表現にまで用いられ、共同体の精神的同調を生み出す。光環境は精密に制御され「偽太陽」と呼ばれる巨大光源が夜間でもまちを柔らかく照らす。その光は緑色を帯びている。

言語体系

主として手・身体・顔の動きを用いた独自の言語体系によって意思疎通が営まれている。《霧のまち》では音の概念が存在しない。音の聴覚的活用は行わず、音声言語に代わる主要な言語手段として、「手語」が存在する。手語は、身体運動・表情・視線・空間配置を組み合わせた多層的な記号体系であり、音の概念を持たない社会において、視覚と振動感覚を基盤とした独自の思考様式を形成している。彼らにとっての言語とは、空間と身体の関係性そのものである。

霧のまちを訪れたチャットによる「手語」に関連するレポート(キーワード、役名など)はこちら

チャットが記録したレポート



撮影:加藤甫

百層

その名の通り **100階建ての都市。**

1億人が集住する、一極集中の都市。
おおよそ円筒形。**近くから見上げると壁**にしか見えない。
外観の全体像は、遠く離れたところからしか見えない。
巨大人工構造物(メガストラクチャー)。

1フロアは直径平均9キロの円。
1フロアの高さは約25m。
1フロアに平均100万人が住む。
フロアが100階分積み重なっている。
つまり、100階建てのタワマンのようなもの。

人口密度が非常に高く、1フロアだけで平均100万都市の規模。
ただし、階には、貧富の差、身分の差などにより、
さまざまな格差がある(はず)。
上層の富裕な階は人口密度がもっと低いと思われる。
本作は37階の1フロアだけで物語が進む。
階の移動は基本的に認められていない。

ところどころ吹き抜けがあり、上層階または下層階が垣間見えるエリアがある。
空は見えるが、それは天井に描かれた絵。

照明はすべて人工。まちは24時間稼働している。

ただし節電のため、**朝、昼、夕方、そして夜と、段階的に照明が暗くなる。**
明るさの変化は街頭スピーカーから流れる音楽の変化によって予告される。

住人はこの明るさの変化に慣れているので問題ない。

温暖化による海面上昇の影響で、都市の外側は水没している。
そのため、外から入る場合、入口が1階というわけではない。
1億人が集住するようになった要因は、**エネルギー問題**。
ドライバー不足、輸送コストを抑えるため、
物流は重力に頼っており、輸送物が上から降ってくる場所がある。
輸送物が降る時は警告音が鳴る。

百層では、**公共空間での音量は制限されている。**

音量規制は、エリアや時間帯によって異なる。

商業エリアでは緩く、住宅地では厳しく。日中は緩く、夜間は厳しく。
時空間ごとに何段階にもルールが分けられている。

市民の出す音は厳しく規制される。

一方、**政府は音を活用している。**

街頭のそこかしこにスピーカーがあり、

エリアや時間帯に適した音楽が流されている。

朝は通勤を鼓舞するような、夜は穏やかに心休まるような。

適切な音楽をAIが生成し続ける。**ムードのコントロール。**

**スピーカーは、非常時には緊急放送を流し、
時に暴動を鎮圧するための鎮圧音を流す。**

厳しい規制は、1年前から行われている。

ただし、百層の住人はもともと音に敏感である。

人口過密ゆえ、音に神経質になっていた。騒音トラブルが絶えなかった。

他者の音に対する不寛容、近隣憎悪。人に迷惑をかけないようにする同調圧力。

床面積が限られており壁が薄いことも、この問題の一因である。

厳しい規制に反対する人々(通称:反対派またはレジスタンス)によるデモがときどき起こる。

過去には、サウンドボムを使ったサウンドテロも発生。

しかし住人の大多数はサイレント・マジョリティと呼ばれる規制賛成派である。

規制が厳しくなり、人々は公共空間での会話に、
アナログなデバイスを使うようになる。

「こっそり君」は伸縮式の筒で、

耳打ちに使える優れもの。

「こっそり君」という名は商標で、普通名詞ではない。

「ひっそり君」という類似品も出回っており、

色以外では見分けがつかない。

新しいモデルにはおサイフ機能もついていて便利。

足音を消すソール(靴底)も流行している。

このソールは最初は政府が配布し、

その後カラフルな色が出回りヒットした。

百層には、年を取るなど、なんらかの理由で耳が
遠くなる、または聞こえなくなる人が存在する。

しかし、**社会が聴覚を前提として**

設計されているため、なるべく

機器を装着する、または機器を埋め込むなどして、

聴覚を保持できるようにする。

音声文字化するデバイスも普及しており、

会話を文字変換することが可能。

まちな音は、センサーによって常時監視(監聴)されている。
うっかり大きな声を出したり音を立てた場合、
センサーが感知する。
警告が発せられ、時に取り締まられる。
**住人たちは、音を立てないようになる
習慣が身についている。**

まちではお静かに

霧のまちの人たち



[炎の長]

緒方 れん Ren Ogata

日本手話が母語のネイティブ・サイナー。エンタメロード所属。手話講師として手話通訳者の指導に携わりながら、ろう文化についての講演などを行う。『手話で楽しむみんなのテレビ』(NHK)の手話表現者・手話監修を務めるほか、NHKドラマにも多数出演する。著書に『私、わたし』(講談社)、『分かりやすい手話辞典』(ナツメ社)など。



[風の長]

横尾 友美 Tomomi Yokoo

映画『LISTEN リッスン』(牧原依里・雫境共同監督)への出演を機に、ろう者としての感性、アイデンティティと結ぶ身体表現の活動を行う。近年の活動に、舞台『空気きまぐれ』(コラボレーター・出演)、短編映像『わたしたちについて』(監督・制作・出演/第20回さがの映像祭大賞受賞)、長編映画『わたしたちに祝福を』(監督・脚本、出演、編集、撮影)。



[水の長]

今井 彰人 Akito Imai

2009年に日本ろう者劇団入団。米内山明宏に師事し、舞台『エレファントマン』で初主演、俳優デビュー。以後、俳優・監修・演出など多岐に渡り活躍中。『LISTEN リッスン』(牧原依里・雫境共同監督)に出演。出演作『黄色い子』と『みんなおしゃべり』が第38回東京国際映画祭「アジアの未来」部門に公式出品される。ほか近年の活動に、舞台『鏡は左右は逆に映るが、上下は逆さに映らない』(共同演出)、映画『ぼくが生きてる、ふたつの世界』(出演)など。



[霧のまちの長]

佐沢 静枝 Shizue Sazawa

立教大学日本手話兼任講師。日本ろう者劇団に入団し、舞台や映画などに出演。退団後は、特定非営利活動法人「しゅわえもん」を設立し、手話による絵本読み語り普及のために仲間と奮闘中。近年の活動に、NHK『みんなの手話』(出演・手話監修)、NHKドラマ『デフ・ヴォイス』(出演)、舞台『手話と音楽と語りで綾なすライブセッション〜すきとおったほんとうのたべもの〜2024』(出演)など。



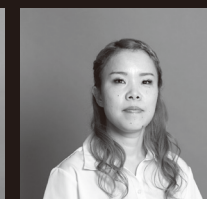
成塚 元香
Haruka Narizuka



池田 百花
Momoka Ikeda



植田 愛
Ai Ueda



宇戸田 千晴
Chiharu Utoda



奥村 泰人
Yasuto Okumura



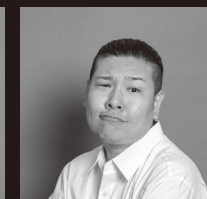
小野 花音
Kanon Ono



近藤 辰哉
Tatsuya Kondo



佐藤 萌以
Mei Sato



佐野 和海
Kazumi Sano



高柳 あゆみ
Ayumi Takayanagi



林 醍醐味
Daigomi Hayashi



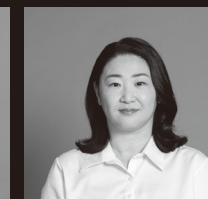
本間 智恵美
Chiemi Honma



三橋 絡
Mato Mitsuhashi



村田 裕子
Yuko Murata



八百谷 梨江
Rie Yaotani



ニコラス・ユヤマ
Nicholas Yuyama



吉田 美幸
Miyuki Yoshida



レオ
Leo



西脇 将伍
Shogo Nishiwaki

百層の人たち



[チャト]

島地 保武 Yasutake Shimaji

2006～15年までザ・フォーサイズ・カンパニーに所属。13年に酒井はなと「Altneu」を結成、パフォーマンスやインスタレーション作品を発表し、国内外でツアーやレジデンス制作を行う。20年よりDaBYゲストアーティスト、25年より愛知県芸術劇場ダンスアーティスト。さまざまなバレエ団やアーティストとのコラボレーション、振付、講師活動も行う。



[ケーキ屋]

鈴木 菜々 Nana Suzuki

韓国生まれ、千葉県育ち。個性的な身体性と笑い声を活かし「自他は何者か」を探る。桐朋学園芸術短期大学専攻科演劇専攻修了。在学中にWTEA国際演劇フェスティバルにて『リア王』に出演。2023年東京演劇大学連盟受賞。主な出演作にKAAT×ケダゴロ×韓国国立現代舞踊団『黙れ、子宮』。



