

中瀬 有紀



The Native Americans' traditional smoke dance in Shinnecock Indian Nation 65th Annual Powwow during Labor Day Weekend in 2011

9月になりニューヨーク大学大学院での2年目が始まりました。アメリカの9月は日本の4月のように新年度の始まりであり、新しい出会いが秋の涼しい風と共にやってきます。新しく知り合った友達に「デザインを勉強している」と私が言うと、ほぼ次に続くのは「学校で何をしているの?」という素朴な質問です。もし私が法学部や医学部だったら、きっと彼らはこの質問をしないだろうと悔しさを感じつつも、確かに「デザインを学ぶ」とは、どういうことか理解しにくいのにも納得します。

今学期、私が履修するクラスは照明デザイン、美術デザイン、戯曲読解、オペラ概論、デッサン、シネマトグラフィ、プロダクション、そしてコラボレーションの全部で8教科です。

プロダクションとは学外からプロの演出家を招いて、同大学院同学年の役者たちとひとつの戯曲を共同制作し公演する取り組みであり、同じようにコラボレーションは、コロンビア大学大学院同学年の演出家たちと、ひとつのオペラを共同制作し発表する授業です。

デザインを学ぶために学校に通うことが、全ての人にとって最善ではありません。先

人間はどこから来てどこに向かうのか

輩の仕事を見て学び、経験することが一番の教科書だと言っても過言ではないからです。それでも私は何故アメリカの学校でデザインを学んでいるのでしょうか。

私にとってその学びの時間は、「舞台芸術を通して人間とは何か」を考える時間となっています。特に演劇は共同体の中で生きる人間について描かれ、常に時間という概念を兼ね備え、特定の誰かの生活が時空を超えて表現されます。私は「中瀬有紀」という現代日本人としての人生しか経験していませんので、他の誰かの人生を表現するためには、設定された時代と生活を調査し、作品上で登場人物たちと共に生きる必要があります。したがって授業以外の時間のほとんどは「調べる、読む、書く」に費やし、デザインはいわば「最後のご褒美」です。

また、制作者の育った環境、思想、文化が顕著に表れる舞台芸術は、政治的意味を負い、民族の壁を何気なく乗り越えて異なる社会の裏事情を垣間見ることのできる媒体です。ヒト科の二種族であるアメリカ人と日本人の共通点からヒトを知り、相違点から文化を知る。それがきっと私にとって「デザインを学ぶ」意味だと思います。