



フェイクが彩る世界

The Enrichment of Illusion

舞台美術家

松井 るみ インタビュー

Rumi MATSUI / Set Designer

幼少のころから現在まで、一心に演劇という世界を探究してきた松井るみ氏。

数々の作品を手掛け、第一線で活躍する彼女にとっての舞台美術とは。

また、似て非なる存在である建築との間には、どのような可能性が眠っているのか。今後の展望について伺う。

聞き手=大須賀 嵩幸、岡崎 祐樹、加藤 慶、田原迫 はるか

2016.6.15 株式会社センターラインアソシエイツ 事務所にて

—— 舞台美術のプロフェッショナルへ

田原迫 舞台美術家を志したきっかけを教えてください。

松井 私は多摩美術大学のグラフィックデザイン学科出身なので、大学で空間設計を専門に勉強していたわけでは無いんです。進学時は、絶対に舞台美術の世界へ進もうとは思ってなくて。でも、思い返してみると幼い頃からずっと演劇が好きでしたね。小学2年生のときに学芸会のために書いた台本を今でも覚えています。演劇の世界に入ったのは、高校時代に演劇好きの友人がたくさんいたことが大きいかもしれません。京都大学の西部講堂にも演劇を観に通っていましたよ。その友人たちが小劇場ブーム全盛期の早稲田や慶応に進学して演劇を続けた流れで、私もスタッフのような形で舞台美術を担当するようになりました。

加藤 劇団四季で仕事をしようと思ったのはなぜですか。

松井 当時はアンダーグラウンド……アングラ演劇^{註1}の全盛期で、舞台美術ではご飯が食べられない時代でした。職業として認知されていなかったんですね。建築士だと免許がありますけど、舞台美術家のためのライセンスが日本にはありません。だから、「今日から私は舞台美術家だ」と言えば、誰でも舞台美術家になれるんです。そんな環境でテントを立ててセットを作って、お金にはならないけど楽しい学生時代を満喫しました。でも、4年の秋にこのままだと食べていけないと突然思って、舞台のテントを立てている途中でヘルメットを置いて、そのまま劇団四季の面接に行きました。

それが、劇団四季の『CATS』が初演された1983年のことでした。それまで日本ではミュージカルはまだ馴染んでいなかったのですが、既存の劇場ではなくセットにあった劇場を建ててミュージカルを上演するという、日本で初めての試みがあったんです。帝国劇場^{註2}が商業演劇の主流だとすると、それとは違うスタイルで商業として成り立つこ

とを目指した劇団が現れたということですね。そして、ここではプロフェッショナルなスタッフとしてお給料をもらえる。ここなら違うことができるんじゃないかと思って、劇団四季を選びました。

岡崎 その当時は、舞台美術家の職能に対してお金を払うという制度はあったのでしょうか。

松井 私が知る限り、劇団四季だけがありました。もちろん金額は少ないですよ。でも、0じゃないというのは大きいじゃないですか。自分の仕事が金銭として認められるかどうか、プロフェッショナルとアマチュアの境界線なので。私もそうだったんですけど、アマチュアの場合は、逆にアルバイトで稼いだお金で材料を買ってセットを作っていましたね。

—— つながりの中で生きる

田原迫 劇団四季を経て、ロンドンへ留学されたんですね。

松井 舞台美術って、いろいろなことを知らないといけないんですね。日本にも専門学科のようなものはあるけど、それだけを専門に勉強しようとしても視野が狭くなるだけだと思って。私は総合的に勉強がしたくて、演劇の本場であるロンドンのCentral School of Art and Design^{註3}という学校で1年間勉強しました。

現場に立つよりも先に留学すると、最初に自分の意見を主張することを学ぶんですね。一方、日本だと和を保つことの方が優先されてしまいます。だから、自分の考えを表現することを最も大事にする、という考えだけで日本に帰ってきたために、周りにうまく順応できなかった人たちも多く見てきました。私の場合は日本の舞台の現実を見てから海外で学んだので、ちょうどバランスが良かったので

はないかと思います。

岡崎 松井さん個人に仕事の依頼が来るようになったのはいつ頃からですか。

松井 帰国してからですね。今だとインターネットで海外の演劇も見れてしまいますが、当時はそれができないから、私しか知らないデザインの発想のようなものが頭の中にあっただけです。だから、帰国後にデザインした作品が日本では前例の無いものになったようですね。そうしたら観に来られたプロデューサーが「こんなセットは見たことがない」と思ってくださって、その連鎖でどんどん仕事が増えていきました。