[ソール屋(元ヒラメ屋)]

菊沢 将憲 Masanori Kikuzawa

俳優・映画監督。野田秀樹、小野寺修二、ノゾエ征爾、黒田育世、矢内原美邦、康本雅子の舞台に出演。2003年主演映画『815』がバンクーバー国際映画祭審査員特別賞受賞。16年、アヴィニョン演劇祭初演のアンジェリカ・リデル演出作に出演。監督作『おい、大石』(PFFアワード入選)が『凹/eau』と共にU-NEXTなどで配信中。



[プロデューサー]

中林 舞 Mai Nakabayashi

俳優・振付師。幼少よりクラシックバレエを習う。2004年、劇団快快(FAI-FAI)の創立に参加、12年の退団まで、海外ツアー含む国内外のほぼ全作品に出演。退団後も、福原充則、ケラリーノ・サンドロヴィッチはじめ、多くの気鋭の演出家の作品に出演。舞台・TV番組・アイドルへの振付も手がける。



[レジスタンスリーダー]

五十嵐 ゆうや Yuya Igarashi

ふんどしダンサー・俳優、5.5等身。長すぎる赤い褌をはためかせ、日本全国の大自然の中舞う写真活動「ふんどし日和」がSNSでバズる。舞台『千と千尋の神隠し』初演からロンドン公演を含め、緑色の頭(かしら)役として赤い褌姿で舞台に立つ。ジャンルの垣根を超え、活動は多岐にわたる。



[レジスタンスのメンバー]

猪野 なごみ Nagomi Ino

ソロでダンサー・表現者として活動。米津玄師「2020 TOUR / HYPE」にて、辻本知彦振付の『Lemon』をソロで踊る。またbeautiful people S/S 2022 Paris Collection Movieに出演。米津玄師「2025 World Tour / JUNK」、笠井勲振付ポスト舞踏派『魔笛』出演など国内外で活動の幅を広げる。



[レジスタンスのメンバー]

西澤 真耶 Maya Nishizawa

4歳よりクラシックバレエを始め、2008年より真島恵理バレエスタジオにてクラシックバレエとコンテンポラリーダンスを真島恵理、廣田あつ子に師事。Noism Company Niigataに6年所属した後、21年9月より東京に拠点を移し、フリーのダンサーとしてさまざまな作品に関わる。



[レジスタンスのメンバー]

藤村 港平 Kohei Fujimura

東京、横浜を拠点に舞踊家として活動。筑波大学大学院人間総合科学研究科修了。「踊りはどこからやってくるのか、身体はいかにして舞踊する身体になるのか」という問いを通じ、社会と共に変容する身体のあり方にダンスはどのように応答することができるのかを模索している。

百層の人たち



阿部 藍子
Aiko Abe



飯塚 大周
Taishu Iizuka



石田 迪子
Michiko Ishida



板橋 廉平
Renpei Itahashi



大橋 悠太
Yuta Ohashi



小野里 満子
Mitsuko Onozato



菊地 研
Ken Kikuchi



倉島 聡
Satoshi Kurashima



角田 莉沙
Lisa Tsunoda



萌文
Momo

池田 絵美子
Emiko Ikeda

緒方 琴子
Kotoko Ogata

奥田 健太
Kenta Okuda

菅野 希望
Nozomi Kanno

喫茶 みつる
Mitsuru Kissa

久保 静香
Shizuka Kubo

佐藤 晃生
Akio Sato

田原 裕子
Hiroko Tahara

千葉 りか子
Rikako Chiba

津保 綾乃
Ayano Tsubo

中川 千代
Chiyo Nakagawa

中山 侑子
Yuko Nakayama

野田 まりな
Marina Noda

ペレラ・シュリーン(シュ)
Perera Shereen "SHU"

山口 和奏
Wakana Yamaguchi

渡邊 心
Kokoro Watanabe

〔演奏〕

ファルコン(ギター)
Falcon (Guitarist)

若鍋 久美子、松浦 華子(打楽器)
Kumiko Wakanabe, Haruko Matsuura (Percussionists)

チームで探し、深めたオンガク。 ろう者自身が発見、発信する言語と文化

牧原 依里(構成・演出)×雫境(ドラマトゥルク)
×今井 彰人×緒方 れん×横尾 友美×佐沢 静枝×西脇 将伍

座談会の
動画はこちら



ろう者だけの社会とは？—— 霧のまちの始まり

牧原 《霧のまち》についてどう思う？

西脇 最初に「SFということ念頭に入れて考えてほしい」と言われて、「よっしゃ」と思ったんです。ろう者の生活はどうしても聴者の影響を受けている部分があるので、霧のまちでは、まずそれを取り除くことから始める必要があります。それはつまり、自分たちだけでなく、観客にとってもこれまで意識してこなかった世界について考えるよい機会になりますよね。

緒方 現実の社会では、たくさんの聴者の中でろう者が暮らしている。だから聴者がまったくいない、ろう者だけの、200年の歴史を持ったコミュニティを想像するのは難しいですね。文字がなかったり、聴者の影響をまったく受けていないコミュニティの暮らしはどんなものなのか。たとえばオーストラリアのアボリジニとかアイヌの文化を参考にして話し合ったり、作ったりしたけど……。

横尾 目に見えないものをどのようにして組み込んでいくか検討したりしましたね。文化人類学的なことをしてるなって。

今井 ところで、ちょっと知りたいんですけど、《霧のまち》という名前(手話)が決まった経緯ってどうだったんですか。

牧原 このまちが周遊しているから。移動している、という手の動きをもとに決まったんです。「霧」というのはあくまでも日本語表記をするうえでの名前。この動き(=霧のまちを表す手話)は、本来日本語に置き換えられるものではないけど、聴者のためにあえて日本語の名前をつけてあげたんです(笑)。

雫境 最初に「ろう者のまち」と「聴者のまち」というふ

たつのまちがあるという前提が生まれ、次に「土地はどうするか？」という話になりました。牧原さんは「動いているのがいい」と言って、なるほどなど。じゃあどんな形で周遊するのか。そうしたら「霧のようにぼんやりしたものに囲まれているのはどうか」と提案され、それはいいなど。霧で覆われることで、「中」と「外」という空間の形ができる。それに霧というのは、近くのものが見えるけど、遠くから見ると中は見えない。だから中へ入っていきづらいというイメージを、このまちに取り入れたんです。その後、ろう者だけの暮らしについて具体的に考えていくうえで、一般のろうの参加者を募ってワークショップを行って、そこで出てきたアイデアも取り入れていきました。

佐沢 聴者は手話がわからないから、ろう者が集まって話しているのは見えていても、わからない世界がそこにある。まさに、霧に包まれているわけで、このたとえをよく思いついたものだと思います。

今井 これまでもいろいろな作品に関わってきたけど、やっぱり主な作り手が聴者だと、流されるままになってしまう。でも、今回は違いますよね。ろう者だけで取り組んだことによって、しっかり深掘りした取り組みができていって、それがどんな成果にたどりつくのか、楽しみです。

緒方 共生社会ってことがよく言われているけど、結局、この社会は聴者が中心になって動いている。「仲良くしましょう」の裏にも見えない抑圧があるし、知らず知らずのうちに抑圧されていることもあると思います。そうじゃなくて、社会はさまざまな属性の人たちが集まってできているわけだし、そこにはろうコミュニティとい

う確固たるものがあるんだってことをもっと知ってもらう必要があるんじゃないかな。「ろう者だけで固まらないで」って考えもあると思うんですけど、歩み寄ろうとするばかりでは、結局マジョリティの圧に負けてしまう。今回は、ろうの社会が受け継いできたこと、手話やろうのオンガクというものを知ってもらういい機会だなと思っています。

雫境 ろう者主体で物語をゼロから作り上げるって、すごく苦しいことでもあったんですけどね。

牧原 長島さんがいろいろアドバイスしてくれたんですよ。参考になるような本を貸してくれたり、いろんな知識を共有してくれました。聴者も《百層》を考える時には行き詰まっている様子もありました。もうすでにある世界観に、1億人が集まる社会の要素を加えるとどうなるんだろうと。一方、ろう者の方はろうだけの世界を一度は夢見るじゃないですか。改めてそれについて考えたり、議論したりするのは楽しかったし、そうやって生まれた文化的な産物を次世代に渡せるのもいいなと思いました。

オンガクとは何か？――

手話の中にある「張り」と「緩み」「呼吸」

横尾 大きな舞台で、幅広い年代のろう者が集まってオンガクを表現する場ができたのも意義深いですよ。

西脇 「(ろうの)オンガク」という手話も結構広まってきていると思います。「(ろうの)オンガクって何？」って聞かれることも増えました。でも、自分には説明が難しくて。「とにかく舞台を観てください」と言っています。心地よさに共感する人もいるかもしれないし、なんとなく何かを感じとった程度という人もいるかもしれない。感じ方は分かれると思うんですけど。

