

# Training

国際芸術祭実施に向けてのろう者の芸術活動推進事業 2020

育成×手話×芸術プロジェクト 報告書

# Sign Language

# Arts



# 目次

事業概要	2
年間スケジュール	3



## 演劇部門

4

演劇部門 全体概要	5
手話で創る脚本教室・公開座談会	7
手話による演技メソッド研究会・公開座談会	10
作品制作ワークショップ「野鴨」公演ワークインプロGRESS	13
ワークインプロGRESSを終えて（小野寺修二・榎本トオル）	18



## 美術部門

19

美術部門 全体概要	20
ろう者のための美術鑑賞ワークショップ（全2回）	22
第1回 ろう者と聴者のためのトークセッション	30
第2回 ろう者と聴者のためのトークセッション	35
「育成×手話×芸術プロジェクト」を通して気づいたこと（荒木夏実）	43



## 映画部門

45

映画部門 全体概要	46
今井ミカ監督作品『ジンジャーミルク』	47
総括にかえて（小池紀子）	50



育成 手話 芸術

Training / Sign language / Art

## 事業概要

この報告書は、文化庁が実施する「令和2年度障害者による文化芸術活動推進事業（文化芸術による共生社会の推進を含む）」の採択事業のひとつとして、芸術活動に携わるろう者たちが中心となり、トット基金を母体として行った1年間の活動の記録です。近い将来、ろう者を主体とした国際芸術祭を創設したいという共通した目標のもと、演劇・美術・映画各分野で実績のあるろう者のリーダーたちが手を携え、ろう者の文化に深い理解と関心を持つそれぞれの分野の第一人者とともに、さまざまなワークショップ、作品制作、海外の芸術祭の視察などを実施しました。

2021年は、夏に行われたパラリンピック開会式、閉会式における手話パフォーマンス、NHKにおける手話放送など、手話とろう者に注目が集まった年となりました。言語としてだけでなく、その背景にある「ろう文化」から生み出される手話の活力は、「新しいもの」を創造するための宝庫としてアーティストたちを惹きつけ、この事業においてもいくつかのコラボレーションが進行しています。

芸術活動を通して、個性を認め合い、尊重し合って「共通言語」を探していくことは、共生社会を実現するための一番の近道なのかもしれません。この事業報告をご覧いただき、そんなことも考えつつ、ひとりでも多くの方に手話の魅力を知っていただけたら幸いです。



育成 手話 芸術  
Training / Sign language / Art

## 年間スケジュール



演劇部門



美術部門



映画部門

4			
5	作品制作 ワークショップ (全14回)		今井ミカ監督 『ジンジャーミルク』 制作
6	29 30	ワークイン プログレス 公演	10
7	1 6 7	8 9 13	
	14 15 16	17 18 20	
8			
9		美術鑑賞 ワークショップ(全2回)	
10		19	
		ろう者と聴者の ための トークセッション (全2回)	
11		25	
		31	
		8	
12			
	手話狂言公演 (全2回)		31
1	23 24		
2	手話による演技 メソッド研究会		
	25		
3	手話による脚本の創り方を 考える座談会		
	20		



Theater



育成×手話×芸術プロジェクト

## 演劇部門

<演劇部門のロゴマークについて>  
日本手話で「演劇」を表しています  
(ロゴデザイン：飯島愛美)



## 演劇部門 全体概要

### Overview

#### ろう者がアートを楽しむための、 ろう者と聴者が語りあうためのプログラム

トット基金の付帯劇団である日本ろう者劇団は1980年に設立して以来、日本におけるろう者の演劇を専門に行う劇団として、手話を生かした演劇作品づくりを行なってきた。しかし、設立から40年経ち、創立メンバーの高齢化により、演劇を継続的に学ぶことが困難になってきた。また、系統だったメソッドを確立しておらず、メンバー個々の自主的な学びに委ねられてきた。近年は劇団に入団せず、個人で表現活動を志すろう者が出てきており、技能を学ぶ機会を広く提供する必要性がある。そうしたことから、ろう者が手話で学ぶ機会を意図的に提供することを目指して、「学ぶ」(Learning)、「研究」(Research)、「創作」(Creation)を3つの柱とし、事業を行なった2019年度を踏まえ、さらに発展させる形を検討した。

しかしながら、コロナ禍により、集合による企画が困難となり、当初予定していた計画を大きく変更せざるを得なくなった。そこで、講師陣によるトーク形式でライブ配信を行なった。申し込みをした人を対象に期間限定でアーカイブを配信した。全国から多数の視聴申し込みがあり、ライブ配信の可能性、関心の高さを感じた。

「学ぶ」機会として「手話で創る脚本教室」では、今井雅子氏、早瀬憲太郎氏による公開座談会をライブ配信で行なった。

「研究」として組織した「手話による演技メソッド研究会」では、河合依子氏、木村晴美氏、早瀬憲太郎氏、江副悟史氏の4名による公開座談会をライブ配信で行なった。

「創作」としては2018年度からメンバーを選抜して継続している「作品制作ワークショップ」の完

成を7月に目指していたが、稽古期間短縮のため、「ワークインプログレス」を劇場で行う形をとった。

本報告書では、「演劇部門」の各事業の概要およびアンケートを担当である廣川麻子が執筆、記載した。繰り返しになるが、コロナ禍のもとイレギュラーな対応となった今年度であったにもかかわらず、いずれの事業も外部の専門家の理解と協力があり迅速に取り組んでいただけた。感謝申し上げる。2021年度もコロナ禍の収束の兆しは見え、計画実行が困難であるが、できることをコツコツと積み上げていきたい。

#### Learning

##### 手話で創る脚本教室・公開座談会

##### 「手話による脚本の創り方を考える」

日時：2021年3月20日(土) 18:30～20:00

会場：トット文化館からウェビナー配信

講師：今井雅子、早瀬憲太郎

#### Research

##### 手話による演技メソッド研究会・公開座談会

##### 「映像における手話表現力アップを考える」

日時：2021年2月25日(木) 19:00～20:00

会場：トット文化館からウェビナー配信

登壇：河合依子、木村晴美、早瀬憲太郎、江副悟史

#### Creation

##### 作品制作ワークショップ

##### 日本ろう者劇団×デフ・パペットシアター・

##### ひとみ×カンパニーデラシネラ共同創作

##### プロジェクト「野鴨」公演ワークインプログレス

稽古日時：2021年6月29日～7月18日、20日

[全14回]

発表日時：7月19日（日）16：30～18：00

会場：シアターX

進行・演出：小野寺修二

Creation

手話狂言公演「手話狂言・初春の会」

日時：2021年1月23日（土）、24日（日）[全2回]

会場：国立能楽堂

観劇サポート支援として



## 手話で創る脚本教室・公開座談会 「手話による脚本の創り方を考える」

Learning



日 時 2021年3月20日(土) 18:30～20:00

会 場 トット文化館からウェビナー配信

講 師 今井雅子、早瀬憲太郎

視 聴 数 175名



講師・進行役

早瀬憲太郎 Hayase Kentaro

ろう児対象の学習塾を経営する傍ら2001年より映像製作に関わり脚本の書き方を学ぶ。2009年「ゆずり葉」で長編映画の監督と脚本、2020年8月全国公開された映画「咲む」で監督と脚本をつとめる。「咲む」では初めて手話で考え手話で創る手話脚本に2年半かけて取り組む。日本語翻訳も自ら行いエンドロールでは【監督・翻訳・脚本】とクレジットされた。現在次回作に向けて手話脚本を構想中。



講師・ゲスト

今井雅子 Imai Masako

広告代理店コピーライターの傍ら脚本家デビュー。主なテレビ作品に連続テレビ小説「てっぺん」、「おじゃる丸」、「昔話法廷」(以上NHK)、「ミヤコが京都にやって来た!」(ABCテレビ)、「アイカツプラネット!」(テレビ東京)。主な映画作品に『パコダテ人』、『子ぎつねヘレン』、『嘘八百』、『嘘八百京町ロワイヤル』。小説、エッセイ、作詞も手がける。大阪府堺市の中学校の必修クラブで手話を、高校時代の留学先のアメリカでASLをかじり、社会人になってから手話講習会で再び手話と出会う。

### 企画趣旨

NHK連続テレビ小説「てっぺん」をはじめドラマから映画まで多くの作品を手がけてきた脚本家の今井雅子さんを講師に迎えて「手話で創る脚本教室」を2019年度に初開催。プロの物語の創造を目の当たりにした参加者達の感嘆の表情が印象的であった。

そして今度はろう者達が手話で繰り出すアイデアや世界観に今井雅子さんが驚愕の表情をみせた。今回はそのプロローグとして映画「咲む」の脚本を手話で創った早瀬憲太郎氏を進行役に、今井雅子さんをゲストに迎え「ろう者ならではの物語の創造」

について語り合った。

まず最初に、今井氏から脚本の作り方について概要をお話いただいた。そもそも脚本とはどのように



対談のようす

して作られているのかを確認するため、15分ほどのミニレクチャーをお願いした。PPTを使って非常にわかりやすく語っていただいたので、その後の早瀬監督とのトークに向けて良いきっかけとなった。

この日の午後に、早瀬憲太郎監督による映画「咲む」の上映会が行われたため、今井雅子さんが観覧してからの対談となった。ちなみに映画撮影に入る前に、早瀬監督から今井氏に脚本を見ていただいたとのこと。その話題からスタートした。「なんでも言葉で語らせるのではなく、画(え・映像という意味)に託せる時は画で語らせる」とアドバイスしたとのことだが、結果、最初に読んだ脚本よりかなり整理されていて良くなったとのことのお褒めの言葉。また「出産シーンは自分もいくつも書いてきたが、今回は初めて見る作り方だった」「ろう者役はろう者がやってほしいと思っているので今回それが実現してとてもよかった」。

また、手話と日本語の関係から、ろう者が日本語で書くにはどうしてもハードルが高く、手話を日本語にする聴こえる人を育てることも必要では?と提案があるなど、手話を学んできた脚本家ならではの鋭い視点から話題が広がり、非常に有意義なトークとなった。(廣川麻子)

### 情報保障について

- ・手話表出と手話読み取りで担当を分けた。
- ・UDトークによる文字支援を提供し、ZOOMでは1画面を文字、1画面を登壇者とし、話者が切り替わることに切り替えた。



配信のようす

**アンケート回収数**：81件（ろう者・難聴者18名、聴者63名）

**満足度** 5：35件、4：32件、3：13件、2：1件

### 参加者アンケートより（コメント抜粋）

- ・ろうの脚本家&監督としての早瀬さんの苦悩や作成段階の様子を知ることができてとても面白かった。
- ・非常に中身の濃いものでした。手話脚本それを日本語の脚本にしていくことがこれからより具体的にどのようにできるのか見ながら次々とアイデアがでてきてとても楽しくワクワクしました。
- ・脚本を学ぶことで、通訳にも役立つと思いました。ろう者の手話を、日本語へ変換すると言うところでは、興味が物凄くわきました。
- ・今井さんがお話されていた「より良い日本語にできる翻訳家と組む」というのはとても良い手段だと思いました。特に台詞、中でも、聴者が話す台詞を創るのに有効だと思います。役者は台詞を勝手に変えることはしません。脚本家が、ひらがな一文字にも意味を込めていると思っているからです。だから、今後は「ろう者が手話で創り、聴者（例えば、手話通訳士）が紙にする、脚本教室」になったらいいと思います。舞台手話通訳者があるように、脚本手話翻訳者が生まれてもいいと思います。
- ・今回のイベントの中にあった翻訳ノウハウは、翻訳にとどまらず豊かな手話通訳に結びついていくと思います 幅広い人が参加できると良いですね。
- ・日本語に訳さなくても、手話脚本で現場のスタッフ全員が共有する新しい方法があってもいいのではと思いました。手話での映像的な表現そのものがすぐ頭に浮かび、現場での聴者のカメラマンや



編集者も（音声通訳を聞きながらではあります）、イメージが共有しやすくなるのかなと勝手に思いました。一度そうした試みを実験的に取り組んでいただき、社会に広くシェアしていく価値は非常にあると思っています。このような方法であれば、ろう者の脚本家、また映像制作関係者はよりたくさん生まれると思っています。

今井さんのお話、大変勉強になりました。謎解き制作を作る上でも、想像力を働かせてストーリーを組み立てたり、よりよく面白くするための代案や伏線を用意したりすることがあるので、共感する点が多かったです。またこのような機会をぜひ作っていただけると嬉しいです。ありがとうございます。

- ・ろう社会に還元できるようなシステムについてもっと話し合ってほしいと思う。次世代の人（脚本家など）を育てるといような気概を見せてほしい……など思うのは言い過ぎでしょうか……？
  - ・手話から日本語の脚本に変える、これは、外国の映画を翻訳するプロと同じで、翻訳する人のセンスで解釈がまったく違ってくると思います。たくさんの方に翻訳してもらうのを観るのはとても興味深いです。「この日本語を持ってくるのか」「この表現がこのシーンによく合っているな」とか見られるとうれしいです。ぜひ手話翻訳講座ワークショップやってほしいです。
  - ・日本語で脚本を作る場合の説明があり、脚本の持つ意味を理解した上で、手話で脚本を作る場合と比較などを交えながらお話が聞けてわかりやすかったです。
- また脚本を書く上での長さの判断（100 ページなら 100 分、手話だと 1 分が日本語で書き起こすと 2 ページ分）や、ロケ地の選択、ロケ地変わった場合の対応など、映画作りについて対応することがたくさんあるということがわかりました。とても興味深い内容でした。



## 手話による演技メソッド研究会・公開座談会

Research

## 「映像における手話表現力アップを考える」

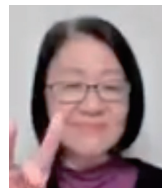
日 時	2021年2月25日(木) 19:00～20:00
会 場	トット文化館からウェビナー配信
登壇者	河合依子、木村晴美、早瀬憲太郎、江副悟史
視聴数	175名



登壇者

江副 悟史 Ezoe Satoshi

日本ろう者劇団 代表



登壇者

木村 晴美 Kimura Harumi

国立障害者リハビリテーションセンター  
学院 教官

登壇者

河合 依子 Kawai Yoriko

全日本ろう者演劇協会 会長



登壇者

早瀬 憲太郎 Hayase Kentaro

学習塾早瀬道場 塾長

## 企画趣旨

コロナ禍のため、対面でのワークショップが必須となる本企画は開催を断念した。その代替りの企画として、オンラインによる座談会を企画した。いくつかのトピックについて自由にメンバーが語り合う形式とした。なお、今回はあえて読み取り通訳を付かなかった。

## Youtube 手話動画が増えたことをどう見る？

- ・字幕がなくても手話だけで惹きつけられるような作品が欲しい。
- ・聴こえる俳優がボイストレーニングとして自分の声を聞きながら調整している。それと同じように、ろう者もスマホで撮影することで自分の手話を振り返るという意味ではいい。
- ・きちんと自分の意見を伝えていく、考え方などいろんなことを発信していく人は大分増えてきた。

・舞台に立つ機会というのは減ったんですが、逆に撮影する機会がコロナをきっかけに増えた。そのおかげで自分を振り返る機会が増えたと思う。

・手話だけを見て、そこから惹き付けられるような、魅力的なものができたらいい。その時に大切なのは、誰のためなのかということ。聴者に見てもらいたいのか、そうではなく、手話のそのものの魅力というものを見てももらうために、字幕や音楽、というものをどこまで出すのか。自分の目的とニーズを一致させる。誰のため、誰にみてもらいたいのか、というところで、基本は字幕はなし。

## 歌について

- ・ろう者の中でも自分の持っている音楽、聴者に合わせるのではなくて聾者に即した音楽というのを持っているはず。
- ・映画の手話弁士をしているが、映画の最初と終わ

りと途中にも歌が挿入されていて、自分で作っている。聴者に確認をしながら進めている。表現方法とは別に、まず意味、歌詞の意味は何かというところを聞いて、それに合った手話、ろう者が心地よく感じられるように作っていく。その翻訳が一番大事なのかなと思う。

