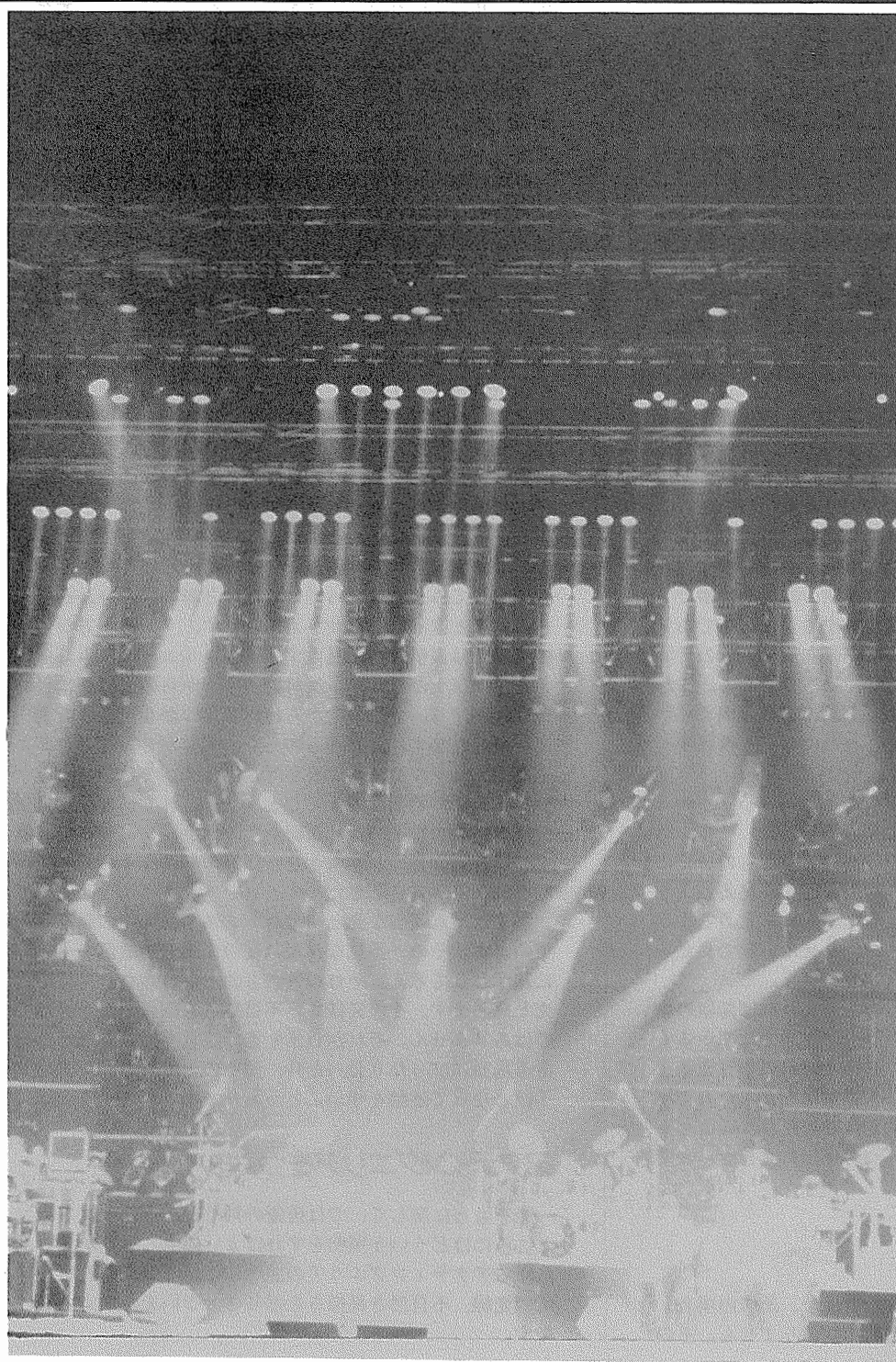


●マルモ・ライティング・ニュース

MARUMO LIGHTING NEWS

光の未来を探る



4

1986—4★VOL.—60

特集

ASPECT IN
STAGE 2001

照明はどのようにして
作られるか

●皿田圭作

初心者のための
オペレーター入門

●中山功

光のエッセイ

●石澤秀二

ASPECT IN STAGE
2001開催

●藤島弘樹

●伊橋三幸 菅野晃志

●柳瀬敏美

●前島良彦

照明はどのようにして作られるか



皿田圭作

(S・L・S)