横尾 新しいものを見たらろう者がどう受け止めるか楽しみなんですよ。

緒方 私は映画の『LISTEN リッスン』を観たけど、その時はそんなにオンガクって、ピンと来なかったんですよ。確かに魅力的ではあったけど、深い意味まで理解できなかった。実際にこの作品に呼んでもらって議論している時も、最初は「張り」と「緩み」とか言われても、なんのことだかわからなかったんです。でも、今では自分の

中で「オンガクとはこれだ！」っていうのが確立してきてる。

佐沢 そうそう。学校で習ってきた西洋の音符を使ったものが音楽なんだと思っていたけれど、そうじゃないと。ろうの中にあるオンガクってなんだろうってことを考えながら、やっと「ああこの心地よさはなんだろう」なんて発見があって。最近は家に帰ってから、頭の中でオンガクがリフレインして自然に手が動いてしまうようになりました。

今井 僕も改めて「張り」と「緩み」と「呼吸」が大事なんだなとわかってきたところです。こうして稽古をしていると「霧のまち」という手話にしても、回るような動きが多いですよ。この動きに共通の心地よさがあるのかな。**雫境** 心地よさの根底にあるのは手話表現ですよ。その中に、回る動きだけじゃなく、ピタッと手を止める動きなんかもある。これまでの稽古では、そういう新しい表現の素材をたくさん拾いました。

西脇 緒方さんが、だんだん意味がわかってきたと言っていたのは、やっぱり自分で体を動かすことで(オンガクを)染み込ませていったということですか。

緒方 そうそう。実際に動いてみて、こうかな、いやそうじゃないってことを繰り返すうちに説明と身体イメージがリンクして、「ああこの動きなんだな、心地いいよねこれ」ってわかってくる感じがしました。

佐沢 今までは「あれはよかったな」と思っても、その共通点や法則を誰かと話す機会がなくて、なんとなく「上手だったね」で終わってしまっていた。でも今回改めてろう者同士で話してみることで、感動したり、身震いしたところに共通したルールがあるとわかったのは、いい発見でした。ろう者だけで「呼吸」について研究し、それがシンクロした時、すごく気持ちよかったし、それで、まさか自分が指揮することになるとは。指揮者といえば聴者のものだと思っていたので「呼吸の指揮」を発明できたのも本当に嬉しいです。

牧原 指揮をするという夢が叶いましたよね。

佐沢 そう！ 指揮者って、聴者でも誰でもできることではないです。今回やってみて、自分の中のメトロノームをしっかりと刻まないと、みんなのオンガクに影響が出てしまうんだと改めて気づきました。自分のリズムをきちんと取りつつ、周りの調整もしていけないといけない。初めは動きを覚えるのに必死だったけど、最近は

みんなの呼吸が見えるようになってきました。

今井 指揮があるおかげで張り」と「緩み」が視覚化されて、助かっています。呼吸は目に見えないし、自分たちは息遣いも聞こえない。だから指揮者がいることでコミュニケーションが取りやすくなって、安心感があります。

緒方 指揮に合わせて呼吸を調整できるし、ほかの演者ともタイミングを取りやすくなって、動きがピタリと合った時は心地いいよね。

佐沢 それは聴者も同じなんだろうね。指揮に合わせてハーモニーが合った時の心地よさ。今回は、目で見えるハーモニーがあるということも伝えられたら嬉しいです。

横尾 今回の稽古で忘れられないことがあって。自分の中のオンガクをやっと掴んだかも！という時に、ちょうど前方にいた(西脇)将伍と動きがシンクロしたことがあって、突然、壮大な風景が見えた。砂漠が広がって、(馬に乗っている動きをしながら)「見えたわ……」と感動したんだよね。

西脇 そうそう。そう言ってた、覚えてる(笑)。

緒方 聴者から聞いて興味深かったのは、ダンスは身体全体を使うけれど、オンガクでは下半身が固定されている感じだねっていう話。

牧原 そう。それだけじゃなく、オンガクの場合、ろう者は上半身も動かさない。だから島地さんには難しい動きもあるみたい。身体全体が動いてしまうんです。島地さんに「ろうのオンガクは上半身が固定されているんだね」と言われて、確かにそうかもしれないなって。

雫境 身体も言語的なものですから。上半身を固定することにはみんな馴染みがある。そのうえでもっといろんな表現ができるのではないかと以前から思っていました。たとえば“歩く”ということも、オンガクに紐づけることができる。だから今後はオンガクのその先に何か別の新しい表現が生み出されるのではないかとと思っているんです。

佐沢 手話でコミュニケーションをとっている時には、「張り」と「緩み」なんて考えてはいないんだけど、オンガクを意識するようになってからは、手話の中にもやっぱりオンガクがあるんだと、コミュニケーションの中にあるリズムに目が向くようになりました。たとえば同じ「木」という手話でも、「張り」と「緩み」を持たせたリズム感のある表現に触れると感動する。そこで改めて、手話言語の面白さと誇りを感じるようになりました。

西脇 わかります。20歳の時に牧原さんと出会って、

今まで意識していなかった自分の手話に目が向き、自分なりの心地よさを見つけたり、ほかの人の表現を魅力的だなと思うようになって。それで手話関係の仕事もするようになったんです。

横尾 やっぱ、ろうのオンガクって、自分の生い立ち、ろうであることを自分の中に落とし込んでいること、そのうえで手話をきちんと習得していることも大事なんじゃないかな。

牧原 今回オーディションで集まった人の中には難聴の人もあるし、途中から手話を習得した人もいるけど、一生懸命レクチャーしたおかげで、少しずつ、オンガクが体に染み込んできている気がします。今までのクリエイションでは、霧のまちの住人は、きちんと手話ができる人限定という感じだったけど、難聴者も稽古を重ねていく中で、「あ、こういう呼吸なのか」と自分の身体がどんどん変わっていく感覚があると話しているのを見て、面白いなと思いました。ある人は、目の前で通過する電車の動きにオンガクを感じて、動画をSNSにアップしたりとかしていた。そうやって新しい気づきが生まれているのは、すごく嬉しいなと思いました。

情報格差を乗り越えるには？――

合同稽古で得た課題と気づき

緒方 ここまでに2回、聴者と合同稽古をしたけど、どう思いました？

佐沢 ろう者だけで稽古する時は、確認したいことがあるといったん進行を止めて輪になって確認しあい、情報を共有してから次に進みますよね。でも聴者は演技しながら声で指示していて、止まらずにどんどん進んでいく。だから、ろうの出演者が聴者の中に入っていた時には、知らないうちに内容が変わっていて状況を把握できていないことがありました。そこで初めて「一度止めて確認し合う必要があること」、「確認し合う時はみんなが見えるように輪になる必要があること」がお互いにわかった。

西脇 やっぱ情報共有がいちばん難しいですよ。ろう者はろう者同士でアイデアが湧き起こるし、聴者も聴者同士でアイデアが湧き起こる。でも、お互いにどんなやりとりがなされたのかが把握できていない場面も何度かあって。ちょうど《霧のまち》と《百層》、今回の舞台

のテーマに合致しますね。

横尾 これまでの合同稽古では、ろう者が少なかったんですね。だから、なんかもう気が引けてしまったかも。何も提案できないまま終わっちゃった。

牧原 いつも思うんだけど、どうしてろう者は聴者に囲まれると何も言えなくなっちゃうの？

緒方 聴者が多い社会だから、空気を読んでなんとなく遠慮してしまっている。図々しい態度をとったら「えっ？」って顔されるし。無意識にそういう習慣が身についてしまっているのではないかと。育った環境にもよる。学校の先生も聴者が多かったし、なんとなく従わなきゃいけないのかなと思ったり。自分から意見を出していくことは必要だとは思うんですけど……。

佐沢・横尾 まずは様子を見て、ね。

今井・西脇 そうそう。

西脇 進行をすべて聴者がやっていたから踏み込んでいくチャンスが少なかったというのもあるのかな。そんな中でも牧原さんはグイッといくのがすごいですよね。
牧原 聴者だって受け入れてくれると思うよ。私がグイグイいってもちゃんと受け入れてくれたし。わからないんだったら聞けばいいし。

佐沢 聴者同士で話している情報を全部わかっていれば、ろう者からも意見を出しやすい。でもあちこちで会話が同時多発しているような場合には、雰囲気壊してしまいそうで、なかなか意見が出しにくい。

牧原 でも、聴者だって意外とよくわからないままに話を進めていることがあると思う。だから思い切って突っ込んでいってもいいと思うけど。

佐沢 確かにろう者自身が、「今どういう状況なのかわからない」と言わないことはありますね。「今、何を話しているかわからない」とははっきり言える牧原さんは、お手本だと思う。

緒方 話の内容や流れを理解したうえで、最後に「ちょっといいですか」はできるけど、議論の途中に入っていくって難しい。でも、そういう時にも牧原さんはきちんと割って入る。

牧原 もう、KY上等ですよ。最初は聴者のスタッフも戸惑っていたと思うんですけど、もう2年くらい一緒にやっているの。皆さんも自分が発言したい時には手を挙げて意思表示をしてくれます。ただ、これからの合同リハーサルでは、どうなるかはわからないですね。

