

act

art, culture, tradition

DIGEST
26-43

札幌市教育文化会館
アクト

ダイジェスト版[26号-43号]

APRIL 2023



人を作品世界へ誘う、宣伝美術。

宣伝美術

劇場に足を運ぶと手渡されるパンフレットには、さまざまな公演チラシが挟まっている。パラパラとめくる中で、思わず手を止めてしまう1枚と出会ったら、それはあなたがその作品とつながってしまった瞬間だ。演出家のイメージや物語を鮮やかにビジュアル化して、舞台の幕が開かずと前から、数多の人を作品世界へ誘い続ける。それが、宣伝美術。

【インタビュー】

INTERVIEW

写真のディレクションからイラスト制作まで、全て一人でこなす若林さん。演出家のアイデアをビジュアル化する、面白さと苦労とは？

約3週間の制作期間のほとんどを、勉強と素材作りに費やします。

宣伝美術を初めて手がけたのは、デザイナーコンペで採用された北海道演劇財団制作の『逃げてゆくもの』(2000年公演)です。そこからTPS(札幌座の前身)のお仕事をいただくようになって、今に至ります。札幌座さんの宣伝美術の仕事は、新人時代から継続している唯一の仕事です。実は、最初チラシに「宣伝美術」と書かれた時、グラフィックデザイナーというカタカナの肩書きをもらった若い自分には、漢字4文字がとても格好悪く見えて、「いやいや宣伝美術じゃなくて、広告デザインだし」って(笑)。でも実際に舞台を観に行ったら、宣伝美術という書き方は、「チラシも作品の一部である」という称号なんだと気づきました。普段の仕事だと、デザイナーの名前が載ることはまずありません。でも、演劇公演のチラシに関しては、チラシが作品の一部だと思われているから名前が載る。それに気づいた時、宣伝美術という肩書きに責任と誇りを持つようになりました。

チラシの制作期間は3週間ぐらいです。そのほとんどを勉強と素材作りに費やします。そもそも、私は絵が得意じゃないんです。

でも演出家のイメージを具現化するにあたり、「こんな絵にしたい」というのが頭にはある。なので、その時に描きたいタッチをまず勉強します。イメージに近いポーズを雑誌で探したり、街中を撮影して回ったり、かなり試行錯誤しています。よく毎回デザインの雰囲気が違うのはどうして?と聞かれるのですが、演出家さんがその時に伝えたい事が毎回違うからチラシの雰囲気も変わる訳で…宣伝美術って演出家の「イタコ」みたいな感じです。

演劇を見たことのない人が、街中でチラシを見かけて劇場へ足を運ぶ、というのは少ないと思います。でも、誰かに誘われて一回劇場に来てくれたら、そこでチラシの束を渡されて、開演前に眺めますよね。チラシが大事になるとしたら、その場面だなと思っています。自分の制作したチラシが折り込まれた公演の時は、客席の上から開場中の様子を観察するんです。自分のチラシでお客様の手が止まらなければ、やっぱり反省します。きれいだから良いという訳じゃなく、作品の熱量がスタッフ、キャスト、お客様に伝染していくチラシが、一番良いチラシなんだと思います。



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。

PROFILE

若林 瑞沙

Mizusa Wakabayashi

1998年北海道造形デザイン専門学校グラフィックデザイン科卒業後、札幌のデザイン会社に就職。その後、カメラマンの夫が立ち上げたスタジオコパン(2004年設立)に2005年より加入。2013年らてね賞「特別功労賞」、2016年らてね賞「審査員特別賞」(受賞作品/空知る夏の幻想曲)受賞。



『禿の女歌手』 LA CANTATRICE CHAUVE

札幌座 2014.11

『瀕死の王さま』

LE ROI SE MEURT

札幌座 2009.7

『西線11条のアリア』

シアターZOO 2006.1

『十二夜』

TWELFTH NIGHT

シアターZOO 2004.7

『肝っ玉おっ母とその子どもたち』

札幌座 2016.9

『冬のバイエル』

Bayer in Winter.

TPS+文学座 2002

『禿の女歌手』

実際に作品には禿の女歌手は出てこないのですが、演出の清水友陽さんと「チラシからお客さんを騙したいね」という話になりこのビジュアルになりました。禿でもカッコ良く見える頭の形を描くのに苦労しました。

『瀕死の王さま』

初めて線画に挑戦した作品です。この時編みだした描く技法がその後の宣伝美術にかなり役に立っています。王さまの顔は演出の斎藤歩さんがモデルです。

『西線11条のアリア』

再演する際に初演からデザインが変わる事が多いんですが、この作品は再演でも同じビジュアルが採用された数少ない作品です。最初に勤めたデザイン事務所が西線11条の近くで、この電停を利用していたこともあり、思い入れがあります。白い丸は雪のイメージで作ったのですが、芝居を観た人から「これはご飯粒ですよね?」と言われてハッとしました(笑)。

『十二夜』

手描きで全てを描くことに挑戦したけれど、自分の画力に限界を感じ、「思い描くものを形にする術」について真剣に模索するように。転機となった一枚です。

『肝っ玉おっ母とその子どもたち』

本屋さんで見かけた画集の空の色を見て「これだ!」とイメージが湧いて、デジタルで再現すべくフォトショップの使い方を勉強しました。今となってはどう描いたのか思い出せないくらい、その時の集中力で描き上げたイラストです。

『冬のバイエル』

デザインが楽しくなってきた頃に手がけた一枚。一人のモデルさんで男女を表したので、同一人物に見えないよう工夫。当時の気分が反映されていて今見ると新鮮です。

デザイナーの若林瑞沙さんがこれまで手がけた公演チラシをピックアップ! ご本人のコメント付きでお楽しみください。

記憶と風景が交錯する

彫刻家 国松希根太

地平線、水平線、山の輪郭線といった自然の境界を題材に、人の記憶と風景との交錯を主題とした作品を制作する彫刻家の国松希根太さん。2016年からは造園家でアーティストの小助川裕康さんとの共同制作も試み、2月に教文で開催されるダンス公演で、初となる舞台美術を手がける。自身の感覚に耳を澄ます創作と、他者とのコラボレーション。飛生と札幌という2拠点での制作。異なるプロセスや場所を行き来するアーティストの「現在」。

【インタビュー】

INTERVIEW

風景と向き合った時に生まれる感覚を、作品に昇華していく国松さん。その制作の背景にあるものとは？

自然の造形と自身の造形とのバランスをどう取るか。

2002年から飛生で制作を始めて、転機となったのは2009年です。ちょうど自分が暮らす土地への興味が出始めてきた頃で、いろいろな場所に行っては水平線などの写真を撮り始めて。その中から生まれたのが〈HORIZON〉の1作目となる《竹浦海岸》でした。それまで徹底的に細部まで作り込んでいたのだけど、あえて途中っぽさを残すことで、見た人が自身の記憶と重ね合わせる余白が生まれるんだという気づきがあった作品です。同時期に飛生から見えるホロホロ山にも登ったりしていて、それは立体の〈MOUNTAIN〉シリーズにつながっていきました。

今は札幌と飛生の両方で制作しています。札幌だと目にするのは人工物が圧倒的に多く、飛生だとほとんどが自然のもの。都会では〈HORIZON〉の地平線や水平線のような風景を、普段の生活の中でほとんど見ることはないですよね。でも、コンクリートの

ビルの一部屋に〈HORIZON〉があることで、その空間に広さや温かみが生まれるかもしれない。そういう役割が、自身の作品にあるのではと思っています。飛生と札幌を行き来しているからこそ、飛生で目にする風景をどのように人に伝えるかということについて、より意識的になるのかもしれない。