加藤 つながりが重要な職業なんですね。

松井 そうなんです。人と人との関係、それ以外の何ものでもなくらい。例えば、最初の仕事をくれたのはロンドンに留学しているときに出会った演出家ですし、劇団四季時代の仲間とのつながりも強いです。当時の仲間は皆3年ほどで劇団四季をやめてしまっただけで、でも、そこで鍛えられたので、その後もしぶとく演劇を続けているんです。そうするとやはり同じ釜の飯を食べた人間同士、何年経っても横のつながりが不思議とあるんですよ。それがあったから、今までやってこれたのだらうと思います。

大須賀 そのつながりを作ることを狙って劇団四季に入社した、ということもあるのでしょうか。

松井 どうでしょう。きっとそこまで考えていなかったんじゃないかな。私は生き抜いてやる、という気持ちだったのではないのでしょうか。ただ、アングラ演劇で人脈を作っても組織にはなれないということが学生時代に分かったので、そういう意味では大きな組織というのは魅力的でしたね。

—— ブロードウェイへ

田原迫 いろいろなお仕事を経験された中で、大きな転機になったことはなんですか。

松井 『太平洋序曲』という2000年の作品ですね。新国立劇場の小劇場、宮本亜門^{註4}さんの演出で、私にとっては初めてのミュージカル作品でした。日本が開国する前、1853年に黒船が来る前のお話で、それをアメリカ人の作曲家と脚本家がミュージカルにしたという、すごく不思議な作品で。開国後の日本がどう変わっていくか、という社会派ミュージカルです。これはさっきお話ししたような人とのつながりで貰ったお仕事ではなくて、手掛けた作品のポートフォリオのオーディションで選ばれました。最初はすごく評判が悪くて、150人しか入らない客席がガラガラだったんですよ。でも、初日の幕が開いたときにすごいものを作ることができたと思えた数少ない作品の一つですね。

この作品のオリジナル公演は1976年にブロードウェイで上演されたのですが、それを東京で、日本人の役者とスタッフが舞台にしようというもので。ブロードウェイって、例えば24景を飾る……つまり、24の異なる豪華なセット



ミュージカル『太平洋序曲』

があるというイメージなんですね。私たちはその24景をたった6枚の屏風で、一見すると少人数で作っているんじゃないかと思えるほどシンプルに表現しました。でも、初日前の舞台はトラブルが多すぎて、ものすごくカオスな状態になっていて。皆、自分が何をしているのかもわかっていないんじゃないかという状態でした。そんな状況で、あと数時間で幕が開いてしまうというときに、宮本亜門さんが、「皆、手が離せないのはわかっているけれど、集まって」。全員が集まるとそこには驚くべき人数がいて、「この時間を一緒にいてくれてありがとう。この作品はここにいる全員で創るのだから、最後までやり遂げよう」と彼がおっしゃったんですね。その言葉で皆が冷静になり、そこから素晴らしい作品に仕上がりました。

田原迫 この作品で、ブロードウェイに進出されたんですよね。

松井 たまたまその年に、『太平洋序曲』の作曲家のスティーン・ソンドハイム (Stephen Joshua Sondheim) が、高松宮殿下記念世界文化賞を受賞したんですね。私たちの公演と同じ時期にその授賞式があって、脚本家のジョン・ワイドマン (John Weidman) と二人で来日していて。千秋楽2日前に『『太平洋序曲』をやっているらしいよ』『じゃあ観に行こうか』とのことで来てくれて、大感動して帰っていったんです。ガラガラの客席でね。

それがきっかけで、全てが好転していきました。ニューヨークのオリジナルバージョンは歌舞伎スタイルを使っているんで、ものすごく派手なんです。私たちはそれと正反対のシンプルなセットで表現したことに感動したんでしょうね。是非上演したいということで、リンカーンセンター・フェスティバルという世界5大フェスティバルのひとつに招聘されました。それが大成功したので、ブロードウェイへ進出をして、トニー賞^{註5}にもノミネートされて。タイミングと運が絡んでいるので、自分の力だけでは得られなかった経験ですね。瓢箪から駒のような話なんですけど、やはりそれが大きな転機になりました。

—— 演出家の“手”となる

岡崎 オリジナルの作品から雰囲気をごらんと変えるアイデアは、日米の文化の差から生まれたのでしょうか。

松井 ブロードウェイまで行けるなんて、最初は少しも思っていなかったから、日本の文化を大事にしようという意識はありませんでした。海外から見れば、作品から滲み出たジャパニーズカルチャーがすごく新鮮だったようだけど、私たちはそれを突破口にしようとは考えていなかったんです。ただ、『太平洋序曲』が成功したから、『Fantasticks』という作品でもう一度イギリスを制覇しようと挑戦したんだけど、その時は日本の文化を意識しすぎてうまくいきませんでした。だから、その感覚は反復できないのかもしれない。