零境 今度は公募で集まってくれた出演者も20人くらい加わるから、どうなるか予想がつかない。問題が起きたらみんなでフォローし合っていないとね。

横尾 でも、もし最初からろう者と聴者と一緒にやっていたら、もっとゴチャゴチャになってしまったと思う。こうしてろう者だけで集まって確固たるものができた後に、聴者と一緒にやるっていう流れはよかったと思います。

佐沢 ろう者だけの稽古を進める中で、ほかの民族のことも調べてみたんです。たとえば、アイヌの人たちも日本人の中に入っていると、自分たちの文化がどういうものだったかがわからなくなってしまうようなことがあって。それで阿寒湖に自分たちの文化について改めて話し合う場を作ったことで、共通認識と誇りを持つようになり、和人と共生できるようになったそうなんです。これはろう者とも共通する話だなと思いました。

今井 まず自分たちのことについて改めて整理し、確立してから動いていくということが大切ですよ。曖昧なままではうまくいかない。

牧原 デフリンピックに関連した文化プログラムだから、こういうやり方もできたんじゃないかな。そういう機会がなければ実現していなかったことかもしれません。

(2025年10月15日/手話翻訳:一般社団法人日本ろう芸術協会)

違ったまま遭遇し、問い直される文化

島地保武(演出・出演)×中村蓉(ステージング・ディレクター)

——本作には構成・演出として牧原依里さん、演出・出演として島地さん、そしてステージング・ディレクターとして中村さんがそれぞれクレジットされています。演出がお二人というの、中心的なスタッフとして振付家がお二人入っているというのも珍しい体制ですが、それぞれこの作品のクリエイションではどのような役割を担っているのでしょうか。

中村 まず前提として、この作品ではろう者の《霧のまち》のパートと聴者の《百層》のパートは完全に別々に作られているんです。それぞれのパートを別々に作るというのは、ろう者のことはろう者、聴者のことは聴者にしかわからないからということで、牧原さんの提案でこのかたちになりました。そういう、全体の構成をどうするのかという部分と、ろう者のまちの演出を牧原さんが、聴者のまちの演出を島地さんが担当しています。私はステージング・ディレクターということで、島地さんや聴者チームから出てきたアイデアを舞台上の具体的な動きに落とし込んだり、百層にやって来た霧のまちの人も含めた全体の動きを整理したりという部分の担当ですね。

島地 僕たちはなんとなく境界線を引いたり分けたりすることはない方がいいと思いがちですけど、今回、牧原さんはろう者と聴者をはっきりと分けてクリエイションを進めるという方法を選んでいて、この作品にとってそれはとても重要な意味を持っています。牧原さんはもちろんろう者のまちだけでなく全体も見ているんですけど、聴者のまちのパートについてはこちらで作ったものに対して具体的にこう修正してくださいみたいなことは言わないんです。ただ、「それは本当に聴者の文化ですか」ということは常に問われている。聴者チームとしても、聴者文化とは何かを考えるということをこれまでにしてきたことがなかったので、改めて悩みながら進めています。

今はもう稽古も進んできていて、僕自身はだんだんと出演者の側にシフトしてきています。全体的なことは中村さんをお願いして、たまに演出として外からの視点でコメントもするという感じですね。僕は演出としては全てを自分で決めたいみたいなタイプではないこともあって、牧原さんや中村さんとチームでやることのよさを感じながらやっています。

——島地さんが演じるチャトは、聴者として一人《霧のまち》に入っていくという役柄です。当然、稽古もろう者チームのなかに島地さんが入っていくかたちで行なわれているわけですが、島地さんが聴者チームの演出をしつつ、出演もするというのはどの段階で決まったんでしょうか。

島地 演出もしつつ出演もするというのは実は最初の段階から決まっていたんです。当初はデフオペラをやるという企画で、聴こえないオペラという矛盾は面白そうだなと思ったし、身体表現なら自分の出番だと思って引き受けたんですよ。それが演劇になり、台詞もあって手話も覚えることになり……という感じで今に至っています。

それでも、チャトとして《霧のまち》に入っていく時は、演出は牧原さんにしてもらえるので心穏やかでいられるところもあるんです(笑)。ただ、手話を覚える必要があるだけでなく、そもそもコミュニケーションの仕方がろう者と聴者とでは違うので、これまでとは違うところに気を配らないといけなかったりもする。たとえば当然のことですけど、手話を伝えるためには相手の視界に入っている必要がある。そうすると話を聞く時の互いの位置関係や体の向きが聴者同士の時とは変わってくるとかそういうところですね。だから、考えないといけないことはすごく多いです。

ろう者のコミュニケーション、聴者のコミュニケーション

中村 コミュニケーションの仕方の違いで言うと、ろう者は聴者と比べて率直に意見を言うんだというのが私がはじめて稽古に参加した時の印象でした。教育が違うのかなと感じるくらい違う。もちろんそれは今回集まったのがたまたまそういう方々だったということかもしれないし、通訳の方の言葉の選び方によるところもあるかもしれない。でも、手話での会話はお互いの顔を見合った状態、互いに向き合うことが基本なので、それがコミュニケーションの仕方にも影響しているのかなと思ったりもしています。

コミュニケーションの違いはもちろん稽古の進め方にも関わっていて、ろう者と稽古をしていると、自分がいかにこれまで聴覚に頼って稽古を進めてきたかということに改めて気づかされます。たとえば自分は「今のいいね、もうちょっとやろう」みたいな合の手を入れることで動きを引き出しているところもあったんだとか。でもそうやって生まれてくるのはやっぱり聴者のテンポなんですよ。

ろう者の稽古では、たとえば全員に情報を伝えるためには一度きちんと視線を集める必要があるんで、自ずと進め方は変わってきます。あるいは、ろう者と聴者が両方いる稽古では通訳が入りますし、今誰が話しているのかということを一いちはっきり示さないと誰かが話していても気づかなかつたりということもあるので、そのことによってまた違うテンポが生まれてくる。一方で、ろう者のコミュニケーションは基本的に視覚が中心なので、視覚的な情報は聴者よりもずっと解像度高く捉えていて、判断も早かったりするんです。

身についた稽古の進め方というのはこれまでの経験の積み重ねのうえにあるもので、私としては大事にしたいところでもあるんですけど、今回はそれを一つひとつ見直しながらやるいい機会をいただいています。

島地 ろう者チームは、何かをやる前にその前提となる部分をみんなでしっかり議論してから動き出すようなかたちで稽古を進めているんですよね。そうやって前提をしっかり確認してから動き出すことで生まれて

きているものが確実にある。これは僕と牧原さんの性格の違いによるところも大きいと思うんですけど、僕がわりと、まずはやってみようみたいなタイプだということもあって、見ていてすごく勉強になります。

ろう者チームはそうやって一人ひとりがきちんと主張して互いに議論しながら稽古を進めているんですけど、同時にチームとして共有しているものの強さみたいなものも感じさせます。個人としての主張はそれぞれしつつ、チームとしても強く団結している印象ですね。それはマイノリティだからこそ共有している体験や問題意識があるということなのかもしれませんし、逆に聴者である自分たちがそういうつながりを感じないのは、マジョリティである自分たちが聴者であるということについて考えてこなかったからかもしれません。稽古を見たり参加したり議論したりしていくなかで、ろう者のことだけでなく自分たち聴者のことについても、改めて考えること、学ぶことはすごく多いです。でもそれはマジョリティとしてツケが回ってきているということでもあるんですよね。隣にいる人たちのこと、そこにあることに対してこれまであまりに目を向けてこなかったことのツケ。だからこそ、いろいろなことに気をつけ過ぎて萎縮するのではなく、間違えたらそのたびに直していくということを大事にやっています。

聴者にとって音楽とは何か？

―本作では「ろう者のオンガク」が一つのテーマになっています。クリエイションを通して音楽について改めて考えたことなどはありますか。

中村 実は、私が最初にろう者チームの稽古見学に行ったのが、ちょうどろう者のオンガクを探究するみたいなことをやっていたタイミングだったんです。その時感じたのは、私たち聴者が感じているのとはまた違ったリズムがろう者の中には流れていて、それを探っている、というような印象でした。ろう者の方がリズムという言葉を使っていたわけではなかったと思うんですけど、私にとっては未知のリズムを探っているように見えたんです。それぞれの個性はありつつも、動きや呼吸を合わせながら互いに共通する何

かを探っているというか……。

島地 ろう者チームが見つけ出そうとしているろう者のオンガクが聴者のそれとは全く違うものだということは明らかなんですけど、だからこそ、聴者チームとしても自分たちの音楽とは何か、自分たちにとって音楽とはなんなのかということを改めて考える必要があります。