また、同じシリーズでも、制作手法は少しずつ変化しています。例えば〈HORIZON〉の場合、以前は削る作業が8割を占め、最終形に向かってどんどんミニマムにしていく感覚がありました。でも、最近の制作では最後にスプレーで彩色するなど、さらに色を足すということもしています。直線で描いていた水平線をぼかして残像のような雰囲気になったり、小学校の頃に歩いていた場所を散歩した時に体験した記憶のフラッシュバックや、白老の草原で目にした人の営みの痕跡など、自然の中の境界線とは違うモ

チーフを〈HORIZON〉に落とし込むこともしています。

2016年には、〈WORMHOLE〉という立体作品の新シリーズも制作しました。これは、いつも材料を調達している白老の木材屋さんで、中が腐って空洞になった木を見つけたことがきっかけです。本来なら潰して紙の原料にしてしまうような木なのだけど、トンネル状の中にアフルパル(※)のような「この世とあの世との境界」を表現できるのではないかと。シリーズが増えたことで、見つけた素材からどうアウトプットするかという点に広がりが出て、さらに面白くなってきた感じはありますね。どのシリーズでも、最終的に自然の造形と自身の造形とのバランスをどう取るか。そこはとても大事にしています。

(2018年1月)

※アフルパル:海岸や河岸に見られる洞穴のことで、「あの世への入口」などと訳されるアイヌの伝承地。

TIMESCAPE

Photo : Kai Takihara



板に油絵具とアクリル絵具／鉄
120×240cm 作家蔵



板にアクリル絵具と油絵具／鉄 120×240cm 作家蔵



板にアクリル絵具／鉄 120×240cm 作家蔵

国松さんの代表的なシリーズ〈HORIZON〉から発展した新シリーズ。〈TIMESCAPE〉とは「TIME=時」と「SCAPE=風景」を組み合わせた造語。制作のきっかけは、ある夜に何人かで白老の海岸を訪れたときのこと。「辺り一面が満月の光に照らされて明るい中、大きな岩の前を人が横切ったときに、人と岩が一体化したような錯覚を覚えたんです。その感覚を作品にできないかと思って作ったのが始まり」。時間、あるいはそのときの心境によって見え方が変わる風景。「時」の経過を封じ込めた一枚一枚の、間(あわい)に立ち上がるもの。それらが観る者を魅了する。



ALPS 2015

木(カツラ)にアクリル絵具
46×30×30cm
Maison Louis Carré蔵
撮影：瀧原 界



WORMHOLE 2017

木(シナノキ) 70×210×80cm 作家蔵 撮影：瀧原 界

PROFILE

国松 希根太

Kineta Kunimatsu

1977年、札幌市生まれ。多摩美術大学美術学部彫刻科を卒業後、2002年より白老町にある飛生アートコミュニティを拠点に制作活動を行なう。主に個展、グループ展などで作品を発表し、スパイラルガーデン(東京)での個展“material”や、上野の森美術館(東京)でのグループ展“VOCA展 2017 現代美術の展望—新しい平面の作家たち”など、国内外で発表活動を行っている。



人形劇の衣装

Puppet Theater Costumes

人形の衣装製作

舞台上で命を吹き込まれ、観客を物語の世界に引き込む人形たち。その造形において、衣装は重要な役割を担う要素の一つと言えるでしょう。人間の衣装と違い、人が遣う人形ならではの仕上がりを求められる人形衣装を製作する上で、札幌の劇場や美術家から頼りにされているのが、安尻美代子さん。遣い手として人形劇に携わってきた経験を元に、美術家のデザインを立体化し、演者が使いやすいよう工夫を凝らす…そんな人形衣装製作の舞台裏を拝見。

【インタビュー】

INTERVIEW

人形劇団ばっけで遣い手として活動しながら、劇場プロデュースの人形劇で衣装製作を手がける安尻さん。衣装製作の面白さと苦労とは？

劇場が私を鍛えてくれたのだと思います。

人形劇との関わりは、札幌市こどもの劇場やまびこ座の「初心者のための人形劇講座」を受講したことがきっかけです。講座終了後、しばらくしてから劇場プロデュースの人形劇で衣装関係を手伝うようになり、沢さん(※)が札幌で制作する作品の衣装も手伝うようになり、いつの間にか今に至ります。人形劇をする人は人形衣装も自分たちで作りますので、そんなに難しいことをしている感覚はないのですが、演劇など人の衣装を作る方や洋裁をする方からは「難しい」と言われます。私は人形の仕組みや遣い手の気持ちなどが多少なりともわかるので、そこは役立っているかもしれませんね。ただ、私もやりながら覚えていった感じですよ。劇場が私を鍛えてくれたのだと思います。

『大黒屋光太夫ロシア漂流記』の衣装製作のお話が来た時は、まず浄瑠璃の人形に衣装を着せることが自分にとって初でしたし、「人形に洋服を着せるんですか?それを作るんです

※ チェコ在住の人形劇師 沢則行さん。『大黒屋光太夫ロシア漂流記』の美術を担当。

か?」って、二度驚きました(笑)。人形にベストを着せるには、まずキルティングで土台となる身体を作って、その上にベストの布を縫い付けるというように、見えないところの工夫が必要で。最初はそういったことが全然わからないので、まず作って着せて、なんかここはおかしいぞと。そこから解決方法を考えるという繰り返しでした。

私は40を過ぎてから人形劇の世界に入って、気づけばもう30年近くになります。洋裁を習っていたわけでもないですし、人形劇を始めたのはたまたまなんです。だからこそ、やれる時が来てからでも、できることっていっぱいあるんじゃないかなって思います。忙しいですけど、若い人たちと一緒に物作りをできることは楽しいですね。矢吹さんや沢さんは面白いことを考えますし、制作の過程を近くで見ることのできるお得な場所に自分はあるのだなあと思います。

PROFILE

安尻 美代子

Miyoko Ajiri

1988年に札幌市こどもの劇場やまびこ座で初心者の為の人形劇講座を受講し、同年人形劇団ばっけを結成。2005年から劇場プロデュース人形劇の人形・役者の衣装を制作するようになる。



act.28
April 2018



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。

[制作過程]

美術家のデザインを立体化し、演者が使いやすいよう工夫を凝らす。人形の衣装製作、4つのステップ

STEP 1 寸法を測る

浄瑠璃の人形は120cmほどの背丈があるので、安尻さん曰く「子供服を作る感覚」。胸輪のサイズを測る時は、主遣いが頭の部分を持つために腕を差し込む開きも考慮。手足は曲げた状態でも採寸します。



STEP 2 型紙をおこす

寸法を元に寸法書を作成し、型紙をおこします。遣い手の腕が入るよう袖は太め、人形の手を動かすための差金という長い棒を通す穴など、随所に工夫が。デザイン画には一部しか見えていない文様も、資料を参考に自身で考案し、美術家と確認しながら全体図を作成。



STEP 3 仮布で製作し、試着・直し

一番時間をかけるところが、このパート。仮布で製作したものを実際に人形に着せて、動かしてもらいながら、袖や裾の長さを調整していきます。きれいなラインを出すために縫い代を足すなど、修正した箇所は型紙も訂正しておきます。



STEP 4 本布で製作

人形の大きさにもよりますが、1着にかかる時間は平均して3日間ぐらい、刺繍が入る場合は2週間ほど。基本的に自宅での作業で、幕など大きなものを製作するときや、本番が近くなると、ミシンを劇場に持ち込んで作業することもある。



ある日本人の、ロシアを舞台とした
冒険譚を彩る人形衣装。

さっぽろ人形浄瑠璃芝居あしり座『大黒屋光太夫ロシア漂流記』より

2018年2月に3段目『シベリア縦断の段』が発表され、話題を呼んだ人形浄瑠璃『大黒屋光太夫ロシア漂流記』。時は江戸時代。ロシア領の島に漂着した大黒屋光太夫たち日本人一行が、さまざまな苦難の末に国へ帰るまでを描く史実を元にした物語は、さっぽろ人形浄瑠璃芝居あしり座による初のオリジナル演目です。演出を西川古柳さん(八王子車人形西川古柳座 五代目家元)、脚本を竹本信乃太夫さん、節付を鶴澤弥栄さん、美術を沢則行さんが担当。人形衣装製作は、安尻美代子さんと藤田直子さん。これまで数多の浄瑠璃作品が世に出てきましたが、ロシアの宮廷衣装を着こなす浄瑠璃人形には、本作でしか出会えません。