岡崎 演出家の一言でスタッフ全員が同じ方向を向くというのは、建築の現場監督が職人を抱えて動かす現場の動きと一緒にですね。建築の現場でもそのように意思を伝えるということはとても重要だと思うんです。それができる舞台芸術の現場の雰囲気を教えていただきたいです。

松井 そうですね。でも、そんなことが起こるのは万の一つくらいだと思います。だからこそ、すごく印象的に覚えてるんじゃないでしょうか。現場で実際にセットを作ってくれる職人さんとうまくコミュニケーションがとれないとできないことはたくさんありますが、そのコミュニケーションにパワーを注げるタイプの演出家と、そうでない演出家がいるんです。あの現場でそれができたのは、宮本亜門さんが前者のタイプで、皆で力を合わせようということを手平気で言える珍しい日本人だからではないかと思えます。そういうことって、やはりなかなか言えないんですよね。

岡崎 演出家と舞台美術家の関係はどのようなものですか。

松井 演出家は、舞台セットについて具体的な形を提案するのではなくて、イメージをすごく抽象的な言語で伝えてくるんです。私たちはそれを絵にして立体にして図面にして、ということをしています。だから、舞台美術家は例えなら演出家の“手”ですね。

加藤 演出家とスタッフの間に立って通訳をする、ということでしょうか。

松井 そうですね。宮本亜門さんとは『太平洋序曲』が一作目だったんですけど、それがだんだんと続いていくと、ほとんど通訳みたいになってきます。多くの場合、演出家が喋ってることってよくわからなかったりするんです。だから、演出家と製作スタッフの中間で共通言語を持っている我々が、スタッフに演出家の意図を説明しなければならないんですね。

加藤 舞台が成功するかどうかは、あらかじめ感じ取れますか。

松井 5割は台本で決まります。台本を読んだときに面白いと思えるものは、やはり良い舞台になることが多いですね。あと、演劇界がすごく狭くなっていて、最初に顔合わせしたときにどんな舞台になるのかが読めてしまいます。それは少し残念に感じていますね。演劇の舞台裏が閉鎖的だからではないでしょうか。演劇の世界では、舞台裏をお客様に見せてはいけないという感覚があるんですね。だから、業界に入って来る人があまりいないのが現実です。そもそも、劇場に行こうってなかなか思わないじゃないですか。でも、私が美術を手掛けた舞台を観に行ってくれたんですね。建築を勉強している学生だったら、実際に劇場に足を運ぶという経験は良いことだと思いますよ。

(このインタビューに先立って、聞き手は松井氏が舞台美術を手掛けた『8月の家族たち』を森ノ宮ピロティホールで鑑賞した。)

—— 舞台『8月の家族たち』

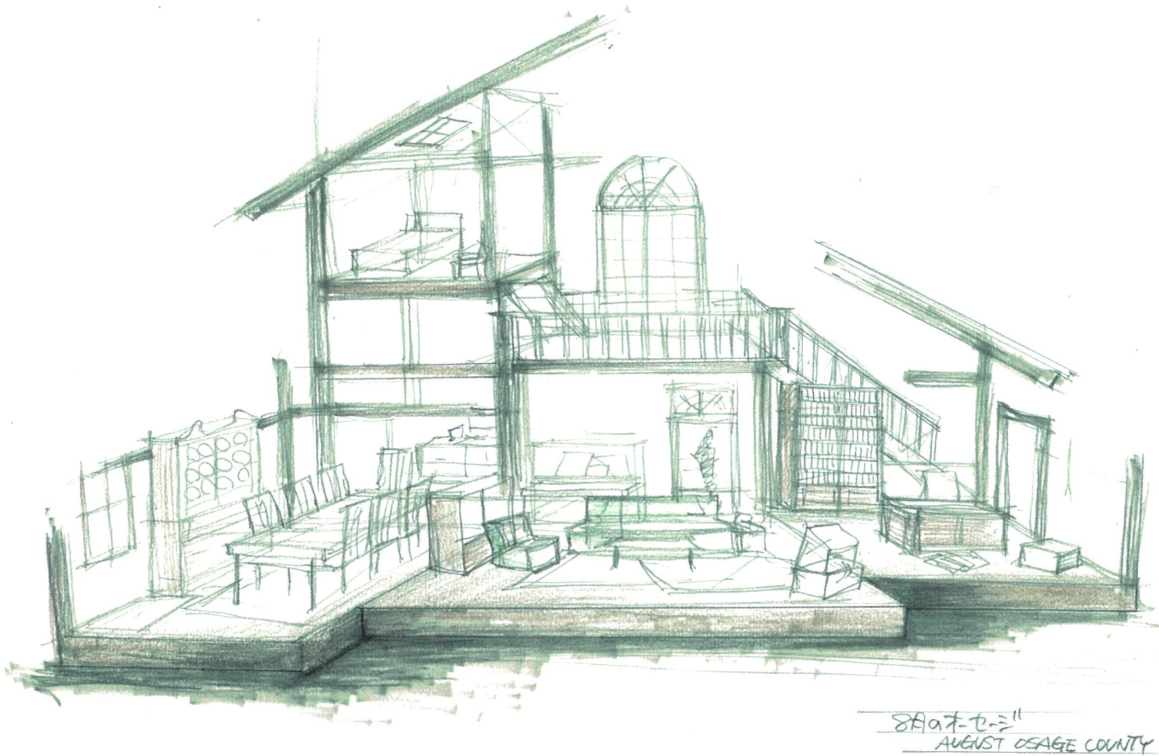
大須賀 『8月の家族たち』の舞台セットは、骨組みがむき出しになった三角屋根の家がメインですよ。まず、着想はどのようなところからきているのでしょうか。