### 映像と舞台の違い

- ・映像と舞台の大きな違いというのは手話の間の取り方。
- ・広い空間を使うので表情をはっきり、めりはりやテンポも良くすることが大切。見てる人の心地よさに繋がる。
- ・大きな違いは、見る人の目。舞台の場合には、見ているお客さんの目がある。映画や映像の場合はカメラのレンズだけ。特に、ろう者の場合にはカメラのレンズ越しになると、思考が止まってしまうということが多い。カメラがない時は、非常に流暢にお話をされるんですが、レンズ越しになった途端に、思考が止まってしまう、リズムを作りにくくなってしまう。手話の特徴かもしれない。カメラがあっても自分の中でのリズムをきちんと作れるように。
- ・お客さんの視線の移動する間を計算する必要がある。聴者の場合には、発言が終わったらすぐ次の人が話して、テンポよく会話が進んでいくことができるが、ろう者の場合のテンポの速さとは、聴者とは違って、間をうまく調整しながら、お客さんの視線の移動する時間というものを計算しながら、進めていく。
- ・上手・下手のどこからどこまで、お客さんから見える範囲がどこまでなのか。それを実際に座って客席からも確認しながら、そこではちょっと見えないからもうちょっと向きを変えて、と指示する。非常に気を遣っているところ。だからといってあまりにもお客様に変な向きになってはいけな

い。

### トレーニングについて

- ・CMを見て内容を手話で伝える。見た情報を全て伝える。15秒のものは15秒で伝える。  
その時に情報をどこまで伝えるのか、映像の中にはかなり情報量が多いが、それをきちんと同じように、対等な情報を伝えられるかどうかというトレーニングがお勧め。
- ・手首がしなやかに動くようにする。手のひらでS字を書く。両手でSの動きを繰り返し練習していくと手の動きが綺麗になる。

### まとめ

自分自身の言語としての基準となるもの、ベースにあるものを確立し、情報量をきちんと伝える。CL、手話の大きさ、スピードなどをコントロールできる技術。トレーニングといえは繰り返し行う。それが一番大切。しっかりと習得して少しずつ前進できると良い。

### 企画時間について

質問が28件も出たため、1時間では足りない、もっと聞いていたかったという意見が多くあったが、一方でこのくらいでちょうど良かったという意見もあり、オンラインならではの時間設定の難しさを感じた。

### 申し込み状況

アーカイブ動画を期間限定で配信することとしたところ、538名の申し込みがあり、出入りした視聴者は395名。同時ビューで最大は374名、と関心の高さを感じた。アンケート回収率は45%とまずまず。

**アンケート回収数**：242件（ろう者・難聴者：46件、聴者：196件）

**満足度** 5：122件、4：94件、3：21件、2：3件、1：1件



## 参加者アンケートより（コメント抜粋）

- ・舞台、映像、演者、手話のスペシャリストが揃って意見交換大変参考になり面白かったです！批判的でもなく、どうしたら良くなるのか？議論してるのがよかった。
- ・ちょうど話題になっていた手話歌について、ろう者の立場からリアルなお考えをお話ししていただけて興味深かったです。
- ・どのような場面でも基本は手話文法！そして繰り返しの鍛錬！肝に銘じます。このような企画を無料で提供してくださり本当にありがとうございました。
- ・コロナで講習会やイベントが中止中止中止。Zoomでの企画は本当にありがたいです。
- ・4人の豊かな手話での楽しい会話をみているだけでとても贅沢な時間でした。簡単にできる具体的な練習方法は「映像」に関わらず、日常の手話表現アップにつながります。ぜひ地域で取り入れたいと思います。時間が短かったのが残念。ありがとうございました。
- ・素晴らしい面々お話をこのような形で視聴できて大変嬉しかったです。考え方、表現することについてのお話はもちろん楽しかったのですが、ろう者の皆さんも指のトレーニングをなされていたり、指先一つ一つに神経を意識しながら過ごされてると知り、聴者で手話学習者の自分はずっと日々手首や指先トレーニングをしないと！と感じました。
- ・自分は演劇や映画等を見る立場ですが、制作や俳優さんたちが気を付けていることやトレーニングしている方法を知り、とても興味深かったですし、今後見かたが変わりそうです。わたしも手話ソングは大の苦手ですが、それについての議論もなる

ほどと思いました。時間もちょうどよくとてもきもちよく見ることができました。出演者の皆さんとても見やすい手話で、だけどそれぞれが違った魅力的な手話で話されていたことがとても素晴らしかったです。勉強になります。



## 作品制作ワークショップ

Creation

日本ろう者劇団×デフ・パペットシアター・ひとみ  
×カンパニーデラシネラ共同創作プロジェクト

## 「野鴨」公演ワークインプログレス

稽古日時 2021年6月29日～7月18日、20日 [全14回]

発表日時 7月19日(日) 16:30～18:00 (上演時間: 40分、トーク 40分)

会場 シアターX

## 進行・演出 小野寺修二 Onodera Shuji

演出家。カンパニーデラシネラ主宰。日本マイム研究所にてマイムを学ぶ。1995年～2006年、パフォーマンスシアター水と油にて活動。その後文化庁新進芸術家海外研修制度研修員として1年間フランスに滞在。帰国後、カンパニーデラシネラを立ち上げる。マイムの動きをベースとした独自の演出で世代を超えた注目を集めている。第3回日本ダンスフォーラム賞受賞。第18回読売演劇大賞最優秀スタッフ賞受賞。近年の主な演出作品は現代能楽集IX『竹取』(2018年/世田谷シアター tram他)、横浜ダンスコレクション 2019『見立てる』(2019年/横浜のげシャレ)等。

原作：ヘンリック・イブセン「野鴨」

構成・演出：小野寺修二

テキスト：山口 茜

照明：阿部康子

音響：池田野歩

演出助手：藤田桃子

舞台監督：清水義幸 (カフンタ)

出演：鈴 まみ、数見陽子、中江 央 (日本ろう者劇団)、  
榎本トオル、増子仁美 (デフ・パペットシアター・ひとみ)、  
雫 境、福島 梓、高橋美帆、崎山莉奈

主催：文化庁/社会福祉法人トット基金

制作：社会福祉法人トット基金

協力：公益財団法人現代人形劇センター



野鴨公演ワークインプログレス

## 企画概要

2019年から同じメンバーによる長期制作の作品発表。「野鴨」をテキストとし、音声セリフを使わず、身体表現を極限まで探求した。本来ならば、2020年4月、5月、6月の数日間ずつ合計30日間の集中稽古を行い、7月に本公演を行う予定であったが、コロナ禍により、4月、5月の稽古を中止した。そのため、稽古期間が10日間となり、その範囲でできる作品を作り上げることを目標とした。7月公演は「ワークインプログレス」と位置づけた。なお、会場である「シアターカイ」の館長である上田美佐子氏からは、「良い取り組みだ。十分に稽古を積まないまま劇場入りしている団体が多い中、丁寧に作品作りを行うことは大事である。おおいに歓迎する」と評価をいただいた。いわば、劇場という舞台で稽古を行えるようなものであり、照明、音響を入れての「稽古」は、演出の小野寺氏にとっても出演俳優にとっても、非常に有益な機会となった。

## 稽古通訳

手話をつかわない演出スタッフ、聴こえる俳優がいるため、コミュニケーション保障のため稽古手話通訳を常時2、3名で回した。フリーランスで活動し、文化芸術に関心が高い手話通訳士4名に声をかけ、交代でスケジュールを組んだ。その結果、負担が少しは軽くなったように思う。流れを理解している通訳が入ることによって、メンバーの理解が進んだ。手話通訳士にとっても、どのように通訳を行うかを日々工夫し、スキルをアップデートしていく良い機会になったようだ。



ろう者が聴こえるメンバーとともに活動しようと思った時、手話通訳の存在が欠かせないが、文化芸術にあかるい手話通訳者は少ない。さらにワークショップなどの稽古においては、より工夫が必要になり、誰でも担えるわけではない。人材育成も含め、今後、もっと開発されるべき分野である。

## コロナ感染対策

また、偶然ではあるが、緊急事態宣言が解除となり、演劇界が少しずつ、公演を再開しつつあった中、本公演も先鞭をつけたような形となった。感染対策を試行錯誤しながら取り組んでいる時期で、どのように行えば良いか、他劇場の様子は、などとリサーチしながらの準備となった。

その頃、PCR検査キットが出回るようになったため、かなり高額であったが「感染対策をとっている」ことを証明するため、実施した。こういった経費の捻出についても、課題となった。

たとえば受付にてアクリルシートを吊るすキットを購入したり、消毒と検温を行ったり、座席の消毒を行ったり、常時換気を行ったり、受付前の行列でソーシャルディスタンスとなるよう、間隔をあけるため足形を記載した用紙を舞台支援会社が配布しており、そういったキットを活用した。

その結果、受付にかかる時間が従来より多くなったが、観覧申し込みはほとんど宣伝せずともあつという間に埋まった。

また、座席は1席ずつ空けるため、野鴨のシルエットを印刷した紙を貼り付けたが、舞台から見ると野鴨がたくさん来ているようで、客席がうまっているように見えるなど楽しい工夫ができた。



当日の観客の様子を見ると、感染の恐れを持ちつつも、数ヶ月ぶりの観劇にワクワクがマスク越しでも抑えられないことが伝わってきた。

## 本番

終演後は、意見交換会として演出、出演者が登壇した。創作の経緯を小野寺氏がおはなし。そして、合同公演の意義をデフパペットシアターひとみ代表の榎本トオル氏がおはなし。小野寺氏と長く活動している雫境氏がろう者の立場で今回、聴こえるメンバーとろう者メンバーが一緒に取り組んだことについて感想。

また今回の制作の過程では、稽古のための手話通訳を導入したが、そのことについての感想も語られた。

最後に、観客からいくつかの質問があり、話題が広がった。

## 今後の見通し

本公演への取り組みを2021年度に行いたいと計画していたが、予算獲得のタイミング、関係者のさまざまな事情が重なり、スケジュールの折り合いがつかず、現在のところ本公演を行う見込みは立っていない。だが、作品を育てていく意義を関係者一同、認識しており、なんとか継続していきたいと考えている。

### 【参考】当日配布のプログラムに掲載した挨拶：共同創作の意義——挨拶にかえて

本日はコロナ禍で大変な状況下、足をお運びくださったことに主催者一同、心より感謝申し上げます。

まずはじめに、この度の新型コロナウイルス感染症に罹患された方とご家族・関係者の皆様に謹んでお見舞い申し上げます。また、医療機関や行政機関の方々など、感染拡大防止に日々ご尽力されている皆様には深く感謝申し上げます。

日本ろう者劇団では、1980年の創立時からろう者の手話を中心とした舞台芸術の創造に取り組んでまいりました。新たな創造の可能性を探るべく、ろう者と聴者がともに作る人形劇団「デフ・パペット



シアター・ひとみ」、言語をこえた身体表現の探究に定評のある「カンパニーデラシネラ」とともに共同創作プロジェクトを2018年に立ち上げ、3年目となりました。3名の公募ダンサー、俳優とともに、各自の魅力を最大限に生かしつつ「野鴨」における共通言語を探す稽古を重ねてまいりました。

実はコロナ禍により、予定されていた稽古期間を十分にとれていません。しかしながら3年にわたって構築してきた関係性が、座組を安定したものになっています。手話を使う人、声を使う人が協働する現場のため手話通訳を置いています。最近は直接わかりあえる瞬間が増えているようです。長期プロジェクトならではの利点を感じています。本日、皆様のご意見から作品がさらに進化することを期待しています。2021年の本公演に向け、創造の過程を今後もあたたかく見守っていただければ幸いです。

## 参加者アンケートより（コメント抜粋）

- ・トークショウで小野寺さんから「間・スタート・ストップ」の話が出ましたが、上演中、「感情と感情の間」について考えながら観ておりました。レーザービームで瞬殺するように喜怒哀楽の感情表現が客席に伝わるこの感じは、手話自体の動きの鋭さに似ているなあと思いました。「間」に通ずる話にもなりますが、さらにその鋭い感情表現の「合間になにかあたらしいものが出てこないか」に期待してしまいます。わくわくします。
- ・以前拝見した身体表現ワークショップの発表会の時よりも格段にカンパニーとしての一体感が出て、良い意味で 小野寺修二さん色が中和されているような印象を受けました。一見して、ろう者と聴者が混ざっているということはわからなかったです。音や音楽も控えめで作品に寄り添っていると感じました。小鳥のさえずりがとても印象的で、作品解釈にもダイレクトにかかわるような気がしたので、もしかしたら照明など視覚的要素に少し変化をつけると、ろう者と聴者（出演者、観客ともに）双方の環境がよりフラットになるかもしれないと想像しました。最初は出演者の多さに、キャストや物語を追っていくことが大変でしたが、登場人物それぞれの特徴的な身振りや表情で、次第にストンと物語が腑に落ちるようになりました。登場人物の性格や物語がダンスやマイムに凝縮されることで、ストレートプレイよりも、かえって物語を理解しやすくなっているのかもしれない。
- ・野鴨の予備知識がなければ難解だと感じた。その一方で、あらすじを見たからこそその枠に当てはめようとしてしまい、難解と感じてしまったようにも思う。あらすじ・相関図など全く知らない状態で見たら、決められた枠に当てはめることなく美しい身体表現の中でまた違った見方ができたと思った。
- ・物語がすすむにつれてだんだんと表現していることがなんとなくわかってきたのが面白かった。あらすじを読んでいなかったらわからなかったかと思いますが、何だろう？ と思って観ることが楽しかったし共有したいという欲望も出てきてました。言葉がなくても共有したいという空間にいられて良かったです。鴨の動きがハッキリとしていてわかりました！
- ・マイムの公演としては素晴らしかった。聾者に固有の「非言語表現」と聴者であるマイムやダンサーらのもつ「非言語表現」との交流があると、三団体の共同性の意義の闡明の瞬間が観れたのではないかと感じました。演出者の特性からしたら、マイムに傾注するのは当然だったとしても、これからの探究、発見と進化が期待できるのだとすれば、挑戦して欲しいものです。
- ・プレ公演とは思えない、素晴らしい仕上がりだったと思います。俳優、人形使い、身体表現とアウトプットが異なるバックグラウンドを持つ出演者が一体となっておられて、驚きました。照明と音楽がとても美しかったです。シンプルな空間ながら、1つ1つのシーンが次々に変化して、余白の美しさがたっていました。野鴨というお話は全く知らずに見ました。物語の持つ情景は話を知らずとも楽しめました。思ったのは、有名なお話だからこそ、観客としては、どうしてもストーリーを求めてしまいます。パフォーマンスがスタートしてしばらくして、物語を登場人物と共に追うのではないスタイルだなというのは分かったのですが、身体の動き、配置、構図などの美しさが際立ち、それぞれのキャラクターの心の流れが隠れてしまっていたように思います。1対1のダイアログのようなものが、感情の表現手段として体の動きに置き換わったような場面が増えると、それぞれのキャラクターが他のキャラクターに対してどう感じ、それが物語をどう引っ張って行くのか、見えてくるのかなと感じました。

・『野鴨』は読んだことがなく、話のあらすじと登場人物の相関図のみ当日パンフレットで読みました。まず、上演を見る前に、どの程度ストーリーや登場人物をわかっていただ方がいいのかというところを迷いました。上演は、なんとなく「今はこのシーンなのか」ということを想像しながら観ましたが、相関図の写真だけだと舞台上のパフォーマーを識別できず、結果あまりストーリーは追わずに観ました。すごく面白い！と思ったシーンとそうでないシーンがあり、眠くなったり目が覚めたりしました。面白い！と思ったのは、白いシャツを着た男性の夢の中？のような、いくつかのグループが同じ動きをスピードを変えて繰り返していくシーンです。そろった動きをみるのが好きです。そのあとの野鴨も動きがかわいくて大好きです。それ以降は、実は眠くなってしまいました。ストーリーを追わないといけない（かもしれない）という気持ちと、ストーリーはわからないという気持ちが半分半分で葛藤していたような状態でした。原作というはっきりしたストーリーがないものであれば、逆にその葛藤はないのだと思います。それが直接眠気に繋がってるのかはわかりませんが。上演中は、パフォーマーの半数(?)がろう者であることは、全く忘れていました。ダンス経験がありそうな3名ははっきりわかりましたが、聴者か否かということが全く気にならなかったところが、今思うと面白かったところです。アフタートークも面白く、ひさびさの生感激体験は涙が出るほど楽しかったです。ありがとうございました。本公演も観にいきます。



・公開稽古に参加させていただきました。「間」をテーマに、一人一人が感じ流ものを答えていました。こんなに「間」について深まるワークは初めてです。こういったことが表現につながっていくことを感じ取りました。