『書を捨てよ町へ出よう』

演劇作家 藤田貴大

様々な分野の作家とのコラボレーションを通して、研ぎ澄まされた俳優、音、照明、衣装などの要素を一つの劇空間に編集していく藤田貴大さん(マームとジブシー主宰)。総合芸術としての演劇を追求する彼が「コラボレーションの集大成」と話すのが、11月に札幌市教育文化会館で上演される『書を捨てよ町へ出よう』(寺山修司作、藤田貴大 上演台本・演出)です。2015年初演時の核はそのままに、2018年版としてアップデートされる本作の魅力とは？



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。

【トークイベント】

SPECIAL TALK

2018年9月22日に藤田貴大さんを迎えて紀伊國屋書店札幌本店で開催されたトークイベントから、一部を編集してお届けします。(聞き手:磯貝圭子、文:編集部)

今という時代に寺山さんの言葉を考えることができるのは、作家として幸せなこと

—藤田さんは高校まで北海道の伊達で過ごし、大学からは東京ですね。自身が主宰する「マームとジブシー」は学生時代に立ち上げたのですか？
役者志望で上京したのですが、自分は役者じゃないかもしれないと結構悩んでいて。大学時代の最後に、自分は書くことをしようと思って立ち上げたのが、マームとジブシー(以下、マーム)です。そこから、劇団員を抱えずに公演ごとにキャストするスタイルで、10年間やってきました。

—26歳の時に岸田國士戯曲賞を受賞しますが、変化などはありましたか？
受賞を機に大きい劇場を任されるようになって、集客もそれまでの2000人規模からいきなり1万人を求められるようになったので、今考えると当時は大変だったと思います。今の自分たちじゃダメなんだということもシンプルになり、ミュージシャンや漫画家の人たちと意識的に関わったりして、コラボレーションする方向へ転換していきました。30歳までは、演劇という土台の上でどうコラボレーションするかが一つのテーマになってい

て、『書を捨てよ町へ出よう』はその集大成だと思っています。例えば、音楽家に対する態度として「劇判を作ってください」とか、デザイナーに対して「こういう役柄の人に着せる衣装を提供してください」というような、音楽や衣装が演劇を成立させるための付属品でしかない作品っていっぱいあるじゃないですか。

—いっぱいありますし、そもそもそういうものだという概念の方が強いです。だけど、僕が言う「コラボレーション」では、僕と同じレベルでファッションデザイナーや音楽家がいてほしいんです。いろんな作家が等価に演劇に取り組む状態を作るにはどうしたらいいのかを考えていたのが、30歳までの時間だったと思っています。例えば、最初に「このスカートを着作ってほしい」とみえない言い方をしちゃうと、作り手側にとってそれがミッションになってしまって、そこで思考が停止してしまう。それよりはもっと漠然としたこと、今回だったら「舞台美術は銀色だと思っているんだよね」ってことしか僕は伝えていないんです。

でも、結果として、ものすごくそれに合う音楽や衣装を作ってきてくれる。いろんな作家の脳みそが何個もある状態を、僕が作品に仕上げていくみたいな感じです。演出家って偉そうに言うけど、今回は演出家というより、学校祭の実行委員長のような感じだと思っています。

PROFILE

藤田 貴大

Takahiro Fujita

マームとジブシー主宰/演劇作家。北海道伊達市出身。第56回岸田國士戯曲賞を26歳で受賞。以降、様々な分野の作家との共作を積極的に行くと同時に、演劇経験を問わず様々な年代との創作にも意欲的に取り組む。



70年代に演劇実験室◎天井桟敷を率い、数々の伝説を残した寺山修司。稀代の天才と評される彼が書籍、舞台、映画の形で発表したのが『書を捨てよ、町へ出よう』。本作が、2015年に東京芸術劇場のシリーズ企画として、藤田貴大さんによる演出で上演。寺山の作品世界を独自の解釈で鮮やかに現代へ蘇らせ、大きな話題を呼びました。

撮影: 引地信彦、井上佐由紀(※)

子ども演劇WS

Children's Theater Workshop



KYOBUN
WS
WORKSHOP

【教文ワークショップ事業】

舞台芸術に触れることで次世代の表現者や愛好者を育成することを目的に始まった子ども演劇ワークショップ事業。公募によって集められた小・中学生の参加者が、札幌を中心に活躍する劇団と共に、長期間のワークショップを通じて作品を制作しました。



actオリジナル権はこちらから
見ることができます。

【インタビュー】

INTERVIEW

2016年度から始まった子ども演劇ワークショップ(WS)事業。
初年度から演出を担当する南参さんに試行錯誤の3年間を振り返り、
手応えや課題について語っていただきました。



【演出家・劇作家】
南参

子ども演劇ワークショップの3年間を振り返る

—まずは南参さんから、3年間を振り返っていかがでしたか？

1年目は子どもたちがいかに楽しく参加できるかを一番に考えていました。2年目は、子どもたちが自発的に稽古に参加でき、よりチャレンジもできる作品にしようと、野田秀樹さんの『ローリング・ストーン』を

選んで。この発表公演では、本番前に最後のアドバイスをしたときの、子どもたちの目の輝きがすごく印象に残っています。みんな「これからやるぞ!」という自信に満ち溢れた目をしていて、感動しました。3年目の今年、全員にリサーチをして、原作を元にオリジナルの作品をつくること

になりました。経験者の子たちは、稽古中も他の子の演技に対して良いアドバイスを言ってくれる。とても頼もしいし、嬉しいです。

—子どもたちにヒアリングすると、ファシリテーターによるWSでアイデアを出しながら自分たちで作品をつくった経験を、南参さんとの稽古に活かしていることが、成長の実感につながっているみたいです。

最終的には人の成長と作品の成長が両方絡み合うとは思いますが。見どころがわかって意見を出していけば作品の質も上がるし、他の人のことを見ることができるとコミュニケーション能力の向上につながる。あとは1年2年と稽古を通して、子どもたちの中に基準がだんだんできてくることによって意見を出しやすくなる場所もあるから、やっぱり大変なのは最初だと思います。

—子ども演劇WSに3年間関わってきて、その意義についてはどのように考えますか？

子ども演劇WSはその年代の子たちの受け皿になっているし、子どもの頃から演劇に親しみを持ってもらえる、ありがたい機会だと思います。教育的な面でも意義を感じています。小学生と中学生と一緒に演劇をつくる機会もなかなかないですね。大人も含めると、だいぶ幅広い世代の人が、お互いを認め合いながら一緒に一つのものを真剣につくる場になっているので、すごくいいと思います。



ワークショップ(WS)事業をアップデート!