松井 台本の中のト書き^{註6}には部屋のイメージや間取りが書いてあるので、普段はそれを読むことから始めます。ただ、初めに台本を読んだときに、そのト書きに矛盾が多いと思って。というのも、家の中で家族全員が同時に見えていなければならない場面があるんですけど、それって劇場だと難しいんです。映画だと、一人ひとりにカメラを向けて、画面を切り変えていけばいいじゃないですか。だけど、舞台だとお客さんの視点はずっと変わりませんよね。本当はもっと壁を作るつもりだったんですけど、そうすると舞台で全員が大騒ぎしている様子が見えなくなってしまいます。それならば、骨組みだけの家にしてしまおうと。舞台美術の表現は自由なんです。

田原迫 演出家の方とは、どのような対話があったのでしょうか。

松井 この舞台の演出をされたケラ^{註7}さんをご自身で上演台本を書かれたんですけど、ある程度草稿が上がったところで、美術の打ち合わせをしたんです。そのときにケラさんは、立体的なこと、部屋と部屋の位置関係なんか分からないと、これ以上台本が進まないとおっしゃったんですね。「るみさん、これはどこに何があるの？ それをまず決めて」って。そこで、「やっぱり真ん中はリビングだよ」「したら書斎はどっちかなあ」「これってご都合すぎない？」なんて話しながら部屋の配置を決めていきました。そして、それぞれの部屋をパーツとして作って、それをトリスみたいに組み合わせてシーンを見せよう、というコンセプトで始まりました。

大須賀 クライマックスのシーンで、ダイニングの円卓が



『8月の家族たち』 イメージスケッチ



『8月の家族たち』 舞台写真 撮影：鈴木香織



『8月の家族たち』 円卓シーン 撮影：宮川舞子

回りだす演出が印象的でした。

松井 あれは盆内蔵型スライディングステージと言って、ステージが移動して、しかも回転するものです。技術的には難しいんですよ。このシーンではタイミングがとても重要で、ちょうどこの台詞のときにこの角度まで回って来てほしいということがありました。そのために、今回はコンピューターで回転のスピードを固定してしまうのではなく、舞台を目で見ながらスピードを変えています。役者さんも生身の人間だから、台詞のスピードは毎日少しずつ違って、それを見ながら調節して舞台を回すようにしました。

田原迫 それでは、公演によって少しずつ違うということでしょうか。

松井 そう。舞台の醍醐味って、日々変化していくことなんですよ。

田原迫 そうですね。コンピュータ化している社会の中で、舞台の世界では人間に細部が委ねられているということは、すごく魅力的なことだと思います。

松井 人間と人間が直接関係し合うことって、最近だとなかなか無いじゃないですか。たいてい間に画面が挟まっていますよね。それが舞台の上では起こっているんですよ。

—— 劇場建築の行方

加藤 僕は劇場に入っただけで、舞台セットの家の梁が座席側に飛び出していることに驚きました。座席が舞台からとても近かったから、なおさら印象が強かったです。

松井 劇場は、どこに座るかで見え方が全然違うからね。例えば、映画のように映像系のものは基本的にカメラワークが全てで、見る人は皆同じ情報を与えられるじゃないですか。でも劇場では、手前の端に座ると、奥の中央に座るとで、全く見え方が違います。それが劇場の特徴なんです。