合同稽古が本格的に始まって、ろう者と聴者の違いをもっとはっきり出した方がいいということになったんですけど、聴者のどの部分をクローズアップして見せるかというのがやっぱり難しいんです。「それは聴者の文化ですか」と聞かれても、これまで意識したことがないから悩んでしまうし、それは聴者の文化じゃなくて島地の文化だよみたいなこともある。たとえば僕は音楽自体は好きなんですけど、ダンスとしては音のないダンスの方が好きなんです。でも僕の好みが「聴者代表」になってしまって、それが聴者なんだと思われたら困るわけです。牧原さんからもそのあたりは今後の課題かなと言われていて、まだまだこれから考えないといけないところですね。

ただ、すでに僕個人としては音楽との向き合い方が変わってきているところはあるんです。僕は芸術のなかでは音楽がいちばん好きなくらいなんですけど、気づいたらヘッドホンをしたまま歩くみたいなこともしなくなって、最近はあまり音楽を聴いてない。自分の過去作品で音楽が使われている場面を見ると、この音楽はなんなんだろうということを改めて

考えたりもするようになりました。どう音楽を聴くか、音楽と一緒に時間をどう過ごすかということについては、もうちょっと考え直したいなと最近思うようになってきてます。

出会いのプラットフォームとしての『黙るな 動け 呼吸しろ』

―総合監修の日比野克彦さんからは、早くもこの作品を再演したいという話も出ていたと聞きました。

島地 そうなったらいいなとは思いますが、今は考えられないですね(笑)。

中村 日比野さんがおっしゃっているのはいわゆる再演のことではないと思うんです。この作品は表面だけなぞって再演しても全然意味がなくて、どういうメンバーでどういうやりとりを経て作品ができあがっていったのかという過程の部分が大事なんですよね。だから、ろう者と聴者の文化が遭遇してつくっていくというフォーマットの部分、出会いのプラットフォームとしてのこの作品のあり方を「再演」して、何度でもそのプロセスを繰り返せるというのが目指すところなんじゃないかなと思っています。

(2025年10月26日/取材・文:山崎健太)



撮影:加藤甫

オンガクが生まれ、 未来へつながる舞台に

雫境 (ドラマトウルク)

ろう者のオンガクの発見

2016年に映画『LISTEN リッスン』を制作する前の議論で、ろう者のオンガクというものがあるのではないかということ牧原さんと話していました。そして映画を作り始めて、ろう者のそれぞれの胸の中にある音楽のようなものがあるということを見ました。声にはアクセントやイントネーションなどがあると思うんですが、ろう者の場合、手話による手や腕の張りや緩み、緩急、または呼吸などいろいろなものが絡み合って表現ができるということです。まだまだ新しい発見の連続です。

《霧のまち》の成り立ちと現代社会

《霧のまち》の世界観については、まず、牧原さんから聴者、ろう者それぞれにまちが分かれていて、それぞれの物語を作りたいという話がありました。時代としては、現代ではなく未来です。ハイテクで、スマホなどの技術が進歩し、AIも発展しているという今の状況を考えると、今後は本当に便利な社会になるだろうということが想像できます。そうなった場合、手話は本当に残るのだろうか。そのようなことも考えて、ろう者だけが集まった村、まちというものがあるとしたら、何が起ころうだろうか。手話だけでの生活がどう変わるのかということ深く考えていきました。固定した場所だとなんとなく面白くないよねと、遊牧民みたいに、霧に覆われた中でその霧の周遊に合わせた生活を想像し、いろいろなろう者と、どんなことが考えられるかを話し合い、考えていきました。

《百層》は聴者という多数派が暮らしているまちで、多数派が暮らせる環境を基本につくられています。《霧のまち》で、手話でずっと生活してきた人が《百層》に行ったら、いろいろなカルチャーショックを受ける。マイノリティとマジョリティ。また逆に、一人の聴者が《霧のまち》に入ったら、ろう者が「音」の概念を持たないことや、視覚に頼った生活などに衝撃を受ける。それは現代社会にも共通しているところだと言えます。

公演の明日に

今回の公演を通じて、ろう者のオンガクという表現を観客の皆さまの中に少しでも印象づけることができたかなと思っています。また、この物語は今までにない面白い作品です。台本や記録の動画を残し、再演ができるようにしていきたいと考えています。また、別の演出家が自分なりの解釈で新しい演出をし、違った形で面白いものができてることを期待しています。



雫境
Dakei

1996年から2001年まで日本ろう者劇団に在籍。97年故・鶴山欣也(舞踏工房 若衆・主宰)の誘いを受けて舞踏を始める。2000年にユニット・グループ「雫」を旗揚げ。13年アニエス・トゥルブレ(アニエスパー)監督の映画『わたしの名前は…』に出演。16年牧原依里と映画『LISTEN リッスン』を共同監督。19年に新たな身体表現ユニットグループ「濃淡(NOUTAN)」を結成した。



手話による
コメントはこちら

フェアな協働を目指して やり方から考える

長島 確 (ドラマトウルク)

「音楽とはなんですか? 聴文化とはなんですか?」と牧原さんから聞かれて、答えられませんでした。どんな音楽が好きか、どんな音楽がいま流れているか、なら答えることはできます。ジャンル名や楽器名で答えてよいなら簡単だし、こんな雰囲気、という言い方ならまだできる。しかし「音楽とは何か」となると、言葉に詰まってしまいます。

問われているのは学術的な定義でもなくて、根源的に、聴者の身体が音と共にどんなふうにあるのか、どんな行動をするのかということ、そして音楽がどこから生じて、聴者の身体の隅々まで、どんなふうに根を下ろしているのか、ということだと思います。

しかしそれを、聴者は簡単に答えることができません。なぜなら音や音楽はあまりに自明のものであって、音とは何かとか、聞こえるとはどういうことかとか、そんなことはいっさい考えずに済む社会に聴者は暮らしているからです。典型的なマジョリティ特権というやつです。

『黙るな 動け 呼吸しろ』の物語は、ろう者のまちと聴者のまちが別々に存在する世界を舞台にしています。創作の過程で、ろう者のまちはろう者が考えるから、聴者のまちは聴者が考えよう、となった時に、聴者には、聴者のまちを想像することが非常に難しいと気づきました。いま生きているこの社会が、すでに聴者のまちだからです。いっぽう、ろう者なら誰でも一度は「ろう者だけのまちがあったらなあ」と考えたことがあると聞きました。

こういう非対称のなかで、どのように協働の現場を作っていくか/ケアしていくかが、聴者側のドラマトウルクとしての私の課題です。

準備を始めてすぐに、ろう者と聴者の共同作業のポイントは、聴者が思うような障害の話ではなく、非常に異なる言語同士の接触・共存の問題なのだと理解しました。音声によらず文字も持たない、手指と表情からなる言語を第一言語とする者たちと、音声と文字でできた言語を第一言語とする者たちとが、どのようにしたらフェアな共同作業をできるのか。

その過程で、自分の知る舞台作品の作り方と劇場のシステムが、いかに聴者と音声・文字言語に最適化されているかを考えさせられました。舞台上の声や音楽はもちろん、開演のブザー、音をきっかけとする演出、スタッフが裏で使用するインカムなど、すべて聴者の文化であり、音響を考慮したホールの設計そのものが聴者仕様です。また、台本を先に書くことが、文字言語特有の作り方だとも気づきました。文字(記述方法)がない言語は、先に台本を書くわけにはいかないのです。

いきなりぶつかって一緒にやってみようとなると、悪気なく、必ずマジョリティが支配してしまいます(だからマジョリティなのです)。フェアな協働を目指すなら、やり方から考える必要があります。今回の創作プロセスはその試行錯誤を大量に含んでおり、それは作品のためだけではなく、今後に活かせたらと思っています。



長島 確
Kaku Nagashima

舞台字幕や上演台本の翻訳から劇場の仕事に関わり始め、やがて演出家や振付家の創作のパートナーであるドラマトウルクとしてさまざまな舞台芸術の現場に参加。劇場のアイデアやノウハウを劇場外に持ち出すことに興味をもち、アートプロジェクトにも積極的に取り組む。東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科准教授。

「黙るな 動け 呼吸しろ」創作タイムライン 2023-2025

2023年度【1年目】

- 6月・日比野、牧原を中心に議論が始まる
東京都からデフリンピックの文化プログラムの相談を受けた日比野が「デフオペラ」というアイデアを持って牧原に声をかける。
以降、東京都、アーツカウンシル東京、藝大、ろう者メンバーを中心に定期的な会議を実施。
- 9月・雫境(ドラマトゥルク)参加
ろうの参加者が少ないため、牧原からの声かけにより、映画『LISTEN リッスン』で共同監督を務めた雫境が参加。
- 3月・世界観のアイデアがまとまる
牧原・雫境・長島で、ろう者のまちと聴者のまちが別々に存在する世界観を立ち上げる。