平成29年度の演劇WSファシリテーター養成講座、ファシリテーターによるWSを特別編として子ども演劇WSに組み込んだ平成30年度など、WS事業をより充実させるための取り組みを進めてきた札幌市教育文化会館。キーとなる「WSファシリテーター」とは？



ワークショップ・ファシリテーターって？

一般的に「進行役」「促進役」と言われ、集団活動そのものに参加する役割ではなく、中立的な立場の存在を指します。演劇WSファシリテーターであれば、演劇活動の経験があるに越したことはないけれど、演劇に対する実演家としてのスキルより「プランニング力、考えを言語化する力、相手の考えをくみ取る力」などがより重要になってきます。



ファシリテーターによるWS体験を、未来へのタネまきとして捉える。

参加者なり講師の方々の中に、ファシリテーターによるWSでの体験がタネとしてまかれ、そこで得たものを後々どこかで活かす機会が訪れれば、それでいいと思っています。今後も、各事業を設計する際の補完的な選択肢の一つとして、ファシリテーターによるWSを考えていきたいです。

コミュニティダンスWS

Community Dance Workshop



KYOBUUN
WS
WORKSHOP

■ 教文ワークショップ事業

コミュニティダンス事業として2008年度より始まったダンスワークショップ(WS)事業。最初に行われたのは、アメリカのコミュニティダンスカンパニー「リズ・ラーマン・ダンスエクステンジ」と札幌のWSメンバーによる合同ダンス公演でした。10年間、共通のテーマとして「経験、年齢、職業などの違いを越え、誰もが参加・体験できること」を掲げ、現在も新たなダンスの形を模索した事業を展開しています。



actオリジナル価格はこちらから
見ることができます。

【インタビュー】

INTERVIEW



【振付家・ダンサー】
櫻井 ヒロ



【振付家・ダンサー】
河野 千晶

意図せぬ動きに「ダンスを見つけてしまう瞬間」に魅せられて

—櫻井さんは2008年の「リズ・ラーマン・ダンスエクステンジ」のWSにも参加されたそうですね。

櫻井: WS終了後、このままWSメンバーが解散してしまうのはもったいないと思って、公演の打ち上げでみんなに声をかけ、「コミュニティダンスグループtane」を立ち上げました。2010年には教文コミュニティダンス部ができ、教文を拠点に参加者を募ってWSと発表公演をするようになりました。

—ファシリテーターとしての活動がスタートしたのですね

櫻井: 年齢も背景もさまざまな人たちが全員楽しめるようにするのは難しいことだし、僕自身ダンスのキャリアがそんなに長くなかったので大変でした。「コミュニティダンス」自体、北海道で前例がないこともあって、参加者と議論になることもしょっちゅうで。最初の頃は「リズ・ラーマンの時はこうだったよね」みたいな感じで本当に手探りでした。

— 2013年に京都で開催された「Dance 4 All」というコミュニティダンスの

フェスティバルで、教文コミュニティダンス部も作品を発表し、河野さんは振付をされました。コミュニティダンスについてどう思いましたか？

河野: それまで「誰もが参加できるダンス」なんて考えたこともなかったし、ダンサー像が強固にある世界で生きてきたので、「こんな世界があるのか!」と衝撃的で。先生と生徒みたいにトップダウンで振り付ける関わり方をしてしまったけど、コミュニティダンスってそういうことじゃなかったなって。京都から戻ってきたらまるで世界が変わって見えて、生まれ変わったと思うくらい衝撃の体験でした。

櫻井: カラーが全く異なる全国からの作品を見て、どうやって出演者からこれらを引き出したんだろうって思いました。価値基準の異なる者同士が「自分たちがつくる作品の価値」を共有できないと作品は成立しないわけで、「Dance 4 All」で発表したグループはどれもその「共有」がきちんとできていたのがすごいなあ。

河野: 私が考えて形をつくるのではなく、ヒントを与えることでその人からちゃんと動きが出てくる。私がそれまでやってきたダンスは基本的にダメ



出しの世界だったけど、コミュニティダンスはまず「いいね」と受け入れる、「いいね」を拾っていく作業でもあるんだなと。

—10年間で振り返ってみて、どうでしょう？

櫻井: 一つの公共ホールで10年間コミュニティダンス事業を続けているのって、奇跡じゃないかな。全国的に見てもなかなかないと思う。シンポジウムで、毎回コミュニティダンスの定義を巡って炎上とも言える議論を重ねたことも財産です。あの激しい議論を積み重ねた上に今がありますから。その頃のメンバーが、今ではそれぞれ自分なりのコミュニティダンスを実践していて、それも素晴らしいことですね。

コミュニティダンスと札幌市教育文化会館の10年間



リズ・ラーマン・ダンスエクステンジ合同ダンス公演をきっかけに教文コミュニティダンス部が結成され、手探りで始まったコミュニティダンス事業。地域コミュニティとダンスをどう結ぶか、模索し続けた10年間の試みを振り返ります。



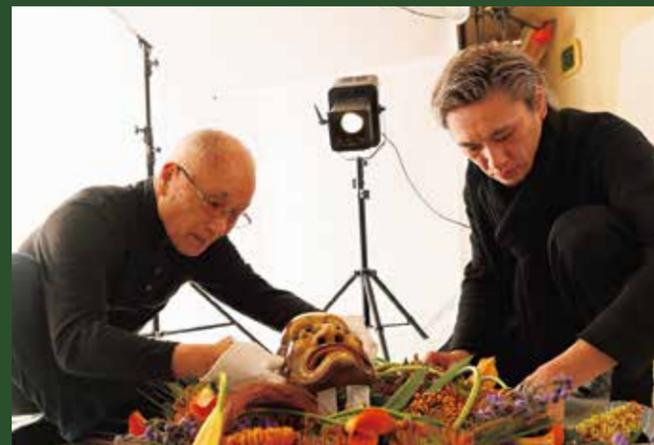
夢幻 — 能の宇宙

Noh Mask × Flower Art



act.32-33
December 2019

旅の僧の夢の中に現れた亡霊が過去を語り、夜明けとともに姿を消す。神仏・鬼神・亡霊などの神秘的存在が登場し、私たちに語りかけてくれる夢幻能の世界。異界からの来訪者は人間の情念や運命の象徴であり、能には「人とは」という根源的なテーマが存在します。そんな能の世界観を、舞台とは違う形で表現してみようと試みたのが、今号の特集です。小樽在住の能面作家・外沢照章さんと、フラワーアーティストのYANASEさんによる能面と植物との競演は、どのような化学反応を起こすのでしょうか？ act版「夢幻(ゆめまぼろし)」をどうぞお楽しみください。



【能面作家】
外沢 照章
(写真左)

【フラワーアーティスト】
YANASE
(写真右)



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。



蛇体と化した女は炎で我が身を焼く。
恋した男への永遠の執念。

怨霊面…蛇



一本の松に愛しい人の面影を見た女の狂乱の舞。

極まる恋慕の情。

女面…孫次郎



天上を駆ける荒ぶる雷神・蔵王権現が、
眩いばかりの光を放つ。

鬼神面…大飛出

龍が空に昇っていく様を表現。墨の濃度を調整することで、紙の特徴的な地模様を文字の中に浮かび上がり、視覚的にユニークな効果を生んでいる。若山作品の特徴である「見る人の中に絵のイメージが浮かぶ」面白さを味わえる作品。



『宙』
街の光も混じる夜空を表現するため、くしゃくしゃにした紙のシワの上から書き、墨の中に白い空間が残る立体的な仕上がりに。紙に収まらない広がりが魅力。



『教文演劇フェスティバル』
道内外で活躍する劇団やユニットがテーマに関連した作品を発表し、審査員と観客が投票によって優勝を決める「短編演劇祭」を柱とする教文演劇フェスティバルでは、ガチンコバトルの迫力を表現。絵とも好相性でインパクトあるビジュアルに。

KYOBUN WORKS

教文の広報物にも度々登場している若山さんの書。
取り組む側の熱量や事業そのものの面白さを視覚化してくれる筆字にファン多数。



『教文和文化プロジェクト』
2019年に制作したロゴマークは、切り絵作家の最上怜香さんによる繊細かつ華やかなビジュアルイメージと、若山さんの力強くダイナミックな筆字が絶妙な組み合わせ。



actオリジナル版はこちらから見ることができます。

書 の 力

書家 若山象風

墨をする。余計な念が入らないよう、和紙の上に塩を撒く。真っ白な空間にスッと筆先が降りた瞬間、研ぎ澄まされた右手の感覚と和紙を走る筆先が一体となり、緩急リズムカルに生き生きとした線を書いていく。見る人の心の琴線に触れる「書」が立ち現れる瞬間です。型にはまらず新しい書を追求する書家、若山象風さんの作品世界に迫ります。