加藤 他の席ではどう見えているんだろうということを考えながら見ていました。

松井 まさにそれなんです。だから、リピーターがすごく多い舞台もあるんですよ。「今日はここで見たから、今度はちょっと引いて全体を観察したい」「今日はこの座席だったからここがよく見れた」「この役者さんは、この座席からよく見える」なんて、インターネットに恐ろしい量の情報が出てくるんです。そういう意味では、見え方が変化するというのは、リピーターを呼ぶ重要なファクターなんじゃないかな。今回の『8月の家族たち』も、下手で見るのと上手で見るのとで全然違ったと思います。ただ、見えない席があってはいけないんですね。でも、だいたいの劇場に、なぜか見えないという座席があるんですよ。図面で見るとそうは思えないんですけどね。

大須賀 それでは、すべての劇場で座席の配置が統一されていたほうが、舞台美術家の方としては良いのでしょうか。

松井 舞台セットの配置を考えるのは楽にはなるけれど、建築家はそこで個性を出したいのではないのでしょうか。

大須賀 舞台に関わる方々は、劇場設計の際に建築家に提案をされるのですか。

松井 実は、主人が劇場建築の設計にアドバイスをする仕事をしています。やはり、建築家の方も舞台の内部のことまではっきりとはわかりませんもんね。

大須賀 僕たちも一度設計演習の授業で劇場を設計したんですけど、内部のことを全く理解できていませんでした。今回いろいろな図面を見せてもらって、劇場というものが以前よりリアルに感じられるようになりました。設計演習の授業では構造や環境の面からの講義を受けてから設計に取り組むのですが、松井さんにお話ししてもらえればもっと深く考えられると思います。

松井 呼んでくださいよ。京大に行きたいです(笑)。

大須賀 最近の傾向として、音楽や演劇、ホールなどいろ

いろな用途に対応できる可変性のある劇場が多くなってきています。

松井 あれ、すごく使いづらいんです。結局はどの用途にも使えなくなってしまいます。

大須賀 そうなんです。建築家の理想とそこで演劇を作る人々の現実が、上手く噛み合っていないのだと思います。そのミスマッチを改善していかなければいけませんね。

—— 舞台美術の図面表現

松井 これが舞台セットの平面図と断面図です。我々の図面の描き方って、建築の図面の描き方と違って独自のやり方があるから、建築の人が我々の図面を見るとよくわからないと言われてしまうことが多いんです。

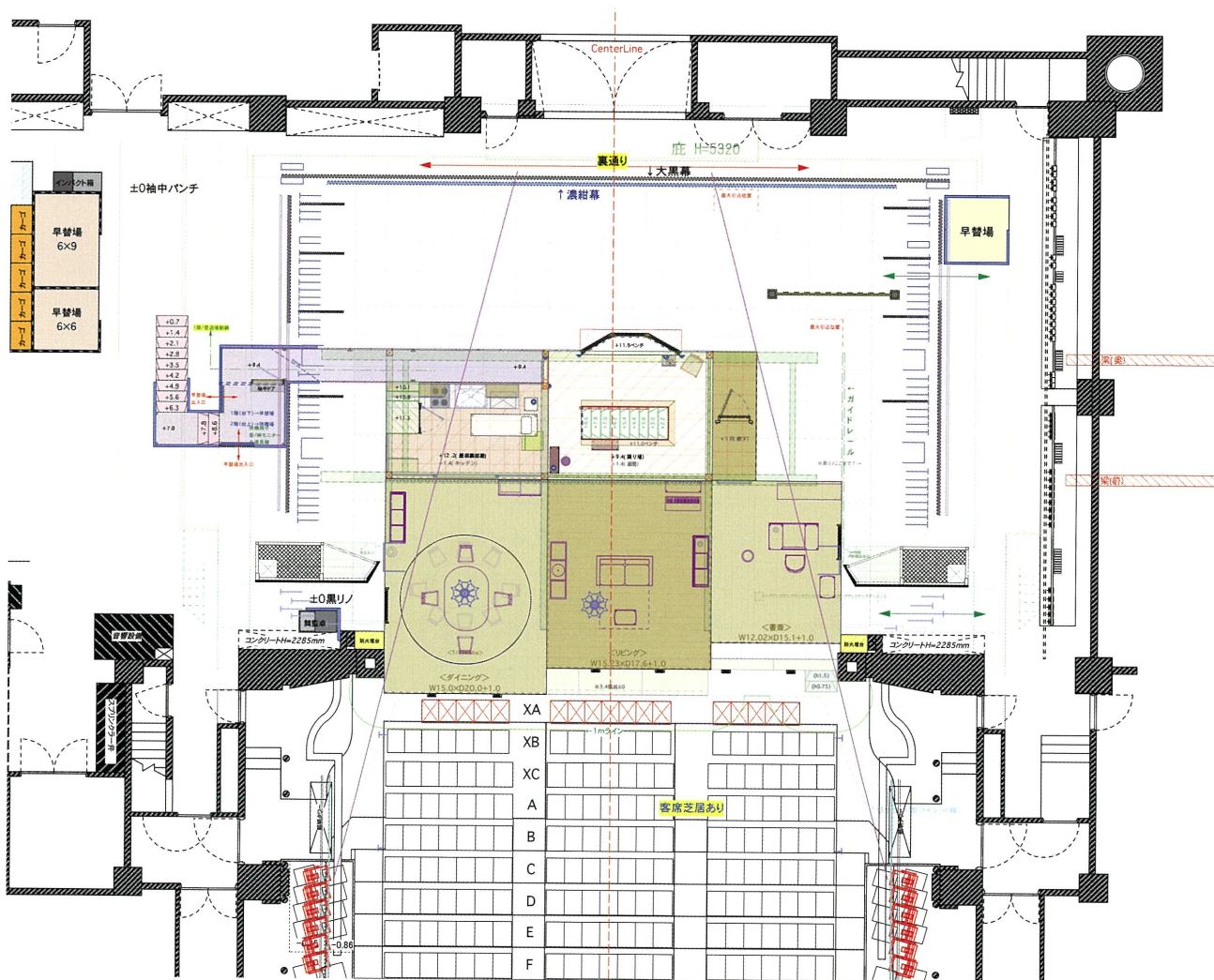
岡崎 建築の図面に比べて情報が多いと思います。施工図に近いのではないのでしょうか。