## シアター X、川崎アルテリオでの ワークインプロgressを終えて

Review

### 小野寺 修二

「台詞のない『野鴨』」

演出家／カンパニーデラシネラ主宰

今回、日本ろう者劇団とデフ・パペットシアター・ひとみ劇団の、25年ぶりの合同公演ということで、僕自身がこれまでやってきたマイムでも、手話を主体にしたものでもない、皆が同じ距離感で新たな「言語」を見つけられないかというのが大きなテーマでした。例えば、久しぶりにあった二人。「私を覚えていますか？」と問うシーン。言葉でそれを伝えても、何かが大きく足りない気がして、そこから探ることをしました。この言葉の裏には、「もちろん覚えてますよね」という不遜さ、それを全く感じさせない丁寧さ、二人の過去、関係性、いろんなことが含まれる1行で、それを手を胸に当てることでその行間含め探れないかと思ったのです。あっという間に答えが出るのではと始めたのですが、結果はなかなか奥深く、手の動くスピードや質感、胸に手を当てている時間の長さ、手以外のどの部分も動かないこと、など、いろいろと試す中で話し合い、共感を重ねながら新たに自分達にとっての「言語」と呼べるものを見つけていきました。それは既に正解が分かっているものではなく、各々の記憶を遡るような作業で、とてもスリリングな時間でした。

イプセン作「野鴨」という、物語のある中で、この新たな試みはまだ完全には掴み切れてはおらず、道半ばです。今回のこの大変充実したワークインプロgressを経て、本公演に是非繋げていきたいと思っています。

### 榎本トオル

「野鴨 WIP を終えて」

パフォーマー／デフ・パペットシアター・ひとみ劇団員

「野鴨」WIPでは音声や手話を使うことなく、役者の身体といくつかのモノ——テーブル、椅子、扉、布、棒——だけを材料に創作しました。

それぞれの役者が互いの行動を見ながら、身体で対話するような感覚。文字で「野鴨」に接したときにわからなかったことも、ワークショップを繰り返すうちに身体で理解できました。そして再び戯曲を読み返すと新たな発見があったりして、とても面白い体験でした。

また、モノも重要な役割を果たしました。ただの棒が杖や鉄砲になったり、椅子やテーブルの配置で場面が変わったりして、舞台上の対話を彩ります。さらにアルテリオ小劇場の公演では仮面を2つ使ったのですが、これによって今までは素直だった対話にも「表と裏」が生まれたように感じました。

人形遣いとしては、さらにここに人形を加えてみたらどうなるか、興味があります。



育成×手話×芸術プロジェクト

## 美術部門

<美術部門のロゴマークについて>  
日本手話で「美術」を表しています  
(ロゴデザイン：飯島愛美)





## 美術部門 全体概要

### Overview

#### ろう者がアートを楽しむための、 ろう者と聴者が語りあうためのプログラム

美術部門では昨年度、言語や人種、政治、ジェンダー、身体のあるゆる境界を超え、アートを通してろう者と聴者が語りあうセッションを実施し、対話を重ねていく中で、ろう者・聴者それぞれ異なる感覚や互いの気づき、マジョリティとマイノリティの構造など多くの気づきを得られた。その気づきや発見をさらに深めるために、今年度も2020年9月から11月の3ヶ月にわたり、「アートを通して考える2」の企画を開催した。前年度同様、「ゴー・ビトゥーンズ展:こどもを通して見る世界」や「ディン・Q・レ展:明日への記憶」など、境界をテーマにキュレーションを行ってきた東京藝術大学美術学部准教授の荒木夏実氏をモデレーターにお招きした。

今回は3年に1度行われる現代アートの国際展である「ヨコハマトリエンナーレ2020」の開催に合わせ、ろう者のための美術鑑賞プログラムを企画した。また、昨年度に続き、感覚や身体性、視覚言語をテーマに、ろう者と聴者のためのトークセッションも開催した。

美術の抽象的なニュアンスをどう手話に通訳するか、昨年度の反省として出た課題に対して、今年度は新たな試みとして全回に抽象的なニュアンスをわかりやすく伝えるためにろう通訳を配置した。(※ろう通訳とは：手話が第一言語であるろう者が通訳すること)

また、新型コロナウイルス感染対策のため、参加者がそれぞれヨコハマトリエンナーレ2020を会場で観覧する以外は、全回Zoomによるオンライン開催とした。トークセッションでは、ろう者と聴者の参加者が半々となる中で、オンライン上で手話も音声も両方保障しなければならないという状況は事務局にとっては大きなチャレンジでもあった。さら

にろう通訳によるオンライン配信も初めてで、オンラインで配信するにあたってのろう通訳の画面表示方法や読み取り通訳(手話を読んで日本語にする人)の音源確保の仕方なども試行錯誤しながら進めた。ろう者のための鑑賞ワークショップでも、横浜美術館と共同でろう者を対象としたワークショップに際して配慮する点やろう通訳者やフィーダー(日本語を手話でろう通訳に伝える人)の配置やカメラの位置などを共有し、配置図も何度も練り直し、オンライン配信するためのノウハウを積み重ねていった。

遠方からの参加者が増えたメリットもあったが、オフラインであれば、参加者や会場の反応を見ながら進めることができ、双方向のコミュニケーションが発生する場でもある。しかし、特にオンラインセミナー型のトークセッションでは参加者の顔が見えず、一方通行の場となってしまう恐れもあった。手探りで進めていきながらも、手話と音声日本語、字幕(UDトーク)が飛び交い、対話できる空間をオンライン上に創り上げ、多くの参加者に参加していただいたことに大きな意義があると思う。ところどころ、通訳のズレや雑音が入ってしまうなどのハプニングもあったが、それもお互いに異なる感覚を体験する機会になったと前向きに捉えたい。コロナ禍という未曾有の事態にも関わらず、人々と繋がることができ、ゲストや参加者のアートを愛する気持ち、また異なる感覚の人々同士、対話を深め、かけがえない瞬間を共に味わうことができた。

(管野奈津美)





## ろう者のための美術鑑賞ワークショップ Workshop 「現代アートを知ろう！語ろう！」(全2回)



日 時 [第1回] 2020年9月19日(土) 16:00 - 18:00

[第2回] 2020年10月25日(日) 14:00 - 16:30

モデレーター 荒木夏実

進 行 管野奈津美・牧原依里

講 師 横浜美術館 教育プロジェクト

共 催 横浜トリエンナーレ組織委員会

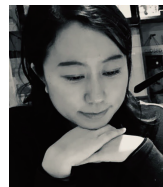
参 加 者 ろう・難聴者 12名 (第2回は1名欠席)



モデレーター

荒木 夏実 Araki Natsumi

東京藝術大学美術学部准教授／キュレーター  
キュレーターとして森美術館で現代美術の展覧会を数多く企画、2018年より現職。現代美術を通して社会を考える企画や執筆活動を行う。主なキュレーションに「ゴー・ビトゥー展：こどもを通して見る世界」(森美術館、2014)、「ディン・Q・レ展：明日への記憶」(同館、2015)「彼女たちは歌う」(2020)など。



進 行

管野 奈津美 Kanno Natsumi

筑波大学大学院博士前期課程芸術専攻クラフト領域修了。専門は現代陶芸。日本財団助成聴覚障害者海外奨学金事業の第3期奨学生としてギャロデット大学に留学し、自らろう者としての立場から、ろう者による芸術表現、欧米におけるデファートの歴史やろう者の芸術活動の研究を行う。現在、ろう学校教諭として、美術・デザインの指導に携わる。



進 行

牧原 依里 Makihara Eri

聾の鳥プロダクション代表。自らろう者の立場から、ろう者の「音楽」をテーマにしたアート・ドキュメンタリー映画「LISTEN リッスン」(2016)を零境(DAKEI)と共同監督、話題を集める。聴者による「聴文化」を前提にした映画とは異なる「ろう文化」の視点を追求した映画表現を实践。「東京国際ろう映画祭」代表として2017年より映画祭を主催している。



講 師 横浜美術館 教育プロジェクト

2012年から始動した横浜美術館 教育普及グループのチームのひとつ。主に鑑賞教育とボランティア育成、学校との連携などの活動を担う。「ヨコハマトリエンナーレ2020」では約60人のガイドサポーターを育成し、「ガイドサポーターによる『オンラインガイド ココがみどころ!』」(<https://www.yokohamatriennale.jp/2020/event/20200807/>)を実施。今回は教育プロジェクト(端山聡子、北川裕介、古藤陽、関淳一)と鑑賞ファシリテーター(齊藤佳代)によるチームで「ろう者のための美術鑑賞ワークショップ」を担当。



「横浜トリエンナーレ」は横浜で3年に1度行われる現代アートの国際展である。「ヨコハマトリエンナーレ 2020」の開催に合わせ、横浜トリエンナーレ組織委員会との共催及び横浜美術館教育プロジェクト企画・実施の協力のもと、ろう者を対象とした鑑賞ワークショップを実施した。新型コロナウイルス感染症対策に伴い、Zoomによるオンライン開催となったため、参加者数は高校生以上のろう・難聴者12名限定とし、参加条件を第1回・第2回両方とも参加できる方、そして「ヨコハマトリエンナーレ 2020」に直接来場し鑑賞できる方とした。会場での鑑賞の際は第1回と第2回の間に個別に来場していただくことにした。ワークショップにおける感想を発表する手段は、手話、文字、両方可とし、手話が難しい方はチャットに文字を入力していただくなどの工夫を行った。

### アートの見方や自分の気づきの広げ方を学ぶ

第1回はまず参加者の自己紹介から始まり、年齢の幅も大学生から社会人まで、美術館に行くのが好きな方はもちろん、ビジネスにも活かせる現代アートの思考法に興味を持っている方や美術館に行ったことのない方など、多彩な顔ぶれが集まった。この回は横浜美術館教育プロジェクトからのレクチャーを中心に展開し、アートの見方や鑑賞方法のポイントを学んだ。レクチャーは横浜トリエンナーレの概要を知ることから始まった。今回の展覧会タイトルは「AFTERGLOW—光の破片をつかまえる」で、「AFTERGLOW」を日本語にすると残光、眩しい光が発せられた後に残る、かすかな光を指す。光り輝いている間だけでなく、その光の余韻やその周辺にも目を向けてほしいというアーティスティック・ディレクターのメッセージが込められている。今回のディレクターは、インドを拠点に世界的に活躍する3人組のアーティスト「ラクス・メディア・コレクティブ」で、「ラクス」とは、くるくると回る回転運動や旋回舞踊から生まれる、ある種の覚醒状態や悟りの境地を表す言葉で、回転しながらも変化する周囲に柔軟に対応しつつ思考を深めることを示唆しているという。このトリエンナーレでも「テーマ」

から展覧会を構想するのではなく、複数の「ソース」を出発点とする方法を取っている。「ソース」となる、時代や文化的背景の異なる人々の生き方や考え方を示す資料「ソースブック」を用意して、ソースからインスピレーションを得て参加者の中に立ち上げられた様々な思考を植物の『茂み (thicket)』に例えており、それが変化し続け、『さざなみ (ripple)』を起こしながら展覧会の外へ広がってほしいという意図が込められている。ろう者たちが手話で語り合う中で、どのような思考や対話が生まれ、さざなみがどのように広がって変化していくのか楽しみなオープニングとなった。

次に、作品を鑑賞するプロセスとポイントについて教育プロジェクトよりお話いただいた。みろという行為を鑑賞に転換するための手話や日本語による言語化は、自分の考えを整理して明確にしたり、他人と共有できるという利点がある。まず、客観的な目で観察し、全体を大掴みに把握したら、隅々に目を配っていく。展示の方法などについても併せて気づいた点、見た事を手話や日本語に変換していく。そして、疑問に思ったことについて推測し、作品の中にその根拠を探していく。次に、作家情報を照らし合わせた上でもう一度作品の全体を検討すると、自分なりの読み解きが生まれ、さらに複数の人たちで検討を加えることで、作品への解釈が深まっていく。「自分の目を見て、考えを巡らせて、自分の人生経験を総動員して、作品の意味を作り出すこと」が鑑賞であると教育プロジェクトは強調する。

そこで、スタッフの牧原と管野が鑑賞者の役で鑑賞のデモンストレーションを行なった。モニターに写し出された作品写真を見て、「透明」「鍵がたくさ



作品鑑賞

んある」「家にある鍵に似ている」「新しい鍵と古い鍵が混じっている」「鍵の数が11個ある」と観察した内容が交互に出た。次に「この持ち主はなぜたくさん鍵を持っているのか」という問いかけに、「引越が多いかもしれない。使った鍵をそのまま持ち続けてどんどん増えてしまった」「例えばビルの管理人や警備員は鍵の束をジャラジャラと持ち歩いているので、それに当てはまるのでは」とそれぞれ推測した言葉が出た。鍵の役割についても「ドア、引き出し、金庫などについている」「なくしたくないものを大事にしまっておくため」「他人に侵入されないよう自分のテリトリーを守る、その境界のイメージがある」と想像を広げ、「壊れやすい」「重い」「中が透明」と作品に使われているガラスの素材としての特徴にも目を向けてみる。ここで作品のタイトルは「無題」、タイスィール・バトニジという名前の作家で、パレスチナのガザ生まれで今はパリを拠点としているという作家情報を聞いた上で、「ガザは紛争になった地域なので、自分の住むところを失ってしまった。そして様々なところを転々とし、パリに辿り着いたと想像できる。故郷に戻ることができなくなった。その作品には自分の中にある思い出や記憶、そういったものを閉じ込めているのではないか」という推論に到った。感想や推測を交わしながら、他の参加者が言ったことに触発されて、自分の考えもどんどん変化していく。第2回のワークショップではこのように、参加者が相互にディスカッションしながら作品の意味生成や読み解きを一緒に行うことを説明し、横浜美術館教育プロジェクトと事務局で協議して選んだ指定作品4点を伝えた。第1回終了後、指定作品4点を中心に「ヨコハマトリエンナーレ2020」を参加者に個別に來場して鑑賞していただき、希望者には教育プロジェクトとの筆談等によるコミュニケーションを通じた鑑賞の機会を設けた。第2回では、2つのグループに分かれてディスカッションを行った。

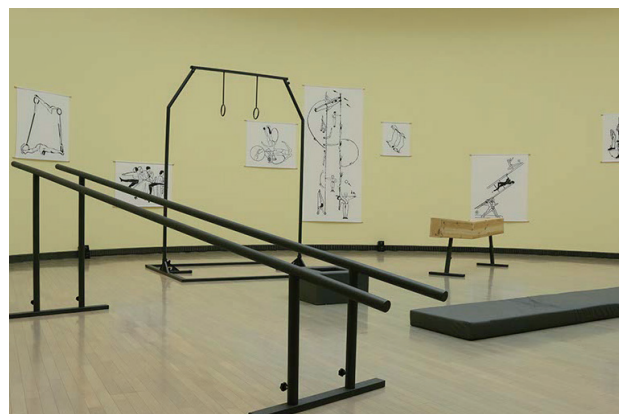
### 抑圧された環境の中で発揮する 人間の限りない可能性と適応力

円形の部屋の中に標準とは異なる形状やサイズの

黒くて硬い、器械体操の器具のようなオブジェがあちこちに数点置かれている。壁には人間の形が描かれたドローイングのようなものがいくつも貼られ、会場に設置されたスピーカーから「くだらないこと言わないで」「もうちょっと普通のことをしなさい」など老若男女の声が聴こえてくる。

今回、参加者がろう者・難聴者のため、その声を文字化した資料を事前配布した。その文字化された声を読み、ルールを厳守する国家ロシアの共産主義が反映されているように感じた人もいれば、自分が受けた口話教育を思い出したという人、たまたま面白そうな形だとオブジェに触ろうとしたら声が聞き取れ、その声があまりにも厳しい声だったために思わず触るのを止めてしまった、その声はまるで枷を嵌められるかのような感覚を覚えたという人もいた。

またその作品で実際にパフォーマンスを行っている動画を鑑賞した感想も様々だった。素晴らしい動きをしていたが成功しても失敗しても微動だにしない無表情で人間らしくなくて不自然だと感じたという意見もあれば、器械体操とは雰囲気や異にするパフォーマンスをしているのを見て既存のものと異なる方法で乗り越える方法もあるのだと未来を感じることができたという意見もあった。また実際に私たちは体操の器具を知っているがために「この器具は違う」と思いがちだが、もしその存在すら知らない子どもだったら無邪気にそのオブジェを使って遊ぶ



