

照明家による美術デザイン



© Ella Bromblin

"If you should ever need my life, take it: it's yours." *The Seagull* in Act III

照明家として関わった作品のデザイン会議で、美術家が提案する装置のアイデアに「フル天井（一切の隙間なし）」があると、どうしても内心で「えーっ…」と思わずにはいられませんでした。すでに生まれたストレスを腹の中で静かに解消し、最善策を絞りだそうとしている矢先に美術家から「小道具のランプを使えばいいじゃないですか」などという軽い一言が発せられると、匙を投げそうになります。確かに、小道具のランプが非常に効果的な光を演出することは往々にありますが、ランプから発せられたように見せかけた光の演出と天井のように見える装置の両立は、美術家と照明家両者の歩み寄りにより可能なはずで、それを立証したくて美術デザインを始めました。

これまでも訓練の一環として演劇やオペラの美術デザインを幾度も繰り返してきましたが、実際に制作される演劇の美術デザイナーとして採用されたのは今年の春が初めてです。その作品は、1898年にモスクワ芸術座のコンスタンチン・スタニスラフスキーが演出を務め、大成功を取めたアントン・チェーホフの戯曲『かもめ』でした。愛と死を主題に芸術家たちの時間の交差を表現する全四幕は、前半を屋外、後半を室内に設定しています。グリッドまでが10尺ほどしかない建端の低いブラック・ボックス劇場でどのように屋外を表現し、大きな装置転換を施さずに、いかに屋外から室内に場面を

移すかは制作陣の腕の見せ所です。

演出家Richard Feldman（ジュリアード音楽院演劇部門のアソシエイト・ディレクター）からデザイナーたちへの第一声は、「空と陸と無を創ろう」でした。「無」はロシアの広い大地、人間同士の距離、そして沈黙を意味し、何もないからこそ空間の色が舞台に立つ演者たちによってさまざまに変化していくのを目撃しました。私は、劇場を最大限にアクティング・エリアとして利用し、演者と観客が同じ空の下にいるような臨場感と空気の移動に注目してデザインしました。公演を終えて多くいただいた言葉は、美術、照明、衣裳、この3つのデザインが良い具合に交ざり合い調和が見られた、というような感想です。

美術家と照明家のデザイン制作における最大の違いは、美術家は照明家よりも先に決断を迫られます。したがって、美術家は演出家をはじめ共同制作者たちが何を目指しているかを先読みする必要があります。同時に照明家は創作課程の初期段階から話し合いに参加し美術制作に関与するのが理想です。しかし、照明家は美術家よりも後に雇われたり、照明家を初期段階から拘束する予算がなかったりすることが多いので、照明家の貴重な意見が美術デザインに反映しにくい現実もあり、なかなか難しいですね。