大須賀 この図面は、建築学生に見せたら反響が大きそうですね。舞台という空間に対する見方が変わると思います。

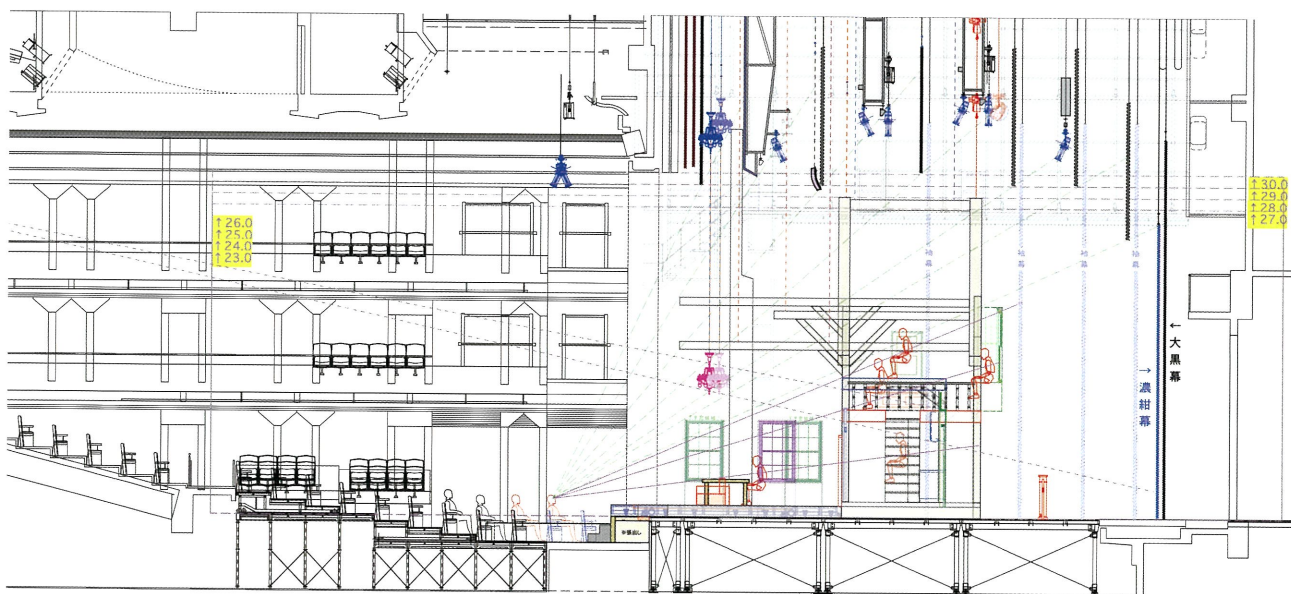
松井 なるほど。それは良いですね。

加藤 演劇に関わる方は、この図面をみただけで3次元の空間を想像できるのでしょうか。

松井 人によりますね。舞台美術を仕事にしている人は想像がつくと思います。例えば、演出家はそれが得意な人と苦手な人に分かれますね。そのための模型です。誰もが同じレベルで理解できる、こんなに便利なツールはないと思います。初期の稽古では実際の舞台セットを使えるわけではないので、代わりに模型を見せて、役者の方に立ち位置を確認してもらうこともあります。