2024年度【2年目】

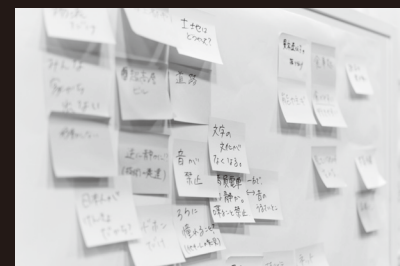
- 4月・ろう者の中心メンバーが決定
(緒方、横尾、今井、佐沢、西脇)
- 5月・ろう者チーム稽古開始:以降、月2回程度集まって定期的に稽古
ろう者が先行して、オンガクの創作を開始。
- 島地保武(演出・出演)参加
メインの出演者のバランスをろう者3名、聴者1名とする。
- 7月・長島、国際ろう芸術祭「クランドゥイユ」(フランス)視察
制作チーム、舞台監督、舞台美術プランナー参加

- 8月・作品タイトル検討
雫境や長島が案を出したうえで、カネフスキー監督のロシア映画の題名『動くな、死ね、甦れ』をヒントに、日比野が最終案『黙るな 動け 呼吸しろ』を出す。
- 「インパクト評価チーム」参加
この事業を収益や来場者数などの数字(量的)だけでなく、質的な側面も含めて評価するためのチームが活動に滞同することになる。
- 9月・中村蓉(ステージング・ディレクター)参加
演出会議がスタート
(牧原、島地、雫境、長島)
- 10月・音響・照明・映像プランナー決定
美術・音響・照明などのクリエイション会議がスタート
公演の情報 初公開
- 11月・クリエイションメンバー 全体顔合わせ
ろう者・聴者クリエイションメンバーと一緒に街歩き
平日の夕方、谷中を散歩。ろう者と聴者が歩きながら何を見てどんな情報をキャッチしているかを意識し、ディスカッションを行った。
- 東京文化会館にて舞台検証
照明や音響、映像の実証実験。
学生の協力を得て、舞台上の人数や配置などのシミュレーションも行った。



撮影:加藤甫

- 12月・公開WS ①
「聴者の街を想像するワークショップ」
聴者、難聴者、ろう者がグループに分かれて「聴者のまち」とはどういうものを想像し、話し合う。各グループの発表後は、あらかじめ設けられたテーマ(「ルール」「安心・安全」「文化」「その他」)をもとに、再度グループを作り、議論を深めた。「過密都市となり、騒音規制法ができる」「縦に長い建物に住むため文字通りの階層社会になる」など、『百層』の世界観と響き合うアイデアも登場。グループでの議論について発表する際には、自分以外の面白いアイデア、意見を紹介するというルールも用意されており、他者がどのように社会を見ているかを想像し、発見する機会ともなっていた。



撮影:川島彩水

- 2月・記者懇談会
公開WS ②
「ろう者の街を想像するワークショップ」
聴者、難聴者、ろう者がグループに分かれ、「ろう者のまち」について想像し、イメージ、アイデアを出し合う。前半は自由な意見交換、後半は「音(ろう者のまちにおける「音」とは何か)」、「アーカイブ(文字や伝承の方法など)」、「文化芸術」、「建築・デザイン」の4つのテーマに分かれての議論。「遠くにいる人と連絡を取るために光を使う」といった視覚中心の文化ならではの意見が出る一方、聴覚の代わりに文字を用いるアイデアについて「文字自体が聴者文化的」との指摘がされるなど、異なる文化に対する解像度を高める時間となった。



撮影:加藤甫

- スモーク、照明、映像の実験
舞台上の効果の確認だけでなく、たとえば照明を落とした状態では、ろう者には手話通訳が見えず、コミュニケーションに問題が発生するといった課題も発見された。
- 3月・コミュニケーション研修
ハラスメントを防ぎ、安全かつ創造的な稽古場をつくるための研修を行う。
- ろう者チーム・聴者チーム合同稽古
ほぼ初めての合同稽古。
コミュニケーションの取り方の違いに加え、ともすれば聴者中心の進め方になってしまうことが明らかになる。

2025年度【3年目】

- 4月・出演者オーディション
『霧のまち』の住人役のろう者・難聴者18名、『百層』の住人役の聴者は、メインの3名のほかオーディション参加者の中から10名の出演が決定。
- 衣装プランナー決定
各テクニカル プランナーによる会議が進行
- 6月・牧原によるろう文化勉強会
聴者のスタッフやオーディションで採用された出演者向けの勉強会を行う。
- ろう者チーム・聴者チーム合同稽古
2度目の合同稽古。聴者のまち『百層』をろう者が訪れるシーンをつくる。
前回の合同稽古より情報共有の方法が改善され、互いの意見が出やすくなった。
- 7月・ヘアメイクプランナー決定
東京文化会館での舞台検証
スクリーン、スモーク、照明、映像の組合せや音響、客席からの手話の見え方などの実地検証。

8月・聴者のまちの市民エキストラ決定

・公開トークイベント 「ろう者と聴者が遭遇する 舞台のつくりかた」

(登壇者:長島確、牧原依里、雫境、中村蓉、佐沢静枝)

企画の立ち上がりから現在まで、およそ3年にわたる創作プロセスを振り返りながら、これまでに生まれた論点や気づきについて、ろう者、聴者双方の意見が交わされた。本作では、ろう者と聴者が別々に創作、稽古を進めてきたが、なぜそのような方法をとったのか?

聴者が当たり前とする創作プロセス(テキストによる台本作成など)は、聴者が親しむ文字文化独自のものだということ、そもそも、ろう文化を作品の題材に含めること自体に「文化の盗用」の恐れがあること、互いの文化を「面白い」ことの危険と重要性について――。

安易に「同じ」を目指すのではなく、「違い」を認めながら対等に交流してきたからこそたどり着いた気づき＝論点がそこには多く浮かび上がっていた。



撮影:加藤甫

9月・コミュニケーション研修

オーディションを経て参加した新メンバー、エキストラを対象とした研修。

・集中リハーサル開始

教室サイズの稽古場にて、ろう者、聴者に分かれて稽古を行う。

10月・全体顔合わせ

エキストラを含む出演者・スタッフ100名以上が集まり、これまでの創作のあり方、公演の意義などを共有した。



撮影:加藤甫

・合同リハーサル開始

体育館サイズの稽古場にて合同稽古を開始。ろう者・聴者が入り混じる場面の具体的な作り込みが始まる。

・公開稽古

公募した一般の方に向けた公開稽古を2回実施。その後、初めての通し稽古を行った。

11月・衣装つきの通し稽古



11月29日 公演本番!

スタッフ

STAFF

ステージング・ディレクター

中村 蓉

Yo Nakamura

オンガク・
クリエイションスタッフ

西脇 将伍

Shogo Nishiwaki

音楽監修

福中 冬子

Fuyuko Fukunaka

舞台美術

原田 愛

Ai Harada

照明

木藤 歩

Ayumi Kito

音楽

小野 龍一

Ryuichi Ono

音楽

井川 丹

Akashi Ikawa

早稲田大学在学中にコンテンポラリーダンスを始める。国際芸術祭あいち2022、シビウ国際演劇祭など国内外で作品を上演。向田邦子、ウィリアム・シェイクスピアなど小説や戯曲を原案にしたダンス作品を多く創作している。東京二期会『セルセ』『デイドミア』の演出・振付をはじめ多方面に活躍の幅を広げている。

ろう親のもとに生まれ、中学までバイリンガルろう教育を受けて育つ。ボンクリ・フェス2021『音のない“オンガク”の部屋』出演。現在、5005やしゅわえもん、異言語Lab.など、多様な団体やプロジェクトに携わる傍ら、「手話で表現する人」として、NHK『手話で楽しむみんなのテレビ』『みんなの手話』など、さまざまなメディアや公演に出演中。

ニューヨーク大学人文大学院博士課程修了(Ph.D.)。近現代音楽を中心に音楽と社会言説の関係性を研究。主な著書に『ポストモダンの音楽解釈』、『Musical Entanglements between Germany and East Asia』(共著)など。東京藝術大学音楽学部楽理科教授。

米国バージニア州出身。東京藝術大学大学院修了後、tptを経て舞台美術家・二村周作のアシスタントを務め、2011年に独立。空間を柔らかく変容させることを目指し、舞台美術家として活動する。近年の参加作品に『デイドミア』(中村蓉演出)、『ライカムで待つとく』(田中麻衣子演出)など。東京藝術大学美術学部先端芸術表現科准教授。

日本大学芸術学部演劇学科卒業。2008年度文化庁新進芸術家のための留学制度でベルリンにて研修。劇場ではない場での公演のデザインを多く手がけ、舞台芸術や光そのものに親しむためのワークショップ活動も展開中。劇団サンプル、倉田翠らさまざまなタイプの演劇・舞踊作品に関わる。日本大学芸術学部演劇学科非常勤講師。

音楽家。東京藝術大学芸術未来研究場特任研究員。東京藝術大学音楽学部作曲科卒業後、同大学院美術研究科修了。音と人の関係性の“変奏”をコンセプトに領域横断的な制作を行う。「東京芸術劇場 中高生のためのクリエイティブCAMP 2024 ゲゲキャン」クリエイティブディレクター。

作曲家、サウンドアーティスト。東京藝術大学音楽学部作曲科卒業。人の声を創作の中心に据え、表現活動を行う。音楽やインスタレーションの制作、多分野での協働を通じて、音を介した表現／コミュニケーションを拡張させ、多様な身の置き方のできる“場”作りを探求している。近年の活動に「美しいHUG!」(八戸市美術館、2023)など。