【インタビュー】 INTERVIEW

商用毛筆や作品制作に加えて、お客さんの目の前で希望する字を書くライブ活動もされている若山さん。「人のやらないことをやる」という言葉の奥にある思いとは？

―来場者の希望する文字をその場で書くライブ活動もされています。ほとんどの人は、目の前で字が書き上がる様を見たことがないんです。なぜかと言うと、習字の先生は人の前で字を書かないから。僕は天邪鬼なので(笑)、じゃあやってやろうって。本格的にライブで書くようになったのは46歳からです。46歳のときに1回病気で倒れたのですが、回復できたのは世に返されたのだと思って。じゃあ自分に何ができるか考えたら、やっぱり字を書くことしかできない。それで、字を必要としている人のために生きようと決意して、できるだけライブをするようになりました。以前は、来場者から出された字に対して「どういう風に書きますか？」と聞いていたのですが、46歳からはそういった質問をしなくなりました。相手の右手を僕の左手に重ねて、そこでイメージをもらって書いています。

―今後試してみたいことなどあったら教えてください。
2019年の個展で出した作品を書く過程で、地となる墨の色とそこに重ねる文字の色の組み合わせによる見え方に発見があって。そこから新しいアイ

デアが出てきたので、いろいろ実験してみようと考えているところです。新しく発見したことを使って何が表現できるか考えるのは楽しいですね。これからはオリジナルを追求して、常に先を走っていきたいです。

PROFILE

若山 象風 Wakayama Shoufu

後志管内神恵内村生まれ。1986年から商用毛筆を開始。「大信州」をはじめとする日本酒のほか、商品ラベルや看板等を多数手がける。1990年から年に1回個展を開催。2004年から道内外で本格的な書のライブ活動を行なっている。

(2020年2月)

非日常の世界を支える衣裳

Stage Costume

演劇衣裳 アキヨ

舞台、テレビ、映画、イベント、オリジナルユニフォームなど、さまざまな現場で衣裳に関わる仕事をする。それが「衣裳さん」と呼ばれる人たちです。今回は札幌の舞台作品に長く関わるアキヨさん(Jellyfish)にご登場いただき、デザイン、製作、スタイリングを通して、求められる世界観を衣服で具現化する「衣裳」という仕事に迫ります。

【インタビュー】

INTERVIEW

札幌で「衣裳」を仕事にする数少ない一人がアキヨさん。
長年関わってきた演劇を中心に、衣裳の仕事について伺いました。

「この衣裳を着ると、この役になれる」と言われると、すごく嬉しい。

—演劇作品の場合、衣裳さんはどんなことをされるのですか？

お話をいただいた時点で台本ができていないことも多いので、まずは和物か洋物か、時代物か現代物かなど、話の設定と登場人物について確認します。私の場合は同じ役でも演じる役者によって衣裳が変わるので、配役が決まってから衣裳デザインに着手します。台本を読み込んでイメージを膨らませ、演出家とプランをすり合わせて製作に入ります。製作中も、役者さんの動きや演出プランを確認するために、通し稽古は必ず見に行きます。実際の舞台で衣裳をチェックできるのは劇場入り後なので、その段階でいろいろ微調整することも多いです。あとは裏でひたすらアイロンがけなどのメンテナンス。予算の関係で1着しか用意できなかった衣裳で血だらけになる芝居なんかだと、終わった瞬間に即洗濯です(笑)。昔は舞台上で衣裳が完璧な状態に保たれていないとダメだと思って結構ビビリしていたけど、今は役者さんが衣裳を自分のものにしてきているなら、物語の成り行きとして多少崩れてもいいんじゃないかと、考え方が少しずつ変わってきたと思います。

—作品における、ものとしての「衣裳」の役割とは？

セリフや舞台美術、照明や音響と同じで、欠けると作品が成立しない

もの。舞台美術、照明、衣裳の間には相乗効果があって、相手はプロだから話さなくても通じ合うこともあります。私は照明さんや舞台美術の人ともコミュニケーションを取りたいタイプです。あと、衣裳と役柄をきちんとリンクさせてくれる役者さんだと、「この衣裳はこういう風に見てほしいのだろうな」と、こちらの意図を汲んだ動きをしてくれたりもします。役者さんから「この衣裳を着ると、この役になれる」と言われると、すごく嬉しいです。作品の人物像を裏方含めて全ての人が理解していると、役者、衣裳、照明、美術、音響といった要素がカチッと合まる。衣裳はある意味印象に残らなくても良くて、単純に「あの芝居が面白かった!」と言われるのが一番良いと思っています。もちろん衣裳が褒められると嬉しいです(笑)。

—今後やってみたいことはありますか？

石山緑地がすごく好きで、あそこで上演する野外劇の衣裳を作ってみたくて、昔からずっと周囲の人に言い続けています(笑)。自分の中で衣裳は着せてなんぼで、作ることも好きですし、それを動いている人に着せることにも喜びを感じます。だから、ダンサーさんの衣裳も今後たくさん手がけていきたいです。

PICK UP

過去作品の衣裳から作家とのコラボレーションまで、アトリエに残る衣裳からご紹介。



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。



伝説の獣の衣裳

演劇ユニットsolomon Grundy『タイヨウウタ』より。「悪しき夢を抱くものを殺し、よき夢だけを残す伝説の獣」の衣裳としてデザイン・製作。

PROFILE

アキヨ

Akiyo

芝居・オペラ・伝統芸能・オーダー衣裳の受注製作を行う。衣裳製作だけでなく本番の衣裳管理や早替えなど、裏方も手がける。



オリジナル羽織

和文化プロジェクトの一環で、伝統芸能の公演時に職員が着用する衣裳として教文と協働でデザインし、製作。カジュアルに和装の雰囲気を演出。



杉吉貢さんとのコラボレーション

「完全に自分の趣味で作った」というドレスは、モデルが着用した状態で、墨絵師の杉吉貢さんが布地に即興で彼岸花を描いた一点物。



道化師の衣裳

空知遊覧2018現代サーカスパフォーマンス『道~Les Voies~』より。昔、劇団遊劇社『花蝶風月』の女盗賊役のためにデザイン・製作した衣裳のリメイク。





act.36
November 2020

デジタルコラージュ

Digital Collage Artworks

写真家／美術作家 クスミエリカ



▲札幌市教育文化会館の「どんな世界にもなりうるステージ」をテーマに制作した作品。

【インタビュー】

INTERVIEW

写真を使って見方を変えることで、現実も違う見方ができる。

—作品を制作する上でのテーマはなんですか？

「生と死」は、昔から変わらない大きなテーマです。相反するものが表裏一体であることが、現実の美しさだと思っています。それを1枚の写真で表すのは難しいけれど、組み合わせることで多面的に現実を見せてみたい。最近は「生命力」に

令和2年度札幌文化奨励賞の受賞が発表されたばかりのクスミエリカさん。多くの人を魅了する作品世界の背景について伺いました。

関心を持っています。疫病に向かって皆が一つにならなくてはいけない状況で、でもその中で分断が生まれるなど鬱屈とした雰囲気もある。ただそれは、生きることを皆がそれぞれ一生懸命考えているからだと思っています。生き方も含め、生命というものを今一度見つめ直し、きちんと向き合ってみようと考えています。

PROFILE

クスミエリカ

Erika Kusumi

1982年生まれ。北海道札幌市出身・在住。フォトグラファー、ウェブデザイナー、美術作家。自身が体験した“現実”を記録し、時間も空間も異なる写真を幾層にも重ね合わせ、デジタル処理を施した「デジタルコラージュ」作品を制作。



▲actオリジナル版はこちらから
見ることができます。

クスミエリカさんの作品ができるまで

圧倒されるような現実世界の美しさから、別の美を纏う幻想世界を創り出す。



撮影

「もともと写真を撮ることが好きで、その延長線上で制作を始めたので、発見にあふれた撮影そのものが好きです」とエリカさん。撮影のためなら遠出も厭わず、旅のときにもカメラは欠かさず持参。



構成

作品のテーマと入れ込みたいモチーフを、連想ゲームのように言葉を書き出しながら考えていく。「テーマとオブジェクトの持つ意味が合致すると強度が出るので、追求していきたいです」。



合成

合う写真を探してラフに組みながら切り抜き、ひたすら重ねたり削除したりする作業と色調整など。「組み合わせるプロセスには、撮影とはまた違う自我を入れ込める楽しさがあります」。

シェアオフィス tab.

shared office tab.