『8月の家族たち』 平面図 (部分)



『8月の家族たち』 断面図 (部分)

—— テクスチャーにこだわる

田原迫 舞台美術のデザインの中で、どのような工夫をしていますか。

松井 日常生活で使っているものは、いつも何でも使っています。ペットボトルみたいなものが、使い方によっては化けるんですよ。

加藤 僕たちも、模型を作る際には身近なものでうまく見せられないか、いろいろと挑戦します。

松井 建築模型って、白くてあっさりしているイメージがあるんです。そうでもないのでしょうか。

加藤 テイストによりますね。抽象的な表現がしたい場合は白模型を選ぶこともありますし、逆にジオラマのようにリアルに作り込むこともあります。舞台にはそういう使い分けがあるのでしょうか。

松井 完成模型は必ず着色しますね。テクスチャーにもすごくこだわります。

田原迫 建築でも、変わった素材を使った模型でスタディをすることはよくあります。例えば、最近では藤本壮介という建築家が、ペットボトルを潰したものやポテトチップスを重ねたものに人間の模型を置いてしまえば建築になるかもしれない、という提案をしました。舞台美術の世界では、そのようなことが模型ではなく実物大で起きているのですね。

岡崎 思考回路の方向が逆なのかもしれません。建築はイメージコンセプトからトップダウンでデザインされていることが多いですね。今のお話を聞いて、舞台美術ではテクスチャーからボトムアップしていくという印象を受けました。

松井 確かに我々は、色や肌触り、テクスチャーを先に考えるかもしれません。

田原迫 テクスチャーにこだわっているからこそ、空間に性格が色濃く出るのだと思います。下から上、上から下を何回も繰り返していけば、お互いにもっと面白いものが作れるのではないのでしょうか。舞台美術の手法を何かしらの形で建築に取り入れてみたいですね。

—— 美しい嘘

田原迫 舞台美術と建築の違いをどのように考えていらっしゃいますか。

松井 一番の違いは、舞台美術では嘘をつけるということにあると思います。吊物バトンというものが舞台の上であって、大道具や小道具を吊り上げられるんです。『8月の家族たち』では、家の梁もバトンで吊っています。建築を空から吊るということはできませんよね。でも、我々はそこで嘘をつけるんです。バトンを使ってどのような空間を作ることができるか、いかにうまく嘘をつけるかが、知



『8月の家族たち』舞台模型

恵の見せどころですね。

大須賀 嘘をつけるということは、建築を設計する側からすると羨ましく思います。もし、建築で嘘をつくとすぐにニュースになってしまうので。建築は、しっかりと地面に接して、それだけで構造的に持たないといけないんです。一方で、舞台美術は、永久ではなく一瞬の美のように思えます。その儚さが空間の魅力を増幅させていて、例えるなら花火のようですね。

—— 演劇の外に目を向けて

岡崎 建築家もイベント空間のデザインのような、建築と舞台美術の中間領域の仕事をすることがあります。舞台美術家の方も、そのような業界に入っていくこともあるのではないのでしょうか。

松井 ルイ・ヴィトンのイベントの会場設計を担当したことがあります。場所は、品川の印刷工場跡地でした。劇場的な空間が作りたいということで選ばれたのですが、工場の中にホテルを作るというコンセプトで、とてもやりがいがありました。それは少し違うのかもしれないけど、そういう仕事を通して普段と違うものが見えてきたように思います。

大須賀 他にもアイドルのコンサート会場のセットを手掛けるなど、演劇界に留まらないご活躍をされていますね。

松井 演劇ってそこに行かないと見られないという、すごく独特なものじゃないですか。でも、今はインターネットが普及して、そういうものがどんどん減っているんです。そこに行かないと見られないという価値は保ちながらも、演劇以外で何か作れるものはないかを模索しています。