音響
中原 楽
Raku Nakahara

サウンドデザイナー、テクニカルコーディネーター。洗足学園音楽大学作曲専攻シンセサイザー科を首席で卒業。スピーカーメーカー、音響会社などを経て、2024年にカナビナ株式会社を設立。さまざまなジャンルを横断しながら独自の音響空間を構築。音を起点に、人、空間、社会環境のつながりを見つめ直す。

舞台映像
栗山 聡之
Satoshi Kuriyama

舞台に特化した映像プランナーとして活動し、ジャンルに捉われずさまざまな作品に参加。システムプランニングと映像デザインの両面から作品にアプローチする。小川絵梨子、上村聡史、栗山民也、白井晃、高岸未朝、宮本亞門、山田和也などの演出作品に参加。近年では『千と千尋の神隠し』（ジョン・ケアード演出）などを手がける。

衣裳
武田 久美子
Kumiko Takeda

多摩美術大学卒業後、渡英。London College of Fashion修了後からキャリアをスタート。Globe TheatreやBarbican Centreなど、さまざまな舞台の衣裳を手がける。2012年より活動拠点を日本に移し、森山開次『NINJA』、NISSAY OPERA『連隊の娘』など多彩な作品に携わる。

ヘアメイク
るう
Ruu

2000年頃より衣裳作家としての活動を開始。02年頃より「Rocca Works」名義の2人組ユニットとして舞台芸術分野を中心にしながら、音楽ビジネス分野、企業イベント衣裳のデザイン及び製作、ヘアメイクなど幅広く手がけ、時には舞台美術や宣伝美術のディレクションも行う。13年頃より、るう(Rocca Works)名義で単独で活動する。

演出助手

田代 英忠
Hidetada Tashiro

2009年日本ろう者劇団入団。数々の自主公演、手話狂言の公演の舞台に立つほか、外部公演にも参加(芸名:中江央)。NHKドラマ『デフ・ヴォイス』では主人公の兄役を演じた。次世代の育成を視野にこれまでの経験を生かし、制作を担う機会を伺っていたところ、演出・牧原からの誘いがあり、今回演出助手として初参加。

演出助手
中村 未希
Miki Nakamura

日本大学芸術学部演劇学科演出コース卒業。卒業後はフリーランスとして演出助手・稽古進行を務め、現在も幅広く活動する。近年の参加作品に、ロロ「いつ高」シリーズ、範由遊泳『バナナの花は食べられる』、木ノ下歌舞伎『桜姫東文章』、賛沢貧乏『おわるのをまっている』、『ダンスの審査員のダンス』（岡田利規作・演出）など。

演出助手
山田 朋佳
 Tomoka Yamada

日本大学芸術学部演劇学科劇作コース卒業。主な参加作品に、じおらま『たいない』（共同演出）、to R mansion『走れ☆星の王子メロス』（演出助手）、水戸芸術館プロデュース公演『ロミオとジュリエット』（演出助手）など。2023年、旅先で現地のものごとを使い即興パフォーマンスをする「旅するたたき場」を結成、舞台芸術の可能性を模索する。

舞台監督
山口 英峰
Eiho Yamaguchi

2002年よりフリーランスの舞台スタッフとして活動を開始。10年から14年までKAAT神奈川芸術劇場舞台技術課に勤務。14年より文化庁新進芸術家海外研修員としてカナダ(ケベック州)に1年滞在。政策研究大学院大学政策研究科修了。日本大学芸術学部演劇学科教授。

総合監修	日比野克彦	音響	中原楽(KARABINER inc.)、 株式会社 大城音響事務所
構成・演出	牧原依里		
演出・出演	島地保武		
出演	今井彰人、緒方れん、島地保武、 横尾友美、 五十嵐ゆうや、猪野なごみ、 菊沢将憲、佐沢静枝、鈴木菜々、 中林舞、西澤真耶、藤村港平、 阿部藍子、飯塚大周、池田百花、 石田迪子、板橋康平、植田 愛、 宇戸田千晴、大橋悠太、奥村泰人、 小野花音、小野里満子、菊地研、 倉島聡、近藤辰哉、佐藤萌以、 佐野和海、高柳あゆみ、角田莉沙、 成家元香、林 麗穂、本間智恵美、 三橋 絢、村田裕子、萌文、八百谷梨江、 ニコラス・ユヤマ、吉田美幸、レオ、 西脇将伍	舞台映像	栗山聡之
		映像オペレーター	昆布谷春奈、菊地溪太
		映像機材協力	Magnux Inc.
		衣裳	武田久美子
		衣裳製作	武田久美子、隼田みさき、RITENUTObytac
		衣裳管理	臼井梨恵、梅田泉、柿沼千晴、飛田紗和、西山梨香
		衣裳協力	(株)ジェイト、服部くみ、飯高絵莉聖、渡部由里絵
		ヘアメイク	ろう(Rocca Works)
		ヘアメイクアシスタント	リサリーサ、おらごん
		ヘアメイク協力	株式会社山田かつら
		演出助手	田代英忠、中村未希、山田朋佳(旅するたたき場)
		舞台監督	山口英峰
		舞台監督助手	根津健太郎、八木沼陽向
市民エキストラ	池田絵美子、緒方琴子、奥田健太、 菅野希望、喫茶みつる、久保静香、 佐藤晃生、田原裕子、千葉りか子、 津保綾乃、中川千代、中山侑子、 野田まりな、ベレラ・シュリーン(シュ)、 山口和奏、渡邊 心	手話通訳コーディネーター	一般社団法人日本ろう芸術協会
		手話通訳	小松智美、蓮池通子、石川ありす、井上歩、 新田彩子、吉田亜紀、村山春佳、立石聡子、 角田麻里、田家佳子、清水聖果、瀧澤亜紀、 はせ亜美、清田真見、江崎裕子、衣川優里、斉藤純
ギター	ファルコン	鑑賞サポートアドバイザー	南部充央
打楽器	若鍋久美子、松浦華子	字幕オペレーター	永田景子
		音声ガイド	檀鼓太郎
ドラマトウルク	雫境、長島確	ドキュメント映像	今井ミカ(サンドプラス)
ステージング・ディレクター	中村 蓉	ドキュメント映像撮影	角野杏早比(mimosa Inc.)、中川文絵
オンガク・クリエイションスタッフ	西脇将伍	ドキュメント映像制作進行	岡本麻姫子(サンドプラス)
音楽監修	福中冬子		
舞台美術	原田愛	公演記録映像	須藤崇規
舞台美術アシスタント	寺田万里奈、里森恵	公演記録映像撮影	西村明也、富田了平、内田颯太、今井ミカ
大道具製作	株式会社俳優座劇場(大橋哲雄)、 株式会社東広	公演記録映像機材協力	小 声
小道具製作	鈴木太郎、福田秋生	記録写真	加藤甫、川島彩水、富田了平
照明	木藤歩	制作	一般社団法人ベンチ(武田知也、藤井さゆり、 藤原顕太)、松岡智子、村松里実、金井美希
照明アシスタント	シバタユキエ	制作協力	阿部幸
照明チーフ	帆足ありあ(株式会社 流)		
照明ピンフォローサポート	稲崎愛歩	稽古場	芸能花伝舎、5005、藝大部屋
照明サポート	長坂有紗、安田彩夏、大庭圭二 (株式会社 流)	稽古場協力	MIHO BALLET SCHOOL、 東京藝術大学千住キャンパス第7ホール
音楽	小野龍一、井川丹	広報	株式会社 I&S BBDO(西村剛、舟木有三)、 矢野純一郎、清水康之、吉野京彦
音楽技術協力	田中文久	広報アドバイザー	吉田由紀子(吉田プロモーション)
サウンドエフェクト	魏文俊		
サウンドエフェクト技術監修	後藤英	運営	株式会社ライツアップメント
録音技術監修	亀川徹	ろう者運営	湯山洋子、青山裕香子、安部ちひろ
レコーディング		当日運営手話通訳	江崎裕子、北岡真美、瀧澤亜紀、早川代志子、三 好祐子、吉田亜紀
指揮	田尻真高	コミュニケーション研修	牧原依里、植松侑子(syuz' gen)、 廣川麻子・石川絵理(TA-net)
ギター	ファルコン	アーカイブ編集	長島 確、東彩織
打楽器	若鍋久美子、松浦華子	事業評価	源由理子、渡辺龍彦、ケイスリー株式会社 (落合千華、蔵端美幸、今尾江美子、國吉美沙)
コーラス	石田彩音、本多都、吉田安梨沙、 菊地海社、沼田臣矢、井上優、 小藤洋平		
ヴァイオリン	河村純音、藤戸愛、小暮莉加、 辻遥、中川紗優梨、大田春菜、 島崎友貴乃、ジュリア・ヒル		
ヴィオラ	栗林衣李、三谷陽子		
チェロ	下島万乃、袴田容	東京都生活文化局文化振興部	蜂谷典子、片岡容子、福田佳奈子、清瀬圭一、山 田信介、松本知珠、小久保卓
コントラバス	布施砂丘彦	アートカウンシル東京	飯塚晴美、森司、小島里枝子、千葉乃梨子
録音アシスタント	湊谷陽奈、李奕興、 藪崎友輔	東京藝術大学	山本佳代子、桑山智彦
インスペクター(コーラス)	谷本喜基		
コーディネート協力	久保田夢加	主催	東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アートカウンシル東京、国立大学法人東京藝術 大学
スタジオ	東京藝術大学 千住キャンパス スタジオA		