タウス・マハチェヴァ《目標の定量的無限性》

2019-2020 年

インスタレーション、サウンド、パフォーマンス  
ヨコハマトリエンナーレ 2020 展示風景

©Taus Makhacheva



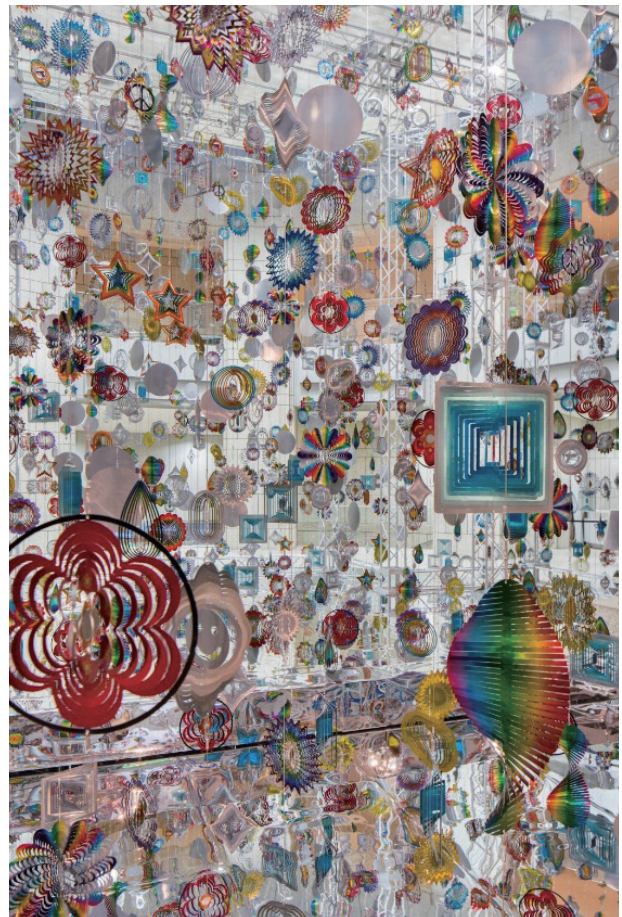
のではないかという興味深い意見もあり、ネガティブな見方とポジティブな見方がそれぞれあがった。

作品を見る時に、その時の環境に左右されるのか、それとも自分の感覚で見るのか、人によってその作品の捉え方が異なる。あまりに強烈で無慈悲なオブジェと命令調の声に圧倒されてしまいがちだが、そのオブジェを使って新しい動き方やルールを作っていくパフォーマンスを目の当たりにすることで、既にあるルールを壊し、新しくルールを作っていく、人間の限らない可能性と適応力、そして希望への可能性を感じさせてくれた作品でもあった。

### きらびやかな世界観に込められた 社会的メッセージ

横浜美術館吹き抜けのグランドギャラリーに展示された作品で、アメリカの庭に飾られるウィンドスピナーが無数に吊るされた巨大なインスタレーションとなっている。ウィンドスピナーがお互いに光を反射し合い、煌めいている。一見キラキラして華やかな空間を醸し出しているが、よく見渡してみると、光り輝く中に銃のマークが混じっており、一瞬ドキッとさせられる。他にも銃弾、ニコニコマーク、ピースマーク、レインボーなどのスピナーがあちこちに吊るされている。「ウィンドスピナーが吊るされている異様な高さは貧富や階層の差を表しているのではないか」「銃もあれば平和を求める人もいる、LGBTなどのマイノリティもいる。様々な人が共に暮らしている世界観を表しているのかなと思った」「1つ1つの形にストーリーが込められている。それらが家となり、その家が集まって一つの街へ、さらに大きな集合体になる」とそれぞれ、意味付けようとしていた。また、ウィンドスピナーは停止して動かないものもあれば、くるくる回転するものもあった。表面では笑顔を装っているが、裏では不満を抱えていて、それがいつか噴出して逆転してしまう恐れがあることを表しているのではという意見もあった。

床には鏡が一面に貼られており、足元にもウィンドスピナーが映り、反射し合い、煌めいている空間が果てしなく広がっている。もう1つの新しい世界



ニック・ケイヴ《回転する森》

2016年（2020年再制作）

鉄、アルミニウム、ワイヤー、モーター

ヨコハマトリエンナーレ 2020 展示風景

撮影：大塚 敬太

写真提供：横浜トリエンナーレ組織委員会

©Nick Cave

があるようにも見え、想像力が問われる作品である。床に映る世界は仮想の世界＝インターネットの世界と例え、「インターネットを通じたプロレスラーの自殺問題もあったように、中傷も人を殺しかねない凶器となる。SNSやネットの世界でも銃は存在する、人を傷つける凶器になってしまうというメッセージが込められているのではないか」という意見も出た。作家自身がアフリカ系アメリカ人ということもあり、突然銃を向けられるかもしれない日常の中で生きている、生きるか死ぬかの境目に立たされている立場を表しているとも想像できる。「現実の世界ではむこうを向いていた銃口が鏡の世界では自分の方を向いているように見えた」と、鑑賞者の立つ場所の角度によって見え方が変わってくるように、マジョリティとマイノリティが入り混じっているかのような一見複雑で、見る立場や位置によって多様な見方が

できる作品である。作品の発するメッセージの受け取り方が変化する、幾つもの層を感じさせられる作品であった。

### 少数言語をもつ民族の隠されたメッセージとアイデンティティ

何もない真っ白い壁に約 80 日間かけてノズルから噴射された水が吹き付けられることで白いチョークの層が侵食されて土や土絵具が露出し、文字が現れる。そこから浮かんでくる単語「Nagula」は、オーストラリアのアボリジニのヤウル族の言葉らしいが、意味は翻訳されていない。現代のキネティックな技術と先住民の素材や物語を組み合わせたインスタレーション作品である。

この作品がオーストラリアの少数民族と文字を象徴していることから、自らろう者たちの状況と重ねる参加者が多かったのが印象的だった。一人ひとりが作品に対する感想とともに自分の経験を吐露していく。「自分は難聴で地元の学校に行っていた。自分が不利にならないように、聴者のように振る舞っていた。この作品を見ると水で洗い流されることによって、隠れていたそのものが露わになっていく。その赤い土のもとが、本来の自分、つまり耳が聞こえない自分、デフファミリー（家族全員がろう者）の環境で育った自分、他の聴者とは何かが違うという感覚、自分の根源が思い出されたような感覚を味わった。言葉にするのが難しいが、白い壁は自分を隠すための仮面のようで。それが赤い土として露わになる、見ていて何か切ない気持ちになった」と過去を語る人、「4つの作品の中で一番好きな作品。赤色の絵具を入れた水を噴出していると思ったただの水だけが噴出しているのに驚いた。現代的。今だからこその技術。またマイノリティとして文化や言語を残していく、文字の下に伸びる木の根っこのようなものが消えないように後世に引き継いでいこうというメッセージを受け取った。これはろう者の世界でも同様だと思う。ろう者のアイデンティティを捨てて聴者に合わせるのではない。自分の言語や文化を大事にして自分らしく、という共通性を感じた」と作品の技術に感嘆するとともに自分の共



ロバート・アンドリュー 《つながりの啓示ー Nagula》  
2020 年

オーカー、酸化鉄、チョーク、アルミニウム、  
水、電気機械部品  
ヨコハマトリエナーレ 2020 展示風景  
©Robert Andrew

通性を見出す人。さらに、「かなり時間をかけて完成される作品と聞いて、感銘を受けた。なぜならその時間というのはアボリジニの歴史そのものでもあると思ったから。そしてその文字は流れずに壁に留まっている。社会から目を向けられるようになったけれど自分が屈したわけではない、主張し続けていく必要があるのだ、私たちと同じだと実感した。ろう社会も聴社会から存在は知られているけれども、それでもさらに主張し続けていく必要がある。屈すのではなく、爪痕を残していく必要があるのだということを感じた」と歴史と作品の関係性、マジョリティとの関わりを考察する人、「はじめは何もない真っ白な壁。少しずつ時間をかけて赤い文字が浮き出す。最初その文字を見たときよく分からなくて、何だろうと思った。そういった意味で他の文化を知る、能動的に考えさせるきっかけを作る作品だと思った」など、参加者から様々な意見が出た。

「木の根っこ」というキーワードから話が展開し、とある人が自分の家族について話し始めた。「根っこ」の話があがったが、実は私にはろう者の妻と聴者の娘がいる。娘はいわゆるコーダ。この間娘が学校でカウンセリングを受けた。その娘が描いた木には根っこがなかった。家の中では手話で話そう者の世界、外の学校では日本語で話す聴者の世界。娘はどっちが自分なのかわからずアイデンティティが揺らいでいた。カウンセラーに言われたのは時間をか



けてアイデンティティを確立していく必要があるということ。この作品を通して改めて大事に娘のアイデンティティを見守りたいと思った」とのこと。その話から、つまり赤い土はアイデンティティであり、木の根のルーツを表していること、そして通常は根っこから木が生えていくのに対して、この作品では噴出で文字が顕わになり、最後に根が現れるかのような設計になっていることと参加者の娘さんの話から、後から根を作っていく、経験からアイデンティティを確立していくこともあるのではないかと、という見方もできるという話になった。

根っこが固まってこそ大きな木が育つ。その根っこを大事に育てていくことで社会とのコミュニケーションを深めていくことが可能になる、と改めて感じさせられた。水を噴射し、隠されたバリアを洗い流していく。その茶色い水滴が集まって流れ落ちた痕は乾いた血のようだ。先人がマジョリティと闘いながら守っていった、彼らから受け継がれた文化と言語。真実の自分のルーツを受け継いでいくその大切さを考えさせられたとともに、その作品のタイトル《つながりの啓示－Nagula》は原初的なものと現代的な技術との融合、それらのアンビバレンスは私たちがこの社会で生きていくためのヒントであることを示唆しているようだった。

### 世代間で共有できないもどかしさと 隠された政治的批判



新井 卓《千の女と旧陸軍被服支廠のための  
アンチ・モニュメント、広島》  
2020年 ビデオ（サウンド、16分15秒）  
ヨコハマトリエンナーレ 2020 展示風景  
©Takashi Arai

3世代の女性が集まり、祖母が戦時中に縫ったという千人針の制作を再現し、語り合いながら一緒に縫っていく映像である。千人針は、戦地に行く兵士が弾丸に当たらないようにという願いを込めて、千人が一枚の布に赤い糸を縫い付けて結び目を作ったお守りのことである。祖母が戦時中の記憶をたぐり寄せながら語っていき、娘らしき女性が応答し、会話を交わしていく。しかし、一番端に座っている孫娘らしき若い女性はどうもピンとこないのか、積極的に会話に入ることができない。なんだか繋がりを持てない、共有できないもどかしさを感じられる。また、その映像の隣の壁面に昔の五圓の硬貨を撮った作品が飾られてあり、なぜ五圓玉が飾られてあるのかと気になって調べたという参加者もあり、その五圓は四銭（しせん）、つまり死戦（しせん）を乗り越えて五になるようにという意味が込められており、千人針同様のお守りとして崇められていたという。

そして、映像の最後に突然蚕が出てきた場面があり、なぜ蚕なのか、作者は何故その場面を入れたのか疑問に思った参加者も多く、それについての議論が盛り上がった。映像の中ではその蚕は絹布に包まれており、千人針は戦争に行く兵士が撃たれないように腹を守るための布で、それに絹布が使われていた。しかし、「千人針は意味がなかった」という3人のやりとりが映像にあったように、千人針は実質的には腹を守るには役に立たない布だが、蚕を守る繭や絹布も同じように意味がない。なぜなら、繭も絹布も結局は人間が取り上げてしまうからである。お守りを作ってもどんなに強く祈っても、悲惨な結果しかもたらさない。つまり戦争は意味がないという政治的な批判が暗に含まれていたのではないかという解釈が生まれた。現代でも新型コロナウイルスの感染が拡大した時も、アマビエのお守りが流行ったり、実質的には除菌の効果がないアルコールの買い占めが起きたりなど、似たような状況が起きていた。結局、どの時代も役に立たないものを人間は崇め、それを心の拠り所にしてしまう。愚かでありながらも、希望の託し方は日本人らしいと言えるかもしれない。



グループディスカッションの後にこの4作品について各グループが発表し、全体で共有した。進行をつとめた事務局の管野・牧原による考察も含めた手話動画(約30分。右上のQRコードからアクセス)をウェブサイトで公開している。一人ひとりの手話からその人なりが伝わってくる。議論も交わされているのでぜひ時間がある時にご覧いただけると嬉しい。



### 作品から生きるヒントを紐解く参加者たち

最後に、参加者全員に「ヨコハマトリエンナーレ2020」の中で印象に残った作品を取り上げ、一人ずつプレゼンテーションしてもらった。現代社会の問題を訴えるメッセージを感じた、作家の意図が掴めなくて作品の意味について考えさせられた、自分のある人生経験を思い起こさせたなど、それぞれ着眼点が異なり、非常に興味深いプレゼンテーションとなった。例えば、金氏徹平による《White Discharge (フィギュア / 203)》というフィギュアにドロドロとした白い物体が上からかけられた作品を選んだ参加者が2名おり、一方は「現代社会を風刺化している作品。ドロドロとした白い物体によってフィギュアの輪郭線が隠されているのは、妄想、不安、恐れなどのとりとめのない感情を表しているのではないか。そして白色は広がりや膨張を表しており、同時に想像は自由と言われているかのようで、想像が膨らんでいく」と話し、そしてもう一方からは「自分が同じようにその物体をかけられたら息苦しくて呼吸できない。フィギュアは大量生産されていて、お店に行けばたくさん並んでいる。今人気でもいつかは壊れ、捨てられる。現代の量産システムを批判しているのではないか。世界の見方に決まりはないと考えさせられた」など様々な見方が出た。また、他の作品では現代社会の問題と絡めて「人体に有害な鉄などの物質を飲み込み、蝕まれながらも、劣悪な労働環境で働かざるを得ないインド人の状況を表現した作品と知って、それらの製品は先進国に輸出されていて、我々は搾取してしまっている立場、

このままでいいのかと問われているようだった」「美しいけれど、人間に有害な毒があるからといって見せ物のように吊るされている。でも木自身にとっては関係ない、元々自分のいる場所だったら自分らしく生きられたのに、そこから美しいというだけで一方的に連れ出してしまった。人間が興味本位で招いた結果である」と自分が置かれている状況や人間のエゴについて考えさせられたという意見も出た。アジアの現代アートの作品に触れ、日本だと普段意識することのない宗教と医療の関連について思いを馳せ、自分とは異なる価値観と向き合ったという方もいた。これらの鑑賞を通して「物事をそのまま受動的に受け入れるのではなく、違和感を感じたら、まず疑問に思うことが大切。疑問に思っただけから新たな変化が生まれる」「意味が掴めないけど、物事に100%正解ということはない。自分の好きな方法で答えを探っていいと言われているような気がした」と作品から受けとったメッセージから解釈へと展開した。まさに社会は「こうであるべき」という固定観念のもと、決まったルールが敷かれ、多くのルールに縛られている。それに馴染めない、またはそこから外れることを恐れ、生きづらさを感じる人々も多い。日本語とは異なった手話という言語を使用し、マイノリティとして生きているろう者だからこそ、敏感に感じ取った部分もあるのかもしれない。作品の解釈を通して得られた新たな価値観と向き合うとともに、自分らしく生きるヒントのようなものを探ろうとしており、そこにろう者ならではのしなやかな感性を感じた。

### 参加者の間に広がった視覚言語ならでのさざなみとその方向性

今回ろう・難聴者12名にご参加いただいたが、年代が20代から40代までと幅広く、大学生も数名いて、人生経験や教育背景も多種多様であった。30～40代は口話教育を受けた経験から、ろう教育の問題やアイデンティティから想像を膨らませて話された方もいた。20代は手話で育った世代で、インターネットやSNSに馴染んでいる世代ならではの見方も出た。世代も経験も異なる方々が集まって、

「アート」とは何か、そして自分の経験と絡めながら作品の意味生成や解釈に向けて、深く議論できる場というのは今まであまりなかったように思う。

皆さんの率直な意見や言語化の過程も素晴らしく、作品とひたむきに向き合い、作品の意味をみつけ出そう、作品の本質を知ろうという真摯な姿勢がうかがえた。参加者同士で対話を重ねることで、普段特に気にもせず見流してしまいそうなところにも目をつけ、それに触発され、新しい発見や気づきも多く生まれた。相手を否定することもなく、「様々な見方があって面白い！」という雰囲気のもと、フラットに話し合える空間ができていたのも今回の大きな成果であった。普段の鑑賞だと作品を目の前にして話し合うが、今回は視覚的にどんな作品かという観察から生まれた描写が手話で巧みに表現されていて、その視覚的イメージを共有するところから始まったのも、ろう者＋オンラインだからこそ見られた新しい発見であった。まさに音声や書記日本語に捉われない、視覚言語ならではの新たな思考の発生やそれに伴う広がりがあるところに存在していたといえよう。今回、このような場を設けることができたのも、荒木先生や横浜美術館の教育プロジェクトの方々がろう文化やろう者の言語について関心を持ってくださり、言語化の手段は日本語だけではないということを尊重してくださったからだと思う。今後、このような場を増やし、ろう者の世界にもアートを通していくつもの茂みを発生させ、さざなみを広げながら、さらなる変化を促していきたい。(管野奈津美・牧原依里)