—— 未来を自由に描けるとき

岡崎 事務所には若いスタッフの方が多いですね。積極的に若手を教育していきたいという意志が感じられます。

松井 東京藝術大学で非常勤講師をしていますが、面白いですね。芸大生は、一般教養が不得意な学生が多いと思います。でも、芸術について自分の言葉でちゃんと語れるし、その中で舞台美術をやりたいという学生もいます。閉鎖された舞台美術の世界に興味を持ってくれた人には、できる限り応えたい、少しでも伝えたいという思いがすごくあります。昔からずっと言われていますが、演劇って絶対に無くならないんです。とはいえ、現状を見ると弱まっているのは確かだし、私は演劇がつまらなくなってしまうのは絶対に嫌なんですね。そのためには、若い人たちの新しい力を得ないといけないと思っています。

岡崎 若い世代に期待していることや思っていることを教えていただけますか。

松井 日本の若い人は、小粒になってきたと思っています。守りに入っているのでしょうか。バブル崩壊前の自分たちの頃は、“自分がやりたいこと”は実現するものだと思っていました。型から外れることが当たり前で、そこから何か生まれるという感覚が身につけていたんです。例えば、何か問題があっても発想を変えて解決する楽しみ方がありました。一方で、今の若いスタッフさんは次の挑戦をする前にやめてしまうんです。でも、劇場では立ち止まったら負け。新しいことを発見しなければいけない場所なのに、守りに入ってほしくないと思います。この事務所の卒業生でも、チャンスを与えているのに気付かないで手を出さない人が多いと感じています。騙されたと思ってやってみればいいのに、手を出す前に失敗するのを怯えてしまうようです。若い世代の人たちには、もっと自分の力を信じて貪欲であってほしいと思います。

岡崎 消極的というよりも、選択肢の中から一つに集中できていないのではないかと思います。松井さんはこれまで積極的な姿勢を崩さなかったのに対して、今の若者はどっちつかずで一つに集中できていないということですね。

松井 私たちの頃は、周りには攻めの人間しかいませんでした。今は怯えなければいけないことが多すぎるという点では、少し可哀想だなと思います。

岡崎 私たちの世代には、先駆者の足跡がすでに見えているように思います。一方、松井さんのキャリアは前例が無いようなものですね。

松井 先人という意味では、目標とする舞台美術家の方はいました。でも、確かに実現するための方法は全くわからない時代でしたね。

岡崎 では、目指していたキャリアを描いていると思われませんか。

松井 当時は、何十年後にどうなるかなんて、何も想像していませんでした。そういえば、職業を選ぶときに悩んだ覚えが一つもありません。今の若い人たちの話を聞いていると「本当にしたいことがわからない」という人が多いのだけど、自分はその中で迷ったことが無いんです。今ほど情報が溢れていなくて、見えている選択肢が多くなかったのは幸せなことなのでしょうね。悩まなくて良かった時代だったのかもしれません。

皆さんは、将来どんな建築家になりたいのでしょうか。働き始めて現実を知ってしまうと、そういうことはなかなか言えなくなるんです。でも、まだそこに飛び込む前だから、今は何を言っても許される時。だからこそ、皆さんには未来を自由に思い描いてほしいです。



事務所の日常風景

1) 1960年代中期から1970年代にかけて日本で活発に起きた舞台表現の潮流。見世物小屋的要素を取り込み、それまでの近代演劇が低俗として退けた土俗的でスペクタクルなものを復権させて独特の世界を作り上げた。アンガラとは、アンダーグラウンド(地下)の略語である。

2) 東京丸の内にある劇場。1911年、日本最初の近代的洋式劇場として創設され、日本の演劇発展に貢献してきた。1966年、谷口吉郎による設計で改築されている。

3) 1896年に創立されたロンドンの美術学校。1986年に主要部がthe London Instituteの一部となり、1989年にSaint Martins School of Artと統合され、ロンドン芸術大学の一つであるCentral Saint Martins College of Arts and Designとなった。

4) 演出家。ミュージカル、ストレートプレイ、オペラ、歌舞伎など、ジャンルを越えて国内外で幅広い作品を手がけている。

5) アメリカ合衆国の演劇及びミュージカルの賞。演劇界で最も権威ある賞と見なされており、アカデミー賞と肩を並べる存在である。

6) 脚本で、登場人物の出入り・動き、場面の状況や照明・音楽・効果などの指定を台詞の間に書き入れたもの。

7) ケラリーノ・サンドロヴィッチ。劇作家、演出家、ミュージシャン、俳優、脚本家、映画監督とさまざまな分野で活動している。インディーズレーベル「ナゴムレコード」、劇団「ナイロン100℃」主宰。