



© Yuki Nakase

The best (and largest) pastrami sandwiches in NYC at Katz's Delicatessen

Working with Ghosts

私が照明デザイナーとして関わった最近の舞台作品のうちの3作品で、美術デザイナーがテクニカル・リハーサル(テック)に不在でした。彼らの不在にはやむを得ない理由があり、プロダクションも同意の上でしたが、それらの公演は視覚的に良い結果を残したと言えないのでは、というのが私の感想です。このことは、舞台芸術家は自身が制作現場に立ち会えない作品を引き受けるべきではないという理想に対して、米国舞台芸術産業がデザイナーに十分な報酬を与えないために、デザイナーは複数の作品を掛け持ちせざるを得ない現実が、浮き彫りとなっているのではないのでしょうか。

私は、舞台芸術はコラボレーションであり、個々に用意してきたものを劇場へ持ち寄り最後は一緒に仕上げていくものだと思っているので、テック前に「私の仕事はもう終わった」と美術家仲間が言っていたのを聞いたときは落胆しました。確かに、現場でデザインを完成させていく照明家の仕事と、それ以前に模型制作と製図に追われ、増え続ける小道具に対応し、工場で施工状況の確認を繰り返す美術家の仕事は、それぞれ短距離走と長距離走に例えることができます。したがって、美術家がテックに対する照明家の気負いと比べてやや緩い感覚を抱いているのは普通でしょう。しかし、短距離走も長距離走もゴールテープを切るためには最後まで走り切る必要があり、最後まで走らないのであれば、それは仕事放棄です。テックに出席しない美術家の作品は、最後の磨きあげを怠った駄作とみなされます。

しかし、彼らのテック不在の理由は、表向きのそ

れとは別にデザイン料があまりに低いからです。前述の3作品の美術デザイン料は、平均して400ドルほどでした。ノン・ユニオン・オペレーターの時給約25ドル前後を基準とすると、400ドルの賃金は16時間分の労働と換えることができ、またニューヨーク州の法的最低賃金は時給8ドルなので、400ドルの賃金で50時間以上働くと最低賃金を下回る計算になります。もちろん装置と小道具の規模によりますが、約2時間の舞台公演の美術デザインを担当するにあたって50時間はあつという間です。たとえば、台本読みとその分析に半日、リサーチに半日、模型制作に1日、製図に1日、打ち合わせとリハーサルに1日費やした場合、すでに32時間消費されており、約1週間弱1日平均12時間のテックに毎日足を運び最後の仕上げを施す時間はほぼ残されていません。

裕福な家庭に育ち月々の家賃の心配をする必要のない舞台芸術家でない限り、デザイン料の低い仕事に熱意を投入できない現実をよく理解できます。米国舞台芸術産業がなぜデザイナーに十分な報酬を与えないのか、その質問に答える人は私の周りにいません。しかし、もし400ドルの仕事が芸術家人生最後の作品となってしまったら、どうでしょうか？ 遺作を駄作にしないための方法はただ1つ、一度引き受けた作品はどんな理由があろうと最後まで全力でやり遂げることです。もしデザイン料が充分でないと判断するなら、彼らはその仕事を引き受けるべきではないでしょう。美術家不在のテックは、まるで幽霊と仕事しているようでした。