## ろう者と聴者のためのトークセッション 第1回「異なる感覚の可能性」

Talk Session

日 時 2020年10月31日(土) 13:00 - 15:00

会 場 Zoomによるオンライン

参 加 者 参加者: 95名(区分問わず)

※申込時点 142名(ろう者・難聴者 47名 / 聴者 95名)



ゲスト

伊藤 亜紗 Ito Asa

東京工業大学科学技術創成研究院未来の人類研究センター、リベラルアーツ研究教育院准教授  
専門は美学、現代アート。もともと生物学者を目指していたが、大学3年次より文転。2010年に東京大学大学院人文社会系研究科基礎文化研究専攻美学芸術学専門分野博士課程を単位取得のうえ退学。同年、博士号を取得(文学)。主な著作に『目の見えない人は世界をどう見ているのか』(光文社)、『どもる体』(医学書院)、『手の倫理』(講談社)など。



ゲスト

松崎 丈 Matsuzaki Jo

国立大学法人宮城教育大学特別支援教育講座准教授  
先天性風疹症候群による感音性難聴(両耳共約110dB)。東北大学大学院教育学研究科博士後期課程修了。2005年より現職。文部科学省の有識者会議や国連の「障害と防災」専門会議で提言し、台湾の聾教育100周年国際会議で「ろう重複障害」について招聘講演するなどろう者に関わる専門家として活躍している。

人はさまざまな感覚をもち、それぞれ異なる視点や方法で世界を捉えている。様々な身体性をもつ人々にインタビューし、新たな視点からその身体性を掘り起こしてこられた伊藤亜紗先生と、ろう教員当事者として教育心理学の視点からろう・難聴・ろう重複障害の子どもたちの教育的係わりやそれに関する問題を分析されてきた松崎丈先生をゲストとしてお招きし、多様な身体性をもつ人々の感覚やその可能性について語り合った。

### ろう者が心地よいと感じる視覚のリズムのメカニズム

松崎先生からは、ろう者の視覚は優れているというデータがあるが、それが芸術でどう発揮されているのか、ろう者の感覚と芸術との関連性について話題提供をいただいた。まず、歴史的視点において、ろう者にとって芸術は聴者と対等にできる

知的能力があると示すための手段であったが、手話言語学の出現によって、手話詩など手話の言語学的要素を取り入れた芸術表現が台頭するようになり、2016年にろう者の体内に音楽が存在しているのではと問いかけた無音のアート・ドキュメンタリー映画「LISTEN リッスン」(牧原依里・雫境共同監督)が公開されると大きな反響を呼んだ。音楽はろう者にとって遠くに感じる存在のはずが、ろう者がその映画を観て「心地よい」と感じ取った感覚は果たして何だろうか疑問に思ったという。そこで「LISTEN リッスン」の一場面を取り上げ、「その場面で表出されている『/文化//祭/』の手話単語は言語的意味を持たず、普段の会話とも違う動きが見られる。ろう者は視覚だけではなく固有感覚で、はり、ゆるみ、動きの長さやリズムなどを感じながら歌っているのではないかと仮説を立てたという。固有感覚とは身体の深部にある感覚で、身体の動き

の速度、向き、骨格筋の緊張、平衡感覚の総称であり、身体各部の運動、静止、位置、平衡を感知することで、運動の調節、体位の位置を維持している。歌い手はその固有感覚を使って手話のはり、ゆるみ、動きを調節するとともに、それらを組み合わせてリズムを作り出している。また、それぞれ動きの時間の長さやはりの程度が異なり、音の長さが異なる音符に相当すると考えられる。同時に聴き手となるろう者の目にサッケード（跳躍運動）を生じさせているのではないかという考察も出された。サッケードとは、人が見る対象を代える際に発生する眼球運動で、手話の動きやはり、ゆるみなどを追って視線も移動する、その動きに音楽的なリズムが生じる。ろう者も心地よく感じられる聴者の映像の例として、ドイツのコンテンポラリーダンスの振付家ピナ・バウシュの「Seasons March」に、ダンサーが一行に並んで、全員が人差し指と親指を立てた右手をゆっくり大きく動かし、その後はこぶしを握った両手で小刻みに震わせるという場面がある。そこにもやはり、先程の『/文化//祭/』に類似した動きやはり、ゆるみが見られたという。聴覚からではない、別の感覚による新しい音楽の感じ方の可能性を示した考察であった。

ろう学校において、特別支援学校の美術教員が指導に最も困難を感じないのは「聴覚障害領域」と回答したデータにも表れている通り、残念ながらろう者の感覚（視覚、固有感覚、言語感覚）に着目した授業が行われていないのが現状である。教材は、一人ひとりの子どもの「自分探し」を文化に関係づけるための媒介物であり、果たして現行の教材はろう児にとってろう文化と出会い、「自分探し」につな

がる教材になっているのだろうかという疑問を投げかける。イギリスのろう者パディ・ラッド博士が提唱した概念「デフフッド（Deafhood）」は、ろう者の世界や生き方などに触れて自分らしさを探していくことの重要性を説いている。埼玉県の大宮ろう学園・坂戸ろう学園ではデフフッドを導入し、国語では聴者の場合はセミの鳴き声でセミを見つけるが、ろう者の自分たちはどうやって見つけるのかと、自分探しにつながるような問いかけを実践している。「今後、教育や研究分野と協働し、ろう者の感覚や経験に基づいた研究を深め、教育現場に還元することが求められるだろう」と結んだ。

### ともに感じ考えるための共通言語とは

感覚を言葉ではなく、道具やツールなどで伝える方法を模索されてきた伊藤先生。「お互いを感じたことが異なった場合、大事なのは感じたことをどう伝えるか、対話して深めていく。そのためには共通言語が必要になってくる」と話す。1つの例として、天ぷら定食が出された。目が見える人は天ぷら定食を一目見て把握することができるが、先盲の人は天ぷらを見たことがなく、身体の実験も異なる。そこで、どうやって見ているか尋ねたところ、説明してもらったがすぐには理解できなかったという。相手が思いついてパソコンを使って様々な皿が並べてある図を描いてくれた。そこにあったのは、皿の形や位置のみが描かれており、その皿の上には何も描かれていなかったという。目が見える人は皿と料理をセットで捉えてしまいがちだが、盲の人にとっては、地図みたいな見方で天ぷら定食を捉えているということが判明した。その場面で共通言語となったパソコンを媒介に脳内にあるイメージの翻訳をすることができた。

コミュニケーションには「伝達モード」と「生成モード」の2つのモードがあり、伝達モードは、発信者がメッセージを伝える一方通行的なものだが、生成モードは相手が理解できる方法を考えながら、相手に合わせて言い換え、変化していく。そのモードが共通言語を作る上で重要だという。

共通言語の生成の例として、目の見えない人のス



トークセッション 松崎氏



スポーツ観戦についてお話しいただいた。ただ音声で実況するだけだと、一方通行で終わってしまい、盲の人にとっては満足できず、一体感が失われてしまう。そこで生成的なモードを使って視覚障害者も参加できる競技空間（出来事）＝「ジェネラティブ・ビューイング」を創り出すことにした。まず、柔道では、翻訳者二人が手ぬぐいの両端をもち、視覚障害者がそのタオルの中央を握る。翻訳者は試合の映像を見ながら選手になりきって手ぬぐいを引っ張り合い、動き、強さ、勢いを表現する。視覚障害者はその手ぬぐいを握っている手を通してその振動や勢いが伝わり、選手同士の袖の引っ張り合いを体感することができる。ラグビーではスクラムの場面を取り上げ、キッチンペーパーのロール2本をお互いのおでこにあてがい、落とさないように頭で押し合うことで、敵とも協力し合いながら押し合わない崩れてしまうスクラムの特徴を身体で味わうことができる。そしてバランスを保つことの難しさや選手の気持ちを体験し、そこに共通言語が生まれる。

また、スポーツだけではなく、「ルネサンス」「バロック」という美術史に出てくる用語の翻訳にも取り組んだ。それぞれの時代に創られた「最後の審判」の作品や彫刻を比較すると、「ルネサンス」は明瞭な輪郭線、多数のものの統一感、層構造、「バロック」は曖昧な境界、渾然一体、流動的など特徴の違いがある。日本人だからヨーロッパの歴史とは無縁と思いがちだが、身近な日常生活と絡めて話し合ってみると、「だし巻き卵/スクランブルエッグ」「角砂糖/はちみつ」「野球/サッカー」「結婚/恋愛」など面白い視点が生まれ、翻訳できる共通言語となる。

「まず文化を知る必要という面では、松崎先生と共通する部分がある。伝達はもともと答えが決まっているが、生成モードは話し合うことでともに答えを探っていく。答えを決めつけるのではなく、異なる身体を持つもの同士がともに参加し対話し、新しい翻訳ができる場を設けていく。共通言語は『言語』だけではない、様々なもので応用できる。使うことでさらにお互いの身体性や感覚への理解が深まっていく」と結んだ。

## 感覚の違いを知る、対話の場を増やすためには

トークセッションでは、まず荒木先生から「音楽はろう者にとって遠いものだと思うが、ろう者は固有感覚で音楽を感じているという考察は興味深い」とし、「LISTEN リッスン」の監督を務めたスタッフの牧原に感想を求め、「ピナ・バウシュのダンスについては、自分も手話に似た心地よさを感じていた。自分が育ってなんとなく身につけた感覚について、固有感覚で音楽を感じているという松崎さんの分析に当てはまるのではと共感した。今後、データを収集して研究を深めていって論文などで根拠を示せたらいい」と答えた。荒木先生も「ヨコハマトリエンナーレ 2020 のろう者のための鑑賞ワークショップでろう者の表現力に感心した。美術の授業で支障がないというデータが出ていたが、教員側がろう者の感性や感覚を把握していないのではないか。」と疑問を投げ、それに対し、松崎先生も「美術だけではなく、音楽や体育などにおいても聴者の教員はろう者の特性や感覚を理解し切れていない状況であり、依然として聴力に限定した指導が行われている。『LISTEN リッスン』のように感覚に関わる事例が今後増えれば、それを収集・分析していく。同時に美術、音楽、ダンスを担当する教員のネットワークも形成し、アート関係者と一緒に議論していく必要がある」と指摘する。

次に伊藤先生の共通言語について、荒木さんから「天ぶら定食の話も興味深かった。自分は見てから食べ始めるが、盲の人はまず皿の位置、料理内容は後ということだったが、料理を知りたいという欲求がないのか？」という質問に、「料理の内容を知



トークセッション風景 伊藤氏

りたいという欲求がないわけではない。イメージする順番が異なる。見える人はまず見てイメージするが、盲の人は図面的に捉えており、そもそも料理をイメージすること自体がないともいえる。まず皿の大きさや位置はどこか、つまり地図のような捉え方から始まる。場所を把握した上で食べて、天ぷらと気づく」と、認知の順番が異なると説明する。荒木先生が森美術館にキュレーターとして勤務していた時に、来館した盲の人が、平面だが近くで見るとテーブルの重なる層がある作品を、杖で触るだけで重なりがあると分かったエピソードを提供し、「我々が使っていない感覚を使いこなしている。このように感覚の違いを知る、対話できる場を増やしていくためにはどうすればいいか」と問いかける。松崎先生からは、「学校現場内では限界がある。固有感覚も含め、伊藤さんが実践されている手法もお借りして、アート面で様々な感性をもっていることを示すことができたら大学や学校での指導へ展開できるのではと思う」と提案する。伊藤先生もとても重要な問題だと指摘する。「美術教育は、美術作品についての知識を身につけることが目的ではない。美術を使って何を表現するのか、何ができるのかが重要である。松崎さんのお話にもあったように『自分探し』や社会で生きていく力を育むにはアートと深い関わりがある。目的を果たすためのツールとして、アートを使ってできる方法を考えていく必要がある」と同感を寄せた。

最後に、「デフフッドは今後大事な観点になってくる。障害という言葉はマイナスという見方が強い。自分に誇りを持つためには『特性』など、自分を肯定的に受け止める新しい言葉が必要ではないか。欧米ではジェンダーや人種も含め多様性へのサポートは進んでいる。大学教員の立場から見てどう思うか」という質問が出た。伊藤先生は「大学にも様々な学生がいる。表面的な考えだけではなく、その内面にある意見を引き出す力が教員に求められる。信頼関係の構築が大事になってくる。正直に意見を言い合える雰囲気を整えることが教員の役目だと思う」と対話の重要性を強調する。松崎先生も「ろう者の考え方はもちろん多岐に渡る。それを学んだ上で、自

分はどう生きるか選択・探求する。デフフッドの中には『抑圧』とは何か気づき、聴者からの抑圧に対して自分がどう生きるのかというテーマも入っている。私自身も聴者から教育を受けてきて音楽とは無縁と思っていたが、「LISTEN リッスン」を見て心地よいと思う反面、そう認めてしまっていていいかどうか心の揺らぎもあった。その抑圧から解放されて自分の言葉で語るという経験を今回した。その抑圧の構造も理解した上で対応していく必要がある」と、抑圧から解放された場での対話の重要性を説いた。

### 感覚の「矯正」から解放された教育実践を求めて

まず、「LISTEN リッスン」やピナ・バウシュの一場面を手がかりに、ろう者自身の固有感覚やサッカードによる音楽の感じ方についての考察が出されたのは画期的な発見といえよう。私自身もピナ・バウシュが好きで、舞台を何度か見に行ったことがある。また、幼い頃はバレエやフィギュアスケートを観るのも好きで、その跳ぶリズムを見て楽しんだ記憶がある。私自身、聴覚で音楽を聞き取ることができない、その代用として、視覚で楽しんでいたのではと感覚の配置換えのように解釈していたのだが、視覚ではなく、ろう者ならでの固有感覚やサッカードで楽しんでいた、そこに音楽のリズムを感じ取っていた可能性もあると聞き、眼から鱗が落ちるような思いであった。このように新たな感覚を自分の中に発見することは、自分を肯定的に受け止めることのできる大切な要素ともなる。

伊藤さんの天ぷら定食の例を聞いて、私自身も職場での人と関わり方で感覚が異なると感じたことを思い起こさせた。例えば、同僚に「あの人に聞くなら、今イライラしているから後の方がいいよ」と言われ、どうしてそうわかるのと問うと、声のトーンがいつもと違うという。聴者の場合は、声のトーンで「イライラしている」「今日は機嫌が良さそう」と判断することができるが、私は顔の表情や振る舞い、視覚で判断する。ただ、聴者は感情を表に出さないことが多いので、顔の表情による判断が難しい時もある。このように手がかりの得方が異なると感じた。



トークセッション風景

一般的にろう者は「周りの会話が聞こえないから、空気が読めない」と誤解されることが多い。空気を読んで仕事しなければならないという日本独特の風潮に対して疑問を感じる時もあるが、「答えを決めつけるのではなく、異なる身体を持つもの同士が共に参加し対話し、新しい翻訳ができる場を設けていく」と伊藤先生が強調されていたように、「空気を読めない」と決めつけるのではなく、対話を通してお互いの感覚を共有し、その感覚の認知の仕方が異なるということに転換していけたら、お互い生きやすくなるのではないかな。

ろう学校ではかつて口話教育が行われていたように、聴者社会に適応するための教育がまだ根強く残っている。現在は手話が導入されたが、声付き日本語対応手話が一般的に使われており、ある意味、伝達モードの一環ともいえる。教員の話が読み取れるかどうか重点が置かれており、生徒からの表出・発信については二の次であったのも弊害となっている。また、感覚についても欠如ばかりが着目され、それを補うような教育も実践されてきた。例えば、聴覚障害に伴い平衡感覚も劣っているとされ、体育で体操や平均台をやらされることも多かった。このようにろうの子どもは無意識に特性を隠し、聴者社会に合わせた仮の感覚や身体を提示してしまっている。いわゆる感覚の「矯正」をされてきたと振り返る。その中から本音を引き出し、辛抱強く向き合っ