「tab.」は、映画、音楽、演劇、イラスト、アート、デザイン、イベント…と幅広いジャンルに関わる人たちが集まったシェアオフィス。仕事はもちろん、自主企画や自主制作といった形で、面白いことや好きなことを長年マイペースに追求してきた人たちの集まり、と言ってもいいかもしれません。単にオフィスを共有することにとどまらない、「集うこと」の意味を探るべく、tab.の扉を開けてみましょう。

互助会？ 遊び場？ ジャンルもバラバラな人たちによる網の目クリエイティブ

10数名が所属するというtab.から、カジタシノブさん、小野朋子さん、大塚黒さん、小島美紀さん、山口哲志さん、クスマエリカさん、あやかたさん、モンマユウスケさんが参加し、オンラインとオフラインを交えて実施されたハイブリッドな座談会。まともなままお届けします。

actオリジナル版はこちらから
見ることができます。



tab.を立ち上げた経緯とは？

カジタ もともとATTIC(※1)があった頃に、企画系の人たちが協力しあえるような何かをつくれなかなと、何人かに声をかけていたんです。面白いことを考える人がいっぱいの方が、自分一人で考えるより脳みその拡張みたいな感じのできるから便利だよなって。そうこうしているうちにATTICが終わることになって、街中の拠点としてシェアオフィスを立ち上げた感じです。

※1)2007年のオープン以降、さまざまな表現を発信してきたオルタナティブスペース。2013年に終了。カジタ、小野、黒の3名はATTIC運営組。

小野 脳みその拡張というのは確かにある。ネットで調べるより「このことだったら山口さんに聞いた方が早いよな」とか。あと普通だったら上映会も上映団体でやるところを、私は自分の名前でやっていて、tab.にはデザインや当日手伝いなど小回りの利くメンバーがいるので、それで何とかなってきたなっていうのがすごくある。

カジタ tab.のメンバーが強いジャンルはみんなバラバラで、つながりもそれぞれ違うから、具体的な企画になる前のリサーチがすごく捗るんだよね。

モンマ あと例えばカジタさんが持ってきた案件で、写真が必要だからクスマさんがやって、グラフィックデザインが必要だから僕がやって、そこからイベントもできそうだったら黒君に声がかかってというように、一つの案件から芽づる式に関わる人が増えたりとかはあります。

カジタ ちなみにモンマ君はtab.立ち上げ当初めっちゃ暇な人だったので、仕事がどんどん振られて、結果できることが増えて今に至っています。

モンマ 最初はグラフィックデザインのみだったけど、「映像撮れる?」「映像いじれる?」と聞かれたことに応えていた結果、今はグラフィックデザインと映像制作とアートディレクションを主にしています。

カジタ とは言っても、別にtab.内の人を使わないといけないわけではないので、誰が今どんな仕事をしているのか全然把握していません。全員が集まることもないし。

モンマ 全員でやっているのって、「奥さんお絵かきですよ! (※2)」くらいですよ。

※2)2さんこワイドの人気コーナー。挑戦者がお題を絵で表現し、回答者が時間内に言い当てると賞金が出る。毎日このコーナーの開始時間になると、tab.のLINEグループにテレビ画面の写真が投稿されるので、メンバー内で回答を競っているそうです。

小島 あ、でも私は八雲在住なので、みんなで「奥さんお絵かきですよ!」を見て答えるやり取りとか、「誰かがいる」という心強さはすごくあります。

山口 仕事の相談を簡単にできるのもいいところだけど、ただ単純に話し相手がいるっていうのがいい。

カジタ 僕はtab.を互助会と言っていますから。みんな老けてきたので、そのうち老老介護するのかなって話したりしています。絶対しないだろうけど。

小野 「tab.があるから最終的には何とかなるだろう」みたいな感じで仕事を受けちゃうこともあるよね。セーフティネットのようなもので、「成功はしないかもしれないけど、成立はするだろう」って思えるのは大事じゃないですか。一人でやっていると特にそうで、「何とかしなきゃ」ってときに気軽に助言し合える距離感はすごくありがたい。

それぞれの思うtab.とは？

カジタ もともと「どうせみんな暇なんだから、一緒に遊ぼうよ」ってところから始まっているので、僕は「互助会」と「脳みその拡張」ぐらいかなあ。

小島 私は2018年に八雲町のフリースペースで「ordo(オールド)」という交流イベントを開催して、tab.メンバーにお話をしてもらったりして、もっとみんなで何かできたらいいなと思う一人です。やっぱり、みんながいることで仕事ができているし、みんなとクリエイティブなことをするのが糧になっています。

クスマ カジタさんの言う「互助会」は、非常にびったり来る。大人のサークルっぽいノリもあるし、義務で集まっているわけじゃなく、一緒にいてもいい感じの人たちの集まりです。

山口 tab.は遊び場だったらいいなと思っています。最近ちょっと仕事ばっかやっているんで、なんか久々にちゃんとした遊びをしたい。

あやかた 私は新入りなのであれですが、tab.の人たちはキャラクターがとてもしっかりしていて、これまで自分が全く絡んだことのないような人たちがばかりなので、tab.に行くときはいつも漫画の登場人物に会いに行くような気持ちです。私もできることをもっと

PROFILE



カジタ

tab.をやるうと言出した人。各種プロデュース、ディレクション。



小野

上映事業企画制作。主な事業に札幌映画祭など。



黒

イベント関連などでも。



山口

ドラマチッククリエイション&エンターテイメント企画、略してドラクエ企画。



クスマ

フォトグラファー、美術作家、他。詳しくはact36参照。



モンマ

デザイン、映像制作、アートディレクション。



あやかた

音楽&フード系スーパーヘルパー。



は、ATTICみたいな自分たちが実験できる場所をまた作りたよねとか、遊べる場所がほしいんですよ。そこから仕事になっていくのはいいけど、最初は遊びでいたいの、tab.はそれができる場所だろうと思う。



カジタ 自分も、ATTICでいろいろ試したことを今拡大して実施しているイメージがある。あの頃にだいたい勉強できた感じがあるから、そういう場所はあった方がいいんだろうなっていう気はする。

そういう実験したり遊んだりする精神みたいなものは、tab.の中に生きている感じがしますね。「tab.の遊び」が近いうちに実現することを願っております!