General Supervisor	Katsuhiko Hibino
Story Concept / Director	Eri Makihara
Director / Performer	Yasutake Shimaji
Cast	Akito Imai, Ren Ogata, Yasutake Shimaji, Tomomi Yokoo, Yuya Igarashi, Nagomi Ino, Masanori Kikuzawa, Shizue Sazawa, Nana Suzuki, Mai Nakabayashi, Maya Nishizawa, Kohei Fujimura, Aiko Abe, Taishu Iizuka, Momoka Ikeda, Michiko Ishida, Renpei Itahashi, Ai Ueda, Chiharu Utoda, Yuta Ohashi, Yasuto Okumura, Kanon Ono, Mitsuko Onozato, Ken Kikuchi, Satoshi Kurashima, Tatsuya Kondo, Mei Sato, Kazumi Sano, Ayumi Takayanagi, Lisa Tsunoda, Haruka Narizuka, Daigomi Hayashi, Chiemi Honma, Matoi Mitsuhashi, Yuko Murata, Momo, Rie Yaotani, Nicholas Yuyama, Miyuki Yoshida, Leo, Shogo Nishiwaki
Extra	Emiko Ikeda, Kotoko Ogata, Kenta Okuda, Nozomi Kanno, Mitsuru Kissa, Shizuka Kubo, Akio Sato, Hiroko Tahara, Rikako Chiba, Ayano Tsubo, Chiyo Nakagawa, Yuko Nakayama, Marina Noda, Perera Shereen“SHU”, Wakana Yamaguchi, Kokoro Watanabe
Guitarist	Falcon
Percussionists	Kumiko Wakanabe, Haruko Matsuura
Dramaturgs	Dakei, Kaku Nagashima
Staging Director	Yo Nakamura
“Ongaku” Creation Staff	Shogo Nishiwaki
Music Supervisor	Fuyuko Fukunaka
Set Designer	Ai Harada
Set Design Assistants	Marina Terada, Megumi Satomori
Set Construction	Haiyuza Theatre Company Inc. (Tetsuo Ohashi), TOKO Co.,Ltd.
Props Fabrication	Taro Suzuki, Akio Fukuda
Lighting Designer	Ayumi Kito
Assistant Lighting Designer	Yukie Shibata
Chief Lighting Technical Manager	Aria Hoashi (RYU)
Follow Spotlight Support	Manabu Inazaki
Lighting Technical Support and Operation	Arisa Nagasaka, Saika Yasuda, Keiji Ohba (RYU)
Music Directors	Ryuichi Ono, Akashi Ikawa
Music Technical Support	Fumihisa Tanaka
Sound Effects	Wilson WEI
Sound Effects Technical Supervisor	Suguru Goto
Recording Technical Supervisor	Toru Kamekawa
Recording	Conductor Shinsuke Tajiri Guitarist Falcon Percussionists Kumiko Wakanabe, Haruko Matsuura Chorus Ayane Ishida, Miyako Honda, Arisa Yoshida, Kaito Kikuchi, Shinya Numata, Yutaka Inoue, Yohei Koto
Violinists	Ayane Kawamura, Ai Fujito, Rika Kogure, Haruka Tsuji, Sayuri Nakagawa, Haruna Ota, Yukino Shimazaki, Julia Hill
Violists	Eri Kuribayashi, Yoko Mitani
Cellists	Mano Shimojima, Yo Hakamada
Double Bassist	Sakuhiko Fuse
Engineer Assistants	Hina Shibuya, Yihsing Lee, Yusuke Yabusaki
Chorus Coordinator	Yoshiki Tanimoto
Coordinate Assistant	Yumeka Kubota
Sutudio	Tokyo University of the Arts Senju Campus Studio A

Sound Designer	Raku Nakahara (KARABINER inc.), OHSHIRO SOUND OFFICE Inc.
Video Designer	Satoshi Kuriyama
Video Operators	Haruna Kobuya, Keita Kikuchi
Video Equipment Support	Magnux Inc.
Costume Designer	Kumiko Takeda
Costume Makers	Kumiko Takeda, Misaki Hayata, RITENUTObytac
Wardrobe	Rie Usui, Izumi Umeda, Chiharu Kakinuma, Sawa Tobita, Rika Nishiyama
Costume Support	JEITO Co., Ltd., Kumi Hattori, Erisa Iidaka, Yurie Watanabe
Hair and Make-up	Ruu (Rocca Works)
Hair and Make-up Assistants	Lisa Lisa, oragon
Hair and Make-up Support	YAMADAKATSURA Co., Ltd.,
Assistant Directors	Hidetada Tashiro, Miki Nakamura, Tomoka Yamada (Vagabond Theatre)
Stage Manager	Eiho Yamaguchi
Assistant Stage Managers	Kentaro Nezu, Hinata Yaginuma
Sign Language Interpreter Coordination	Deaf Arts Society of Japan
Sign Language Interpreters	Tomomi Komatsu, Michiko Hasuike, Arisu Ishikawa, Ayumi Inoue, Ayako Nitta, Aki Yoshida, Haruka Murayama, Satoko Tateishi, Mari Kakuta, Yoshiko Taie, Seika Shimizu, Aki Takizawa, Ami Hase, Mami Seita, Yuko Ezaki, Yuri Kinugawa, Jun Saito
Accessibility Advisor	Mitsuo Nambu
Closed Caption Operator	Keiko Nagata
Audio Description	Kotaro Dan
Documentary Video Director	Mika Imai (SANDO PLUS)
Documentary Video Cameras	Asahi Sumino (mimosa Inc.), Fumie Nakagawa
Documentary Video Production Manager	Makiko Okamoto (SANDO PLUS)
Video Documentation Director (Stage)	Takaki Sudo
Video Documentation Cameras	Akinari Nishimura, Ryohei Tomita, Souta Uchida, Mika Imai
Video Documentation Equipment Support	KOGOE
Photo Documentation	Hajime Kato, Ayami Kawashima, Ryohei Tomita
Production Management	bench Co. (Tomoya Takeda, Sayuri Fujii, Kenta Fujiwara), Tomoko Matsuoka, Satomi Muramatsu, Miki Kanai
Production Management Assistant	Sachi Abe
Rehearsal Studios	Geino-Kadensha, 5005, Geidai-Beya
Rehearsal Studio Support	MIHO BALLET SCHOOL, Tokyo University of the Arts Senju Campus Hall 7
PR	I&S BBDO Inc. (Tsuyoshi Nishimura, Yuzo Funaki), Junichiro Yano, Yasuyuki Shimizu, Takahiko Yoshino
PR Advisor	Yukiko Yoshida (Yoshida Promotion)
Operation	Rights Apartment Inc.
DeafEd Operations Team	Yoko Yuyama, Yukako Aoyama, Chihiro Abe
Sign Language Interpreters	Yuko Ezaki, Mami Kitaoka, Aki Takizawa, Yoshiko Hayakawa, Yuko Miyoshi, Aki Yoshida
Communication Training	Eri Makihara, Yuko Uematsu (syuz'gen), Asako Hirokawa & Eri Ishikawa (TA-net)
Archive Editors	Kaku Nagashima, Saori Azuma
Project Evaluation	Yuriko Minamoto, Tatsuhiko Watanabe, K-three Inc. (Chika Ochiai, Miyuki Kurahata, Emiko Imao, Misa Kuniyoshi)
Tokyo Metropolitan Government	
Bureau of Citizens and Cultural Affairs	Noriko Hachiya, Yoko Kataoka, Kanako Fukuda, Keiichi Kiyose, Shinsuke Yamada, Tomomi Matsumoto, Taku Kokubo
Arts Council Tokyo	Harumi Iizuka, Tsukasa Mori, Rieko Kojima, Noriko Chiba
Tokyo University of the Arts	Kayoko Yamamoto, Tomohiko Kuwayama
Organized by	Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture), Tokyo University of the Arts

【公演パンフレット】

デザイン|富田翔平(J2 COMPLEX)

編集|鈴木理映子

編集協力|東 彩織(P.10-11)

手話動画制作|(株)サンドプラス

印刷・製本|文唱堂印刷株式会社

発行|東京都

Design | Shohei Tomita (J2 COMPLEX)

Editor | Rieko Suzuki

Cooperation | Saori Azuma(P.10-11)

Sign Language Video | SANDO PLUS

Printing & Bookbinding | Bunshodo Printing

Published by Tokyo Metropolitan Government

発行日|2025年11月28日 禁無断転載



◀ アンケートにご協力ください



東京都