ていく必要があるだろう。聴者そして社会からの抑圧から解放されて自分の言葉で語ることができる場を増やすことが重要だと感じた。またアートを通して、対話しながら本来持っている感覚の解放の過程を示していく。ともに新たな共通言語や芸術表現を見出していけたら、身体性の新たな解釈に繋がっていくのではないかな。(管野奈津美)





## ろう者と聴者のためのトークセッション **Talk Session** 第2回「ことばを超えて伝える、届ける」

日 時 2020年11月8日(日) 19:00-21:00

会 場 Zoomによるオンライン

参 加 者 86名(区分問わず)

※申込時点 113名(ろう者・難聴者 33名 / 聴者 80名)



パフォーマー／アーティスト

南雲 麻衣 Nagumo Mai

3歳半で失聴、7歳で人工内耳埋め込み手術を受ける。当事者自身が持つ身体感覚(ろう[聾]する身体など)を「媒体」に、各分野のアーティストと共に作品を生み出している。百瀬文《Social Dance》(2019)出演、富士山アネット『Invisible Things』出演・共同振付(急な坂スタジオ、2020)など。また、和田夏実と児玉英之と共に手話を主な言語とし、視覚身体言語を研究・表現するユニット「signed」としても活動中。



インタープリター

和田 夏実 Wada Natsumi

1993年生まれ。ろう者の両親のもとで手話を第一言語として育つ。様々な身体性を持つ人との協働から感覚がもつメディアの可能性について模索。主な作品に、共通感覚を探るカードゲーム「Qualia」(2018)/mmm+LOUD AIR、触手話をもとにした「LINKAGE」、「たっちまっち」(2019)/たばたはやと+magnetなど。2016年手話通訳士資格取得。

人工内耳によって親に音声言語を与えられ、そして成人になってから自ら手話言語を習得した南雲麻衣氏と、ろう者の両親が過ごす世界を見ながら育った聴者、和田夏実氏をゲストとしてお招きし、それぞれ個人の活動を紹介いただく他、お二人がメンバーとして所属している視覚身体言語を研究するsignedの活動についてご紹介いただき、「ことば」だけではないコミュニケーションがもつ未知の可能性について語り合った。

### 「ラベリング」される「当事者」を 芸術で昇華させる

アーティスト、パフォーマーとして活動している南雲氏は自分の生い立ちについてこう語る。「3歳に失聴し、7歳の時に人工内耳の手術を受けた。聴者の学校に通ったが、聴覚を基盤とした共感感覚の場ではなかなか会話の場に入れず、様々な情報を十分に獲得できなかった。自分の中にあるものをアウ

トプットしたくても、一枚の布を一生懸命絞り出してやっと出る水滴のような言葉しか出てこないため、物足りなさを感じていた。常に置いていかれる身体感覚があり、疎外感を抱えている自分を持て余していた。聴者同士は、聞き取れた情報を取捨選択ができるが、私はその結果だけを伝えられるというような状況に不利益を被ることも多かった」と南雲氏。大学から手話で話そう者の先輩に囲まれて手話言語を覚えたという。まだろう者たちの手話を読み取れずに苦戦していた時にたまたま大学の図書館で見つけた手話に関する本『手話の知恵』に出会った。その本には手話の成り立ちが書かれていた。「紹介したい手話はたくさんあるがその中でも紹介したい手話は、『腑に落ちる』や『はらわたが煮え返る』というような言葉と身体が隣り合っている手話表現。その手話を知った時の感動と衝撃が今でも忘れられない。手話を通して身体に染み込んで行く感覚があった。言葉である手話とその言葉になる前の身



体感覚がセットに出てくる感じが自分のなかでストンと確信を得た気がする」と実際にその手話を表現してみせた南雲氏。

聴者の世界とろう者の世界を往来するにつれて自然とルールを自分の中で作っていった。例えば耳が聞こえない同士の身体感覚では、お互いに目を合わせるがそのルールを聴者の世界に持ち込むと、向こうはその慣れないルールや正面から向き合うことのエネルギーに戸惑ってしまうのか、目を逸らされてしまうことが多い。その処世術として、聴者と対面する際には、身体の向きを少しずらす、距離をつくっている。次に、視線、目線のコントラストだ。聴者と話す時はわざと目を合わせずにずらしたりすると聴者の緊張を和らげることができ、会話も円滑になる。最後に相手の身体感覚をミラーリングする方法だ。南雲氏は小さい時からダンスをやってきた影響で相手の身体を真似る癖がある。相手の癖や身振りなどを真似ることで相手との距離を縮めている。100%真似るという意味ではなく、うまくそれを取り入れていく、つまりミラーリングを通して相手の身体とタイミングを合わせながら共鳴していく。音での会話ではそれができない、けれども身体を通すと相手と共鳴しやすくなる。それが心地よいのを自分の過去を振り返って実感した、と南雲氏。

今まで関わってきた作品、演出・振付の長谷川寧を中心としたカンパニー・富士山アネットの[Invisible Things]では文脈の外にいた自分が、舞台の上だと自分が文脈の主役になった。そういった意味で、自分が常に味わっている思いを、観客が体験しているのを身体で感じ、今まで劣勢にいた自分が優勢になった快感を味わった。実際、舞台以外に今までそういった経験をしてこなかった。現実の中にあるマイノリティとマジョリティ、それを舞台の上では架空でも作り出すことができる。そういった自分の潜在意識を発見した。それが悪いのか良いのかは別にして「優越感」という感情を抱いてしまった自分に少し怖さを覚えたという。百瀬文の「Social dance」では、百瀬氏とともに、自分のパートナーだった人から言われた言葉に違和感のような突っかかりを作品に落とし込んでいった。これは身近な怒りを芸術に昇華



トークセッション風景 南雲氏

させる方法に近い。実際にこの作品を様々なお客さんにご覧いただいた時に、自分は文化や言葉、手話について彼と喧嘩しただけと思っていたことが、お客さんから「自分もこういうすれ違いがある」などのご感想をいただき、普遍的な男女の物語でもあるのだと知ることができたそうだ。

「今まで『障害』『女性』『ろう者』『人工内耳』など様々なレッテルを貼られてきて違和感を抱えてきた。その言語化できない想いを芸術で昇華できるだろうかと考え続けている。当事者の怒りを、言葉で説明するのではなく、芸術として抽象的なまま、言語化されないまま、どうやって皆に共有していくかに関心を持っている。自分の場合はダンスだが、そういった似たアプローチを行っている。例えば、他のアーティストと私の媒体を通して、私が抱えている、持て余しているこの感覚、あのコミュニティから追い出されているこの感覚をどう表現していくのか、そういったことを言葉や手話表現を通して作品と一緒につくってきた。もし今後作品を作っていくなら、言語化するのではなく、率直な身体を媒体にした作品を作っていきたい」と南雲氏は挑戦的な姿勢を見せた。

### 「その人らしさ」を二つの言語の間で どう伝え合えられるのか

長野で生まれ育ち、両親ともにろう者という環境で育った和田氏はインタープリターという肩書きで大学4年から活動している。3歳までは音声言語ではなく手話言語で育てられ、音声言語—日本語は学校で習得していったが、その状況によって音声言語が強くなったり、視覚言語が強くなったり、言語の割

合が変わってくる。今、視覚的表現を中心にした作品制作を行っているのはろう者ネイティブである父の影響が強いそうだ。「小さい頃に2本の指を使って歩かせたり泳がせたり、父と一緒に遊んだ。小さな自分になって冒険に出かける。色々な星に飛んだり、野菜の中を探検したり。そんな視覚的な冗談や表現というものに触れていた」と懐かしく話す和田氏。

「手話言語と音声言語、2つの言語を持つ私が、通訳などの役割を通して感じていることは、どちらかの言語に依存した通訳では伝えきれない部分があるということ。例えば母を表す手話を日本語に訳すとき、四角い箱のようなものなど、表されたイメージをそのまま日本語にする。けれどもそれは手を介した映像的にみえる感覚とはほど遠く、音声言語に変換することで、情報量が少なくなる、イメージ自体の共有ができない感覚がある。逆に、音声言語で『綺麗な花』を手話で母に伝えるとき、願わくばその人の頭の中を覗いて、その『綺麗な花』とはどういう花でどういった状況なのか、その人がみた情景をイメージして、手で表したいがそれはできない。シンプルな言葉だとどういう花なのか、その人が持つイメージを手を通して翻訳することが難しい。100% 伝え合うことはかなり厳しい」と幼い頃からこの人が見た綺麗な花はどういうものなのか、その人の記憶的なイメージをどうやって共有できるのか気になっていたという。

「リズムや間、空間、温度、距離などといったような、その人らしさというのは、変換しきれない、伝えきれない。その人らしさを伴う『直接の対話』はいかにつくれるかというのを模索している。通訳を否定しているわけではなく、『その人らしさ』を



トークセッション風景 和田氏

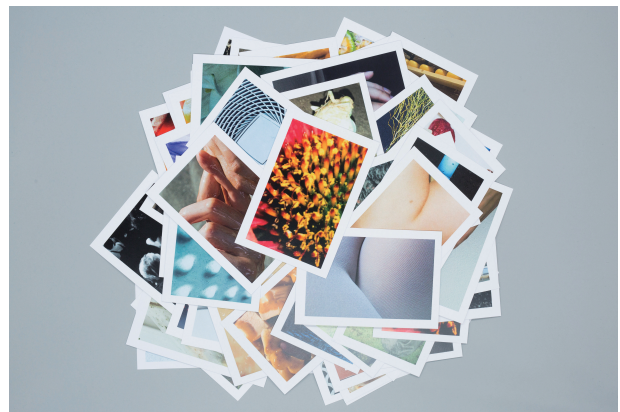
二つの言語の間でどう伝え合えられるのか、ということだと思う」とその人の温度感をメディアにどう残せば良いのか、2016年から色々と実験的な作品を制作してきた和田氏。以下、和田氏の作品をいくつか紹介する。

#### ■ 2016 年 Visual Creole



手話動画に透明なフィルターを使って手話動画に重ねる手法。作っていく過程で、言葉や字幕の通訳にこだわるのではなく、手話で描かれる映像的な世界のイメージそのままメディアに落とし込んでいけるか模索しながら制作したツール。

#### ■ 2018 年 Qualia



その人が「エロい」と思う写真を60名から収集し、カードゲーム化。例えばゴツゴツした階段やストロー、海など様々な「エロい」感覚を映した写真など、その人が「エロい」と思う写真を三枚選んでもらい、誰がその写真を選んだのか当てるゲーム。その人が思う触覚的、感覚的な「エロい」の定義というのは一人ひとり異なる。皆このカードゲームを通して、自分にとってのエロの定義が浮かび上がる仕組み。



## ■ 2018 年 -2019 年 リンゲージ・たっちまっち



和田氏が2年前に盲ろう通訳を始めたことで触発されたアイデアで、圧力や触り方を、身体を通して感じる・繋がるゲーム「リンゲージ」というゲームを制作。物を介して相手の気持ちや思考が手を通して伝わってくる経験から、全く知らない人同士でも指で繋がり合えるゲームを作った。他、盲ろう者の田畑隼人さんと共同で制作した触覚的なカードゲーム「たっちまっち」も制作、カードにある粒々を手で触って遊ぶゲームだ。触覚を通して世界を知っていくとともに、触覚から自分の中で呼び起こされる記憶を共有する方法を、そのカードを通して相手とコミュニケーションをとっていく。

「手話をどういかに映像に残していくかによって可能性が広がるかもしれないと思いながら、現在も開発を進めている。可視化することで、社会的に共有されている定義と、自分の中にある定義が異なることに気付けるとともに、自分の中にある定義がさらに広がる。手話を起点としたこのツールを通してのイメージの共有方法に関心がある。また盲ろう通訳を始めた後に印象に残った経験がある。『光』や『光り輝く』という言葉、盲ろう者に伝える時に、彼らにとってその言葉はどういうイメージを持つのか。相手の中にどのような光のイメージや概念があるのだろうかと考えていくことから通訳が始まるということ。その通訳の経験から、お互いの世界が異なる場合、どうイメージを共有できるのかについてより関心を持つようになった。通訳と言うよりもその人ひとりひとりの思考プロセスに関心がある」と和田氏は感覚でのコミュニケーションの可能性を模索していると結ぶ。

## イメージでの思考・発想 / 記憶と身体 / 言語化できないものの存在

signed は和田・南雲・エンジニアの児玉の三人で制作や実験活動しているユニットだ。“手話する私たち”自体が学んでいた歴史や哲学、本の中には、“私たち”の感覚や共有しているイメージでの思考や発想を説明するものがなかった、あるいはないのではないか。そして“手話をする私たち”の感覚を伝えるのに「文字」は適していないのかもしれない—そのため、記憶と身体にまつわる、記録が難しい感覚を、様々な媒体を実験しながら“私たち”の感覚を伝えて残す方法を signed で模索し続けているそうだ。

「南雲さんが23歳の時に『失恋してショックを受けた』と手話で涙が水溜りとなって海となるという表現を見て、衝撃を受けた。こういった手話のジョークはあちこちにろう者コミュニティの中で自然に起こっている。手話で『見やすさ』『分かりやすさ』に依存した枠だけではなく、その人の身体の中から出てくるもの。手話というその視覚言語の可能性を広げられるような、何かできるのではないかと考えている」と和田氏。

signed が様々な作品を鑑賞していく中で非常に心に残ったという、ダムタイプ『S/N』の引用文を紹介いただいた。

「あなたが何を言っているのか分からない。でもあなたが何を言いたいのかは分かる。私はあなたの愛に依存しない。あなたとの愛を発明するのだ」

実際、そのダムタイプ『シグナルドノイズ』に出てくる演者に声で喋る聴覚障害者がいたという。改めてその引用文を読めると、伝え方のあり方というのは言語に依存されない、どちらが良いのか比較するものではなく、お互い共有する方法は何なのかを考えていく行為だということ、もしかしたらこう言っているのかもしれないと、お互いやりとりをしていくことで、私たち一人ひとりの中にあるものが浮かび上がってくる。お互いの言語に依存されない、言語以外の何かで残していく。そのやりとりの中か

ら生まれるものがあるということが分かってくる。

signed では 2017 年から様々な活動をしてきた。『結んでひらいて / tacit creole(2017)』や『美術館がきっともっと面白くなる 10 のレッスン (2019)』『トラ Ns(ンス) れーシヨ Ns(ンズ) 展 (2020)』『TOKYO ART RESEARCH LAB(2020)』などだ。

『結んでひらいて / tacit creole(2017)』では ICC の展示会の一環で出展。スウェーデンのろう学校にいるろう児たちに 2075 年の世界を空想して表してもらった手話を映像に収め、上映。靴が車代わりになるなど、彼らが展開する空想の世界が、彼らの身体から視覚的にそのまま表現されているという。また『眠る』という表現はどういう表現なのか、展示会を通して不特定多数に問いて、実際に身体で表現してもらったそうだ。3800 人ほどのデータがあり、そのデータから『眠る』を身体で表す際に、鼻から出る風船だったり、両手に頭を埋める動作だったり、様々な表現があるということが分かるとともに、各地での文化習慣が表現に影響していることもデータを通して知ることができたという。

さらに、彼女たちは自分達のコミュニケーション方法から色々な表現を模索していく中で、子どもたち向けに、『伝える』を発明するワークショップなどを展開している。

例えば手や身体を使ってお互いに空間の中で物を作っていく。どんな家なの？ ドアの形は？ など、皆と議論しながら作り上げていく。そうして伝え方の発明というものが生まれていく。それをワークショップ化したのが視覚身体言語ワークショップ『美術館がきっともっと面白くなる 10 のレッスン (2019)』だ。このワークショップは 21 世紀美術館で行われた。「マグリットを例に、黒い服、黒い帽子、顔にりんご、と手話で表していく。その後この絵画に描かれている黒いハットを被っている男性はこれからどういう行動をしていくのか。このリンゴの 3 秒後はどうなっているのか。他の人がそのリンゴをとって食べる等、参加者たちに身体で表現してもらおう。伝え方をその場で作る行為を共有していく。絵画への見方が正しいのかどうかは置いて、自分の身体を使って絵画とおしゃべりをしていくよ