舞台監督の仕事

Stage Director Works



act. 38
July 2021

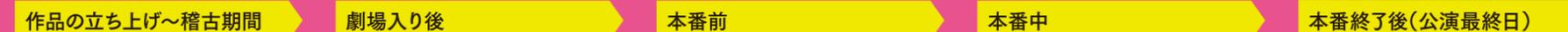
「緞帳アップ、どうぞ」。すべての舞台作品は、舞台監督の合図によって幕が上がリ、スタートします。舞台監督は本番の進行を司るのはもちろんのこと、創造過程においてもさまざまな役割を担い、作品にとって欠かせない存在です。



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。

舞台監督の仕事の流れ

今回は演劇における舞台監督の主な仕事の流れをご紹介します。
最初の段階で台本が完成している理想的なパターンを想定して教えていただきました。



打ち合わせや進行表作成

演出家や劇作家との台本確認に始まり、美術、照明、音響等のテクニカル面、制作との予算関係、劇場などさまざまな打ち合わせを行う。稽古では転換等の段取りを確認し、進行表を作成。



進行管理

搬入や仕込み中の照明、音響、大道具などの作業の指示、リハーサル等の段取りを行う。スケジュール通りにいかない場合など、各セクションの利害調整を図り、順番と時間配分を決定する。



開場と開演

開場前の最終確認をし、開場のキュー(合図)を出す。開場中は制作スタッフとやり取りしながら開演時間の最終的な判断をし、各セクションへ伝達。開演キューを出して本番がスタート。



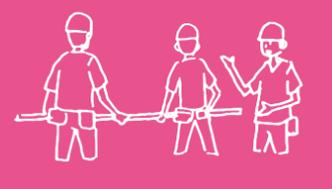
キュー(合図)出しやトラブル対応

転換、各セクション、役者へのキュー出しを行う。衣装が破れたり小道具が壊れたりした場合は舞台袖で応急処置をするなど、突発的に起こるさまざまなトラブルに対応。



パラン、搬出の進行管理

退館までの撤収スケジュールを調整・進行。最後に原状復帰がなされているか確認し、劇場さんへお返して終了。



1 客席からの確認

2 本番前の最終舞台打ち合わせ

3 綱元の操作

4 スタッフ打ち合わせ

6 バミリ

5 舞台上の清掃

7 キュー出し

舞台監督の仕事

普段の公演では、決して表舞台に立つことのない舞台監督。裏側で静かに活躍する姿にスポットライトを当てると…?

- 1 客席からの確認
客席後方の位置から舞台を確認し、演出家と打ち合わせ。
- 2 本番前の最終舞台打ち合わせ
会館舞台スタッフと舞台監督による最終打ち合わせ。緞帳の上げ下げのタイミングや進行など最終チェック。
- 3 綱元の操作
幕や照明などが吊られたバトンを上下する綱元の作業。教文は手動で動かします。
- 4 スタッフ打ち合わせ
進行表を見ながらスタッフと最終確認。
- 5 舞台上の清掃
撤収へ向けて、バミリの剥がし忘れなど確認しながら舞台上をきれいに掃除。
- 6 バミリ
役者さんの立ち位置や舞台セットを置く場所に、目印のテープを貼ります。
- 7 キュー出し
転換、各セクション、役者へのキュー出し(合図)を行います。

音響と照明

Acoustic and Lighting

ドアをノックする音、雷の後の激しい雨、遠いところからかすかに聴こえてくる音楽。長い夜の後に窓から差し込むまばゆい朝日、人物を浮かせさせる確かな一筋の光。舞台という限られた空間に生まれる無数の情景は、音と光に支えられています。心に響く場面をテクニカルの面で支え、舞台作品に欠かせない音響と照明は、どのようにつくられていくのでしょうか？その舞台裏を覗いてみましょう。



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。

音響・照明の仕事の流れ

劇場入り前	劇場入り後	本番	本番終了後(公演最終日)
-------	-------	----	--------------

プラン作成、資料を劇場へ送付	時間との戦いである仕込みと調整	臨機応変に操作	バラシ、撤出
----------------	-----------------	---------	--------

音響 演出家と打ち合わせ、コンセプトを提案。効果音作成の準備を進め、稽古で調整を加えながら音響構成を決定。機材資料等を劇場へ送付。

音響 機材を仕込み、舞台美術や照明の様子を見ながら、舞台監督の許可を取って音を出しながらデータ等を調整、場当たり稽古で再調整。

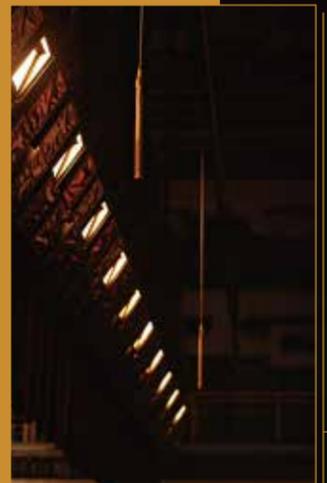
照明 台本や稽古を見ながら演出や舞台監督と打ち合わせ、仕込み図を作成し劇場へ送付。照明プログラムを作成。

照明 仕込み図通りに吊り込み、照明のフォーカスや狙いを合わせた後、明かりづくり開始。場当たり稽古で再調整。

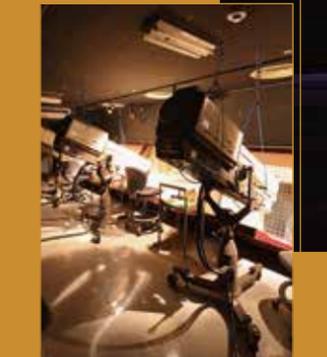


「暗転の何秒間に舞台上でトラブって、「やばい!ちょっと待って!」に対応するというパターンもある」。ハブニングに限らず、役者や観客の熱量など「生もの」である芝居に合わせて細かなアレンジを施しながら、音響・照明ともにデータに縛られず臨機応変に操作。

舞台監督の指示のもと、段取りに沿ってバラシ&撤収。舞台上では各セクションのスタッフが作業をしています。連携しながら安全第一で行います。原状復帰をして、劇場スタッフさんからOKが出たら終了。



舞台上の音声を集音する天吊マイク。



舞台上の人物をフォローするスポットライト。



舞台全体を明るくするボーダーライトと、ポイント明かりを主体にしたサスペンションライト。



役者のセリフを生声に近い形で増幅させるバウンダリーマイク。



今号のために作られた舞台セット。上部から3台、下から5台、スモークビーム2台、野点傘に2台の照明を使用。吊るされた幕(なんとゴザ!)に和文化プロジェクトのロゴが投影されており、夜桜の世界観を表現。



舞台上の演者に音が聞こえるよう設置されるモニタースピーカー。



ステージスポットライト。

能舞台

Noh Stage



新型コロナウイルス感染症の流行下、舞台芸術においても配信やVR(仮想現実)などデジタルベースの探求が行われています。教文でも、デジタルとリアルが相互作用しながら舞台芸術の新しい価値や魅力が伝わるような取り組みを模索中です。今回はその一環として教文能舞台を3DCGで忠実に再現。能舞台から紐解く能の魅力とともに、「水上に登場した教文能舞台」という架空の世界をお楽しみください。



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。



長い能の歴史や変遷を感じられる
舞台形式の一部をピックアップ！

能舞台の歴史

鎌倉時代に寺社と結びつき祭礼に奉仕するようになった猿楽(能楽のかつての呼び名)。寺社の祭礼で老翁の姿の神を演じるのは猿楽者にとって重要な仕事で、この頃の舞台はその都度設けられていました。室町時代前期には寺社での祭礼に加え、橋の再建などの寄付集めを名目とした能が催され、観客は空き地や河原などに仮設された舞台四方から見物したようです。室町後期になると、将軍が家臣の邸宅を訪問(御成)する際のもてなしとして能が上演され、仮設ではあってもしっかりとした屋外能舞台が作られるようになります。安土桃山時代になると、能にのめり込んだ豊臣秀吉によって大阪城で盛んに能が上演され、御成も盛んに行ったことで、多くの常設・仮設舞台が屋外に設置されます(※1)。江戸時代になると能は幕府の式楽(公式芸能)に位置付けられ、お祝いや特別な客人の最高のもてなしとして能の催しが頻繁に行われ、さらには将軍の教養・娯楽でもあったため、江戸城内には屋外常設能舞台が複数設けられます。諸藩の大名も、御成や自藩の式典、慰勞、他藩との交流のために、江戸藩邸や国元の城内に能舞台を構えました。ちなみに能舞台を建設する際は、幕府お抱え宮大工の元へ大工を修業に出し、技術と伝聞を持ち帰ったそうです。庶民も、江戸城や諸藩の城に町人が招待されて行われる能や、寺社の祭礼で行われる能などを見る機会が

