



「こわい」は楽しい。 想像力をかきたてる仕組み

お化け屋敷プロデューサー・

五味弘文さんに聞く

「トントントン……」という金づち音の合間に、「ウォーツ」「ギヤー」という悲鳴？ 五味さんのインタビューは、あのお化け屋敷のオープンを数日後に控えたセット現場の一角で行われた。(二〇二二年三月、池袋のアミューズメントビルにて。聞き手・奥山 恵、指田 和以下、編O、編S)

●お化け屋敷プロデューサーの仕事

編S まず、お化け屋敷プロデューサーの仕事ですが？

五味 ぼくが手がけるお化け屋敷は、まずストーリーを考えて書くところから始まります。ぼくのお化け屋敷はミッションがあつて、お客様が何かをしなければならぬようにしてあるんです。そういう内容を考えた後、設定に沿った形で演出を考え、図面に落とします。その後、専門家スタッフ、例えば美術家、人形制作者、衣装やメイク、音響や照明などイメージを共有し、それぞれに作ってもらったものを現場でセットし、微調整していきます。

同時にスタッフやキャスト(お化けを演ずる人)にレクチャーをして、ここではこういうことをやってほしいとトレーニングしていきます。運営に関しては、

宣伝写真をこんなビジュアル的な感じにしたらいんじゃないかと伝えて撮ったり。トータルで見るのがこの仕事かなと思います。

編O 一つのお化け屋敷を作るのに、かかる時間は？

五味 時間がいただける時は半年以上、もっと短い時もありますね。準備時間の長短に関わらず、ストーリーを落とし込んだお化け屋敷を作っています。

編S 昔のお化け屋敷とは全然違う！

五味 ぼくはもともとイベントの企画制作・運営の仕事をしていて、その中でお化け屋敷に関わったんです。当時(九〇年代始めごろ)はお客さんもあまりお化け屋敷に興味を示してくれていなくて……施設も古臭くなってしまう側面もありますよね。そういうちよつと悪い状態に陥っていました。

編S そこから試行錯誤、挑戦していくわけですね。

●落語や演劇好きが、ストーリーお化け屋敷を産んだ

編S 子どものころから、ご自身の部屋をお化け屋敷にして人を楽しませたりしていたようですが。

五味 はい。部屋にマットレスなどで壁