うな、この絵画の時間軸をずらしたらどうなるのか等、イメージの共有からさらに想像を広げる、絵画の枠を広げていくといった実験的なワークショップを行った」と和田氏。そのワークショップのファシリテーターを担った南雲氏は、「手話を教えるというのではなく、手あるいは身体を使う。言葉になる前の身体感覚を、イメージを膨らまして、一人一人、それでどうやって相手に伝えることができるのか。その頭の中にあるイメージを中から引き出してそれを表現するというようなワークショップをやった。言葉にするとどうしても硬くなってしまう。その言葉の奥にある中にある見えない何かを集めたいと思った。その時のサインを参加者たちから発見する度にすごく感動した。その感動をたくさん集めて、言葉がなくても伝える方法があるということを、皆さんを巻き込みながら、色々発明していく風にやりたいと思った」と語る。

signed は「感覚」や「記憶」を何らかの言語やあなたや私に依存するのではなく、実際に作っていく、もしくは一緒に作っていける可能性があるのではないかということを強く考えていきたいのだという。「言葉だけではない方法で様々なイメージを共有していく方法を探っていくのをやっていきたいと考えている。私たちにとっては、『それ』を言語化という方法では示すことがとても難しくてもどかしい思いをしている。だから、それを探す、そしてそれを伝えるにはどうすれば良いのかというのを考えながら、そしてツールを発明するという取り組みを signed は行っています」と和田氏、そして南雲氏は「“手話をする私たち” がもつ身体感覚が伝え方を発明するヒントにもなっている。一人ひとりの身体感覚を探りながら、視覚身体言語による伝え方を発明し、記録として残していきたい」と signed の今後の展望として結んだ。

### 「言葉にできない何か」とは何なのか

トークセッションでは signed の活動や 2 人の活動を紐解くように荒木先生がヒアリングしていくとともに「言葉にできない何か」とは何なのかを語り

合っていった。

まず荒木先生から南雲氏に人工内耳で3歳半までの聴こえていた記憶はあるのか、人工内耳を装着しても孤独感を感じてきたということについて親御はどう思っていたのかを尋ねた。南雲氏いわく、3歳半までは聴こえていたらしいが、その聴こえている時の記憶は全くないという。「7歳の時に人工内耳の手術をした時に初めて音が聴こえてびっくりしたという記憶はあります。そこから記憶というものがどんどん広がっていくという感じでした。ただ私の親は聴者で、声でコミュニケーションするのが当たり前だったんですね。その当たり前の中にも、母は多分、自分と同じように私も聴こえるようになるんだらうという風に想像してたと思うんです。その中で人工内耳を手術を受けた。けれども、聴者は生まれた時から聴者の世界で、私は3歳半から7歳までは無音の世界で過ごしていた。その後に人工内耳の手術をして初めてそこで音を体験した。だから親の世界と私の世界は全く違うし、異なる経験を有している。文脈が異なる。両親は聴者としての文脈があるんですが、その中に私は入れない、何か違和感を感じるような、モヤモヤとしたものを常に抱いていた。両親に打ち明けたら、『聴者と同じように聴こえると思っていたが、やっぱり違ったんだ』と、納得というか、受け入れるような感じでした」と自分の感覚を振り返る南雲氏。その後手話を獲得して、世界への見方がさらに変わったそうだ。「うまく説明ができないんですが、聴者と音声言語でやりとりしていると、どうしても違和感を感じてしまう自分がいる。自分の身体の中に言葉になる前の色々なものが溜まっていくような感じ。うまく翻訳ができない、みたいなものが手話で表現できることが沢山あるんですね。自分の中にあるものを、自分で手話で表現できるととても真っ直ぐで心地いい。すっきりするというような身体的な感覚、言葉に身体が染み込んでいくような感覚ですね。その体感を得てから、なぜか聴者ともうまくコミュニケーションができるようになったんです」と手話と自分の関わりについて語った。

手話通訳や盲ろう通訳など通訳も担っている和田

氏はこう語る。「私の経験になるのですが、手話通訳という行為を通して、ある種、自分の体を他者に体を貸すような感覚をもっている。通訳を行うためにはまずその人を愛さずにはいられない、全肯定することからスタートとして物事が始まっていく。自分の中にその人を否定する気持ちがあると、その人の言葉がすんなり入ってこない。signedでも同じことが言えます。『その人はなぜこういう風を感じるのか』『その人の言葉はどこにあるのか』『どういう風に表したら良いのか』など探っていく行為自体が愛そのものに近いと思う。分かる / 分からないよりも『分きたい』という姿勢。それを示していきたいんです」

二人の原体験から signed を立ち上げられたというのがよく分かると語る荒木先生。「ダムタイプの引用文を久しぶりに聞いて感動した。この感覚はやはり愛だなと感じる。一番分かりやすいのは恋愛だが、親と子どもの間にも必ずあるし、世界中で起こっている。今ここに起こっていないし、自分たちはその当事者じゃない、でもわかるということはある。最近それに近いことをとても感じることが多い。彼らとは全く友達でもないし、言語も通じないし、同じような目に遭っているわけでもない。ただおこがましいのかなと思うものの『もしかしたらわかる』というのはある。このわかるという共感のようなも



トークセッション風景



のは、確かに言葉や何かを越えているように思う」と、荒木先生は言葉にできない何かについて自分の経験を基に思いを馳せる。

signed のような活動にはろうの世界を知っているというのが強みになっているのでは、と荒木先生。それを受けて和田氏はこう括る。「言語と世界が異なるろう者の両親のもとで育った影響か、2つの世界にあるグラデーションに対する許容範囲がかなり広いように感じています。音声モード、手話モード、それぞれのモードで色々と友達と話したり遊んでいる中で、このモードでも向こうのモードと一緒に会話したり遊んだりすることができるかもしれないと感じたり、手話モードにはまだまだ可能性があるといったような、手話を障害として見ていなくて、もう一つの世界としてみている。その世界の扉は誰にでも開かれている。ろう者の先人たちのおかげで、手話はろう者の文化として存在していることに尊敬しているとともに、私はさらにお互いの世界がより繋がっていくにはどうすれば良いのだろうと常に考えています」

### 手話言語が持つ可能性

南雲氏が人工内耳を装用していたにもかかわらず、手話を知ってから聴者とコミュニケーションをとれるようになったという話を受けて、私はろう者の舞踏家、雫境氏を思い出していた。彼は人工内耳を装用していなかったものの、南雲氏と同じように大学から手話を身につけたろう者でもあり、「手話を学んでから、日本語の意味がよく分かるようになった」と私に話していたのが印象に残っていたからだ。The Conversation 誌に掲載された、アメリカの3人の研究者による『人工内耳をしても手話が必要なわけ』という記事※1がある。その記事によると、「子どもは生まれて数年の間、他の人との関わりがありさえすればスポンジのように言葉を吸収する。意味のある言葉のインプットが遅れれば遅れるほど、言葉を完全には獲得できないリスクが高くなる。生まれてからの5年間で言語獲得の臨界期なのだ」とある。南雲氏と雫境氏は生まれてからの5年間に手話言語で話しかけられなかった子だったのだ、

と思った。そしてそのような子は世界中に沢山いる。

私は主に日本手話で日常生活を送っているが、日本語に囲まれている日本で生活している以上、書記日本語を使う人としても過ごしている。そんな中で思うのは、それぞれの言語に適しているシチュエーションがあることだ。それは人によって異なるが、私の場合「この場面だったら書記日本語のあの言葉で表現した方が早いな」だったり、「ここ全て日本手話で話せたらいいのに、その方がすぐ終わるし伝わりやすいのに」など頭の中で両方の言語がせめぎあっていることがしばしばある。また私が学生の頃、聴者の知人が手話を使うと人格がなぜか変わると言っていて不思議に思っていた記憶がある。それも今になって思うと手話が言語である以上、自然なことなのだと気づく。音声言語の中にある様々な言語と、手話言語の中にある様々な言語、それぞれまた異なるモードであって、聴者ももしかしたら手話言語の方が自分の中にある内言語を外言語化できるのかもしれないし、ろう者も同様に音声言語（あるいは書記言語）の方が自分の思いをのせやすいのかもしれない。どちらの言語が優れているのではなく、どちらの言語にも可能性があるのだ。

今、手話は言語消滅の危機にさらされている。実際に人工内耳の発達によって、ヨーロッパではろう学校が次から次へと消えていき、手話で育てる環境もままならない実情にある。昔と比べて多様性について声をあげる人々が増え、時代もようやく少しずつ変わろうとしているが、その同時に技術の発達と国家の政策により、デンマークではダウン症の出生率がほぼ5%近く※2になっている。この事実を知った時に私は衝撃が走り、この世界がマジョリティのものであることを痛感させられた。

そんな中で聴者であるコーダ※3の和田氏と人工内耳装用者で手話を使う南雲氏、2人の活動から、手話からあらゆる可能性があることと示してくれたのは私にとって希望が見える思いだった。手話そのものは、福祉だけで終始させるものではない。言語や芸術、ひいては社会へとひらく存在としてその未知の可能性をまだまだ秘めている。芸術にはその力があると確信しているとともに、育成×手話×芸術プロ

ジェクトとして、手話の可能性により力を入れていきたい所存である。(牧原依里)

※1 学校法人 明晴学園「『人工内耳をしても手話が必要なわけ』The Conversation 誌（動画字幕付き）」  
（最終閲覧日：2021 年 6 月 6 日）

[https://meiseigakuen.ed.jp/blogs/blog\\_entries/view/103/a0b52c25eb8616bf80a863208e0cc197?frame\\_id=215](https://meiseigakuen.ed.jp/blogs/blog_entries/view/103/a0b52c25eb8616bf80a863208e0cc197?frame_id=215)

※2 クーリエ・ジャポン「『陽性』診断の 95% が中絶を選択のデンマークでダウン症の子供を育てるべきなのか？『出生前診断』の普及で『命の選別』を迫られる親たち」（最終閲覧日：2021 年 6 月 6 日）

<https://courrier.jp/news/archives/228570/>

※3 コーダ（CODA, Children of Deaf Adult）とは、ろう者の親を持つ聴者のことを指す。



## 「育成×手話×芸術プロジェクト」を通して気づいたこと

Review



モデレーター 荒木 夏実 Araki Natsumi

東京藝術大学美術学部准教授／キュレーター

キュレーターとして森美術館で現代美術の展覧会を数多く企画、2018年より現職。現代美術を通して社会を考える企画や執筆活動を行う。主なキュレーションに「ゴー・ピトゥイーンズ展：こどもを通して見る世界」（森美術館、2014）、「ディン・Q・レ展：明日への記憶」（同館、2015）「彼女たちは歌う」（2020）など。

現在、私が企画した展覧会「居場所はどこにある？」が東京藝術大学美術館陳列館で開催されている（2021年6月1日～20日）。昨年世界を襲った新型コロナウイルスのパンデミックにより、職や行き場を失う人が増大し、社会における格差や不平等が視覚化された。そのような状況におけるテーマとして、貧困、老人、女性への暴力、性的マイノリティを阻む法律、レイシズムなどに着目し、アーティストの表現を通して「居場所」を考えることを促す展覧会を企画した。

この展覧会はどこが居場所かを表現するものではない。むしろ、居場所のなさを知っている人たちが、その感覚をアートとして象徴的に表現しながら、それでもなお、居場所を探し続ける態度を表明しているのだ。諦めたり達観するのではなく、失敗しながらも居場所を求めることは、私たち人間の根源的欲求であり、必要不可欠なものではないだろうか。

それまでろう文化に接したことのない私は、この3年の間に「育成×手話×芸術プロジェクト」の企画・コーディネートの仕事を通して牧原依里さんをはじめ、さまざまなバックグラウンドをもつろう者と出会った。そして彼女たちの居場所の作り方、そしてそれを拡張していくためのたゆまぬ努力に心打たれた。

まず感銘を受けたのは手話を介するユニークなろう文化だった。手話（日本手話）が日本語とは全く構造が異なること、単刀直入かつ動きや表彰を効果的に伝える厚みのある立体的表現であることを目の当たりにした。手話使用者のコミュニケーションは

スピードが早い。少しの言葉で多くを伝えることができる。それゆえなのか、ろう者の頭の回転も非常に早く感じる。聴者の表現がのろく、もどかしく思えることがあった。これほど特徴のある手話文化は、ろう者の居場所にとって重要な役割を果たしている。しかし手話文化が抑圧され、もっぱら口話教育が強制されてきた時代が長かったことを忘れてはならない。それは日本人が日本語の使用を禁じられるようなものであり、かつて日本が朝鮮半島や台湾で日本語を強要した植民地政策と重なる。

さらにろう者の多様性にも気づいた。特に親が聴者かろう者かという違いは大きい。親子でろう者の手話ネイティブ、手話を途中で覚えた人、手話が苦手な人、中途失聴者、人工内耳使用者、聴者と同じ普通学校で学んだ人、ろう学校出身者など、ろう者は実に多様性に富む。当然価値観もさまざまだ。聴者の文化に近づこうとする人もろう者独自の文化をアピールする人もいる。

ろう者の多様性に時に戸惑いながら、私は福祉的アプローチではなく、現代美術のプロフェッショナルとしてアートの見方を紹介し、アートに触れる試みを実践した。これまで展覧会を通して関わってきたアーティストたちとろう者のクリエイターが議論する機会を作ったり、美術館と連携してワークショップを行った。昨年は3年に1度の国際展「ヨコハマトリエンナーレ 2020」の開催年だったので、横浜美術館教育プロジェクトの方々の協力を得て「ろう者のための美術鑑賞ワークショップ」を牧原さんや管野さんとともに企画した。コロナ禍という

悪条件にも関わらず、美術館の全面的協力によって、参加者が個別に展覧会を訪問してスタッフと語りあうことができ、オンラインでのワークショップ当日は実に活発な意見が飛び交った。「見る」人であるろう者の視点は鋭く、また自分の意見をはっきり言う傾向の強いろう者と美術鑑賞およびディスカッションの相性はとても良いと感じた。

私は牧原さんが強調するろう者主体、そして「Deafhood」の考え方を支持する。それは近年、民族や性などに関するあらゆるマイノリティグループの間で広がっている「当事者主体」の考え方と呼応する。私自身「健常者」と呼ばれるマジョリティでありながらも「女性」という社会的マイノリティであり、仕事の現場では不条理な目に遭い、苦しんできた。その観点から考えると、マジョリティ中心の社会に対するろう者の悩みや怒りはよく理解できる。マイノリティが声を上げ続けることは必要だがそれだけではフェアではない。マジョリティの中に理解者が増え、制度や考え方を変えていかなければならない。アートをはじめとする芸術文化の分野において、気づきが広がってほしい。より良い居場所をともに作るために。





育成×手話×芸術プロジェクト

## 映画部門

<映画部門のロゴマークについて>  
日本手話で「映画」を表しています  
(ロゴデザイン：飯島愛美)



## 映画部門 全体概要

### Overview

映画部門では、将来的に映画の制作現場で活躍するスタッフを持続的に育成することを目的に、2019年度映画部門で新型コロナウイルスの影響を受けて撮影の一部を中止した今井ミカ氏を再度監督に据えた新作の短編制作と、撮影技術ワークショップを企画した。しかし後者の企画は東京都の緊急事態宣言など感染拡大の状況を踏まえ中止、2021年度に持ち越すことになった。

今回の短編制作では、2019年度と同様にフィクションをベースにしている。2020年の現在を舞台に、それぞれ異なる言語と文化を持つ聴者とうろう者、そして人間同士のすれ違いを描いた青春ドラマだ。6月から始動、9月に撮影を行った（撮影期間は合計4日間）。感染のリスクをできるだけ減らすべく、人数を最低限に抑えられる、スタジオやリモートでのやりとりを想定した脚本にし、文化庁のガイドラインに則る形で感染対策に配慮しながら撮影を進めた。