あり、ゴザなどを敷いてのどかに能を楽しみました。明治維新が起こると、江戸幕府や大名が抱えていた能役者の多くが廃業を余儀なくされますが、華族らが保護に向けて動き出します。また、外国からの客人をもてなすための芸能として能が位置付けられ、日本初の能楽の専門劇場として1881年に芝能楽堂(※2)が完成します。その後の改築で多くの人が見物できる見所(観客席)が拡大され、上には屋根がかけられました。昭和になると建築技術や室内での観覧に必要な照明技術の普及により、大屋根の下に見所や舞台を屋根ごとすっぽりと収める、現在の能楽堂のスタイルが完成します。伝統的な様式を保持した能舞台とそれを内包する近代的なデザインの大空間という、建物の外側と内側が異なる意匠を持つユニークな設計手法が能楽堂の定番となりました。こうして天候や周囲の環境音を気にすることなく、いつでも能楽を楽しむことが可能になったのです。

〈注釈〉

※1)この時代の遺構として、現存最古の能舞台として知られる西本願寺の能舞台や、秀吉が将兵の慰勞用に作らせたという沼名前神社能舞台があります。

※2)その後、靖國神社に奉納する形で移設され、現在は靖國神社能楽堂と呼ばれます。

〈参考文献〉 カラー百科 見る・知る・読む 能舞台の世界(勉誠出版)、能舞台 歴史を巡る(建築画報社)

1 屋根

社寺や城郭等の古建築に共通する伝統的な形状で、切妻、寄棟、入母屋の三つがある。

2 白州

屋外で見所との間に地面があった頃の名残。

3 階(きざはし)

将軍が観る公式な舞台で、使用されたとされる通り道。

4 鏡板

江戸時代には式楽としての管理のもと、指定された下絵に沿って描かれた老松。

5 切戸口

地謡方や後見などが出入りする高さ1m強、幅1m強の引き戸。

6 貴人口

地謡座奥の壁にある、現在は使われない扉。

7 橋掛り

作品によっては幕の奥(幽界)と本舞台(現世)をつなぐ場に見立てられることもある。

8 本舞台

三間(約5.4m)四方の舞台にはヒノキが縦に張られている。

能舞台から紐解く能の魅力



船で舞台入りする水上能舞台



舞台に向かう演者の緊張感



屋外能舞台での幻想的な薪能

Playwright



劇作家と演出家

Playwright and Director

act.41
July 2022



actオリジナル版はこちらから
見ることができます。

劇作家

着想を得る

「ぼんやり書きたいと思うエッセンスは一つの台詞や場面だったり、気になる社会問題だったりさまざま」と弦巻さん。

構成(プロット)を練る

四コマ漫画で考えたり、困ったら場面を遡って展開させたりしながら構成を考える。プロットなしの即興スタイルもあり。

執筆する

書き進めるうちに「これって面白くないのでは…」という不安に苛まれるのは誰もが通る道。まずは最後まで書き上げること!

納品

「締め切りを守るのが一番大事(By弦巻&清水)」。稽古開始後にリライトの依頼があれば調整し、場合によっては稽古を見学。

演出家

取材

納品された脚本に関して、舞台となる場所や登場人物について書籍を読んだり、実際に足を運んだりして自分なりに取材する。

演出プランを立てる

脚本の世界をどう具現化するか考える。プランができたら、舞台監督や音響、照明、美術等のテクニカルスタッフと打ち合わせ。

稽古

「目指していたことを稽古に反映できているかセルフチェックすることが大事」と清水さん。集団創作なので話し合いの場を設けることも忘れずに。

本番

作品は観客がいないと完成しないので、初日のお客さんの反応をチェックして「ここは違うんだな」という箇所があれば微調整。



Director

劇作家

Playwright

弦巻啓太 TSURUMAKI KEITA

弦巻楽団代表。脚本・演出家。中学生から独学で演劇を始める。『死にたいヤツら』『果実』『ナイトスイミング』など代表作多数。日本演出者協会に所属し、現在『若手演出家コンクール』の審査員も務める。



何かしらのテーマを出発点として、それぞれのやり方で物語化された1本の脚本が出来上がる。日本劇作家協会が運営するWEBサイト「戯曲デジタルアーカイブ」でさまざまな戯曲が公開されているので、現代の劇作家による多種多様な戯曲の世界をのぞいてみてください。

演出家

Director

清水友陽 SHIMIZU TOMOAKI

演出家・劇作家。札幌で活動する劇団清水企画代表。創作活動以外にも、子どもたちを対象にした表現ワークショップや、大学で表現の授業の非常勤講師を務める。北海道演劇財団常務理事・芸術監督。



脚本を読み込み、アイデアを駆使してそこに描かれた世界を舞台上に具現化する。古典戯曲や名作と呼ばれる現代の戯曲が上演のたびに新しい息吹を与えられるのは、まさに演出の妙。研鑽の場としては日本演出者協会が主催する「若手演出家コンクール」などがある。

木村典子 北海道演劇財団プロデューサー。97年韓国に語学留学後、劇団制作者として仕事をしながら、
 KIMURA NORIKO 日韓交流コーディネーター、翻訳家、通訳として活動。帰国後、公益財団法人北海道演劇財団勤務。

芸術監督から出される、札幌でどんな演劇を提示していくのかという創造面での立案に対して、
 どう収益を上げながらそれを成立させるか考える。

演劇のプロデュースと制作

Producer

演劇作品の創作と上演には、それを可能にする資金面や環境面の整備が欠かせません。必要とされる一連の実務は劇団員や専門スタッフが担い、公演規模が大きくなるにつれ分業化されますが、札幌の場合は一通りの作業を少人数で担うケースが多いようです。今回はそういった実務面での整備を担う、「プロデューサー」や「制作」とクレジットされる人たちの仕事をご紹介します。

仕事の流れ

演劇作品の創作と上演に必要とされる主な実務をご紹介します。公演によって「プロデューサー」「制作」「票券」「広報」とクレジットされる人たちが分担している一連の仕事です。

作品の立ち上げ



企画立案と資金調達

プロデューサー、制作、劇団の主宰者等が、公演規模や会場、時期などを決め、出演者やスタッフの手配をする。予算書を作成し、助成金申請なども行う。打ち合わせなどもスタート。

稽古期間



稽古スケジュールや票券等の管理、広報

稽古の状況を見て追加や休みの判断や、演出家とスタッフの打ち合わせを手配。他公演へのチラシ折込やSNS、媒体への露出等、広報も本格化。チケットに関する問合せ等に対応。

劇場入り～本番



お客様を迎える準備と来客対応

チラシ束を作ったり掲示物を貼ったり、お客様を迎える準備。お弁当手配、楽屋、金庫管理。当日は受付周りでスポンサーなどの来客対応。表方スタッフ(※)の手配や指示出し等。

公演終了後



精算、報告書の作成

精算するものは全て精算し、助成金の報告書を作成して提出後、入金されたら、一つの公演に関する仕事は終了。アンケートを実施した場合はその集計や分析も行い次回に生かす。

創作と並走しながら、資金面や集客等さまざまな心配事を取り除いていき、
 つくり手が安心して創作に専念できる環境づくりをする。

小室明子
 KOMURO AKIKO

札幌生まれ札幌育ち。雑誌編集者を経て演劇制作の道に。2014年よりラポチを旗揚げ、演劇公演のプロデュースのほか演劇制作に関わる様々な仕事を手掛ける。奥田民生が好きです。



act.42
 November 2022

actオリジナル版はこちらから
 見ることができます。



札幌市教育文化会館

〒060-0001 札幌市中央区北1条西13丁目

発行/札幌市教育文化会館 事業課 Tel.011-271-5822 Fax.011-271-1916 <https://www.kyobun.org>