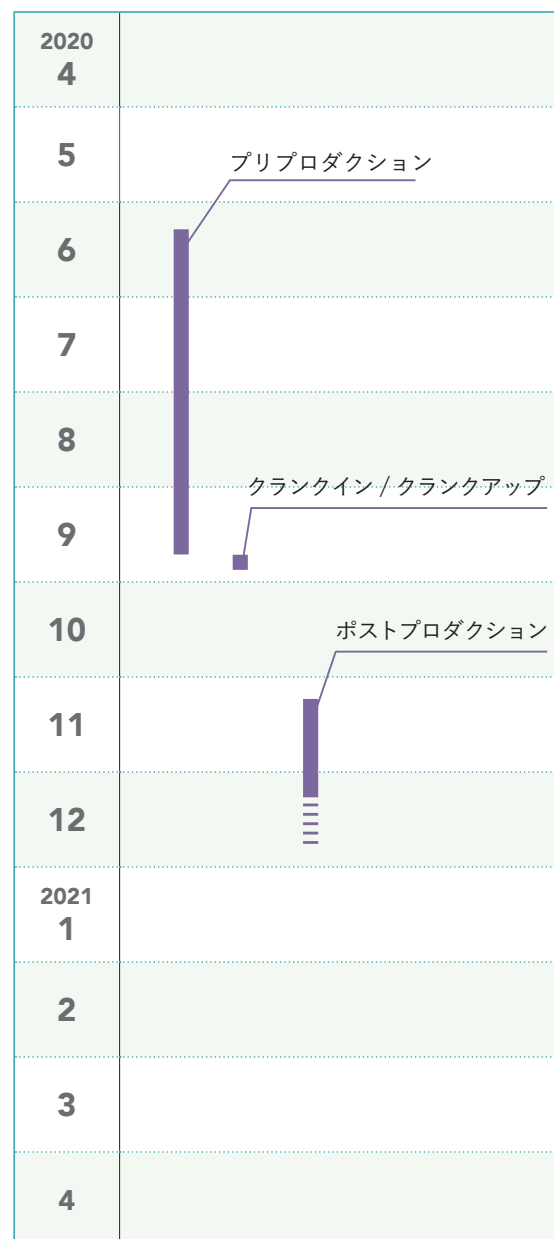
今回はろう者と聴者それぞれキャストに据え、かつ音響をつけることになり、結果的にろう者と聴者が協働した作品になった。ろう者からみる聴者の世界について、聴者のキャストやスタッフと共有できる良い機会であったとともに、聴者たちにどう受け取られていくか、マイノリティとマジョリティの共生のあり方について意識せざるを得ない制作期間でもあった。私たちと彼らの対話の中で異文化と異言語が交差して生まれる化学反応は、今までにない表現を生み出す可能性がある、とこの制作を通して実感した。

### 全体スケジュール

2020年6月 プリプロダクション

2020年9月 クランクイン / クランクアップ

2021年3月 ポストプロダクション / 完成





## 今井ミカ監督作品 『ジンジャーミルク』

Production



ディレクター 今井 ミカ Imai Mika

映画監督・NPO 法人シュアール理事長。2019 年、第 27 回レインボー・リール東京～東京国際レズビアン & ゲイ映画祭やシネマート新宿・シネマート大阪など上映された、ろう×LGBTQ の物語を描いた長編映画『虹色の朝が来るまで』劇場公開。他、第 2 回アイルランド国際ろう映画祭で最優秀賞を受賞した『あだ名ゲーム』(2014) 等、数多くの作品を制作。

映画情報：『ジンジャーミルク』 フィクション / 40 分 / 2021 年 / 日本 / 日本手話・日本語 / カラー / 音響あり

出演：増田菜央・宮岡直紀・岡林愛・中嶋秀人・山岡希美子・永井涼・前田美香

スタッフ：[監督・脚本・編集] 今井ミカ [助監督] 牧原依里 [撮影] 大橋光・棚橋瑛梨 [録音] 大木洵人  
[美術] 有澤智子・中川恵美 [編集アシスタント] 中川恵美

あらすじ：2020 年 4 月、新型コロナウイルスの影響で緊急事態宣言が発令された中、れい（ろう者）、けんと（ろう者）、あすか（聴者）、あつし（聴者）の大学生それぞれの想いが交差していく。異文化と異言語を通して描く、現代を生きる 4 人の青春物語。

新型コロナウイルスの感染拡大で世界が一変した中で、「今後映画を作れるのか」「映画を楽しめないのか」と自分の人生で大事な一部が失ってしまう不安を感じた自分がいたが、気がつくと、『ジンジャーミルク』という 1 本の映画を仕上げる事ができた。これもこの状況下であることを了承した上で感染予防に配慮しつつ協力してくださった出演者とスタッフ皆様のおかげであり、心より感謝している。

2020 年 6 月より、オンラインにてスタッフと意見を交えながら一本の脚本を完成し、7 月から 8 月にかけて総計 10 回以上のリハーサルと撮影リハーサルも行った。9 月に 4 日間の本番撮影をし、編集を経て完成に至った。そこで得た気づきと発見を述べたいと思う。



『ジンジャーミルク』より

## 見えない音が交じる世界の面白さ

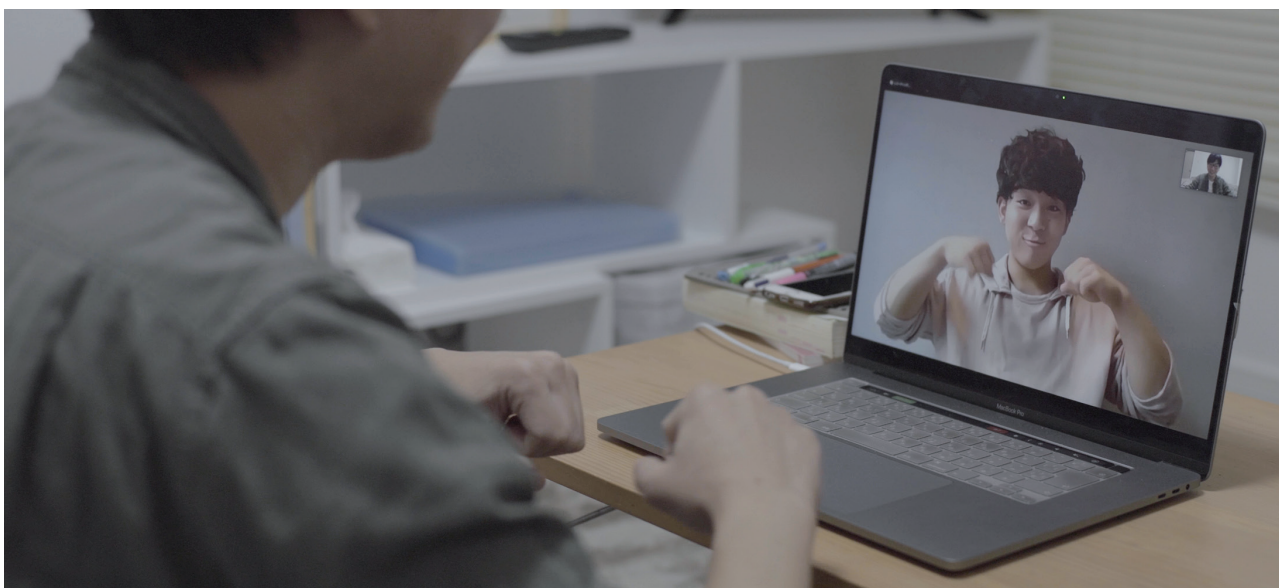
今回では、制作スタッフがほぼろう者で構成されており、聴者は録音担当の1人のみであった。ろう者には見えない音・想像できない音が空間には存在しているということを、撮影現場を通して知ったろう者スタッフにとって良い経験となった。例えば、撮影中に「違和感のある音が何か流れている」とその聴者スタッフから言われ（手で大きく振り止められ）、そこで初めて音の存在を知る。ろう者スタッフは冷蔵庫やエアコンなどの音源を想像してそのスタッフに聞く（音源の在り処を指差す）が、最終的には全く違う音だった、という出来事があった。聴者にとっては日常で過ごす分には問題ない音が、映画となると問題になってくるのだというのが分かった瞬間であった。「映画」にとってその音が不自然なのか自然なのかを判断していくその作業は、「映画」を撮るにあたって、人物や物の位置、動き方など、不自然か自然か、また必要な要素かそうではないか、といった判断と同じ位置にあるのだということを理解した。音調整をするにあたって、「この音はどういう音なのか」「聴者にとってどういう意味を持つのか」など録音担当と密にコミュニケーションを取り合った。聴者の世界を尊重しつつ、かつ自分の視点もうまく取り入れるにはどうする形がベストなのか、を意見交換しながら作業を進めていった。今回の映画は聴者も主なキャストとして出演すること、

そして聴者にもご覧いただきたい作品のため、音を入れる選択をしたが、改めて、音に対する意図や意義を考えるきっかけとなった。

## 演技指導の効果と課題

今回、大学生に適したろう者をキャストに据えたく、役者経験のないろう学生をキャスティングした。彼らの理解促進のために、脚本にある内容の意図を読み解く、そして演技に落とし込む方法を中心に特別なリハーサルも行った。役者本人自身とは異なるアイデンティティを持つ人物を演じてもらうために、登場人物一人ひとりの気持ち、背景、生い立ちなどについて、ホワイトボードに図を書きながら第一言語の手話でろう者の役者と共に時間をかけて対話し続けた。その過程で、彼らが脚本の行間を読み解きながら少しずつ登場人物に入り込んでいくのを目撃し、感動を受けた。

文章だけではなく、図を見ながら考える、即ち「可視化」という手段は、演じる人の理解を促進する役割を担う。この手法は聴者にももちろん通用するが、目で情報を得るろう者にはより効果をもたらすことが分かった。演技の勉強をする機会をなかなか得られないろう者たちが、脚本の読み解き方、また文章から人物を可視化させるための仕方を学んでいくことは今後映画やドラマに出演するにあたって重要な技術の一つであり、ろう俳優のためのワークショップを設けていくことも今後の課題となった。



『ジンジャーミルク』より



## 聴者の文化と言語の演出

私は日本語と異なる言語である日本手話ろう者の独自文化の中で育てられた。そのため、音声言語の日本語や聴者の文化や生活習慣など自分が把握している範囲内で聴者を演出したが、聴者たちにとってそれがリアリティのある演技なのか見極めることが難しかった。聴者の役者を信じ、自分にとって納得がいく演技であれば「O.K.」を出してきた。

ただ、以前から感じていたことだが、自分も聴者も納得いく作品を目指すためには、聴者の文化と音声言語の日本語を監修する人が必要である。ことさら今回の作品を通して強く思うようになった。欲を言えば、聴者とうろう者、両方の文化と言語を理解でき、かつ演出に慣れている方と一緒にチャレンジできるのが理想だ。次回から用意できるよう、阿吽の呼吸でできる方を探すのが目下の課題である。

以上、他にも気づきや発見があったが、今回は私にとって印象的だったこの3点の気づきと課題を述べた。

今後の映画制作をより良くしていくために、これまであげた課題を改善できるように努めていきたい。そして次作でも「映画を作ることとは?」「映画を人に見せることの意味とは何か?」を常に念頭に置きながら、制作過程にじっくりと時間をかけて、スタッフや出演者たちと時間をかけて対話していきたい。何故ならその対話の中で異文化と異言語がぶつかって生まれる、新しい「何か」ーそれは今までにない表現の面白さや新鮮さを生み出し、そして映画の中に確実に刻み込まれると確信しているからだ。

(今井ミカ)



育成 手話 芸術  
Training / sign language / art

## 総括にかえて

小池 紀子 トット基金事務局長

## Review

新型コロナウイルスが猛威をふるい、世界中のアーティストたちがそれぞれ、活動の延期や中止を余儀なくされ、経験したことのない事態に戸惑い、悩み、しかし「新しい日常」へと創意工夫し、未来に向かって一步を踏み出したころ、本事業は3年目を迎えました。ろう者のアーティストたちにとってもコロナ禍は手ごわい相手でしたが、創意工夫することは大得意で、ITも自在にこなす彼らは、オンラインのフル活用やSNSを通じたネットワークにより、如何なく能力を発揮して事業を円滑にすすめています。

**演劇部門：**ろう者の表現力にいち早く着目し、コラボレーションをしてきた演出家、小野寺修二氏との長期コラボ作品、ヘンリック・イブセン作「野鴨」を、ワーク・イン・プログレス（観客の意見を取り入れながら完成させていく上演形態）の形で実施、コロナ感染防止のため観客数は抑えたものの、多くのろう者や、いつも新しい舞台づくりにより観客を魅了してくれる小野寺作品ファンや演劇関係者に、「セリフを用いないイブセンの世界」を披露しました。上演後のトークでは「セリフがないことでかえってわかりやすかった」などと肯定的な意見が多く寄せられました。このプロジェクトは本事業において更に進化を続け、コロナ後の本公演を経て、海外の芸術祭への参加をめざします。

「手話による演劇メソッド研究会」では、手話表現の第一人者である4人の委員 河合依子（全日本ろう者演劇会議理事長）、木村晴美（国立リハビリテーションセンター手話講師）、早瀬憲太郎（元NHK「みんなの手話」講師//映画監督）、江副悟史（日本ろう者劇団代表）が、公開トークを実施、オンラインにより全国のろう者の参加を得ました。

また、NHK連続ドラマなどの脚本を手がける脚本家今井雅子氏と、映画「咲む」（全日本ろうあ連

盟製作）の監督をつとめた早瀬憲太郎氏による「ろう者のための脚本講座」を開講、これもオンラインにより全国からの多くの参加を得ました。早瀬氏はろう者特有の「脚本執筆」において問題となる「日本語」への翻訳の難しさを提起し、今井氏からは「通訳（翻訳）問題」とともにろう者が脚本作成のノウハウを学ぶ場づくりの大切さが提起されました。次年度に向けて、この講座を更に継続していきます。

**映画部門：**2度の開催実績を持つ「東京ろう国際映画祭実行委員会」を中心に企画をすすめています。本年度はコロナ禍により海外の映画祭が中止もしくはオンライン開催などとなり、視察を見合わせました。昨年にひきつづきろう者の監督今井ミカ氏による短編作品を製作したほか、演劇部門とコラボして前述の「野鴨」の稽古場に映像作家牧原が日参し、小野寺氏の潤沢な「稽古場語録」を、ろう者の視点で映像に収めたメイキング作品を製作するための素材づくりをしました。

**美術部門：**本年度開催された日本有数の美術展「ヨコハマトリエンナーレ 2020」において、ろう者のための現代美術作品鑑賞ツアーを企画し、展示された作品についてワークショップを実施したところ、瞬間に申し込みが定員を超え、ろう者の美術鑑賞への関心の高さがあきらかになりました。この企画の実現に惜しめない協力をくださった横浜美術館教育プロジェクトの皆様および東京藝術大学の荒木夏実准教授に、一同心より感謝しています。

この一年、「SDGs（Sustainable Development Goals）な未来へ」などと並んで、「共生社会の実現」という標語が社会を賑わしました。自然災害やウイルスとのたたかいが日常化し、一方でITやAIの進化による「新しい日常」が急速にすすむ中、本事

業においてろう者のアーティストたちは、共生社会の実現に向けた一步を自らの力ですすめています。

SDGs(= 持続可能な開発目標)については、さまざまな目標が数値化され、達成すべき期限が示されています。しかし「共生社会の実現」に数値目標や期限はなく、それは社会に生きる私たち一人ひとりに委ねられています。「障害は個性」とされ、多様性がうたわれて、未来が「個」に向かう中、共生社会は、互いの個性を認め合うことが礎となるはずです。

現代の社会に生きるということは、言語や文化が異なる「個性」といかに付き合い、共に生きるために学び合い、高め合うか、ということなのかもしれません。

そんな社会を思い描きながら、「ろう者の国際芸術祭の創設」をめざす本事業は、コロナ禍が落ち着いたころ、先人や外部の方々とともに、芸術祭を具体化する委員会を立ち上げ、夢の実現に向けてネットワークを広げていく予定です。

## 事業名

令和2年度障害者による文化芸術活動推進事業（文化芸術による共生社会の推進を含む）  
国際芸術祭実施に向けてのろう者の芸術活動推進事業 2020

## 育成×手話×芸術プロジェクト

### 主催

文化庁 / 社会福祉法人トット基金

### 共催

ヨコハマトリエンナーレ組織委員会

### 制作

社会福祉法人トット基金

### 協力

日本ろう者劇団 / 東京ろう映画祭実行委員会 / 東京藝術大学 / カンパニーデラシネラ /  
特定非営利活動法人シアター・アクセシビリティ・ネットワーク / 公益財団法人現代人形劇センター

---

## 国際芸術祭実施に向けてのろう者の芸術活動推進事業 2020 育成×手話×芸術プロジェクト 報告書

2021 年 12 月 28 日 発行

### 発行

社会福祉法人トット基金  
〒141-0033 東京都品川区西品川 2-2-16  
TEL : 03-3779-0233 FAX : 03-3779-0206

### 執筆

牧原依里 / 廣川麻子 / 管野奈津美 / 荒木夏実 / 今井ミカ / 小池紀子

### 編集

山口亜希子 / 菅玲子

### デザイン

管野奈津美

### 写真提供

廣川麻子 / 牧原依里 / 和田夏実

---

※本報告書をご覧ください。皆様のご感想、ご意見をお待ちしています。

ご連絡は、育成×手話×芸術プロジェクト事務局 townofsl2020@gmail.com まで