舞台照明で重要なこと

舞台照明とは一体何でしょうか。皆さんは〈照明〉という言葉を見たとき、一番先に何を連想されますか。スモークに浮かび上がる光芒ですか、くるくる動き廻るスポットライトでしょうか。

かつてある作曲家に、作品の発表会の照明を依頼されたことがあります。その時「照明プランは自分で作ります」と言われ、きてそれでは私は何を頼まれたのか、ととまどったことがあります。ある劇場で「今度の芝居には照明はいりません」と言われ仰天した事もありますが、しかし決して真暗な中で上演するから見えなくてもいいという訳ではありませんでした。

始めの作曲家の場合、その人の言う〈照明プラン〉とは「この曲のこの部分は赤い色、この部分は青い色の感じが欲しい」という要求をすることを意味していて、後者の劇場の場合は、芝居の途中で明りが変化しない、という意味だったのです。いずれの場合も、舞台の上演の中で照明が担う仕事のある部分を意味してはいます。色をつけることも変化をすることも照明の重要な仕事です。逆に言えば、光には色があり変化をする事が可能であり、その特性を利用して照明の仕事は成り立っているのです。しかし舞台照明の仕事はそれだけではありません。これ等のことはそのほんの一部です。上記の2つの例で私かとまどい、皆さんも奇異に感じられたのは、一番重要なことが抜け落ちているからです。

それでは舞台照明で一番重要なことは何でしょうか。もうお分りでしょう。《見えるようにすること》です。舞台の上にあるもの、舞台の上で行われているものを見えるようにすることです。それもただ万遍なく見えるようにするのではなく、観客の一番見たいものを見えるようにする、こちらの見せたいものを、見せたい形で見えるようにすることです。

前記の人達は、電気のスイッチさえ入れれば部屋の中が明るくなるように、舞台の上もひとりでに明るくなるもので、そのことによって舞台上のものを見えるようにする事こそ照明の仕事という認識はなかったのです。ね。上述の色をつけたり明りを変化させたりすることも、実は見せたい形で見せる為の一つの手段にすぎないのです。

出演者を見せる

では見たいもの、見せたいものは何か。芝居の場合、その99%は俳優だと言っても過言ではありません。その

俳優の立っている所、演技するところにどのように光をあてるか、これが照明の一番むずかしい部分、一番技術を要するところです。

真暗な舞台の上に一人の俳優が立っている、そこに横から、あるいは斜め上から茜色の一筋の光線があたる、スポットライトのフォーカスを合わせる途中などでよく見かけるシーンです。舞台の関係者ならば誰でも経験した事があると思いますが、とても感動的で強い印象を受けることがあります。しかしその一本のスポットライトのあたるところで、一人の俳優が一晩の芝居全部をやるわけにはいきません。当然多数の登場人物が数多くのセリフをいろいろな場所で喋ります。その一言一言総てを、そのような手段で追って行くことは全く不可能なことです。一つ一つとり出してみると印象深くても、その連続がお互いの印象を消し合って、逆に全体として平板なものになることだってあります。先刻の印象はあなたの胸の中に大切にしておくのです。きっと何かの芝居で効果的に再現することができるでしょう。

ちょっと横道にそれますがこういう観察はとても大事なことです。人物をスポットライトでいろいろな角度から照らしてみます。光っている部分と影の組み合わせで、いろいろと違った感じが与えられます。うしろ上方からの光線では表情は全く見えず、体のシルエットのみくつきり浮かび上がります。反対に前方下からの光は顔に異様な影を作り、普段の顔からは想像もつかないような表情が現われます。真横からの光も、真上からの光も、普通と違うドラマチックな姿が浮き出ます。では影の出ない真正面からの光はどうでしょうか。これも何となく見なれない顔になるのは、正面からのフラッシュのみで写す「3分間写真」が本人と違う印象の顔になるので、経験された方が多いと思います。

私達は通常適当な光と影のバランスで、人物の顔を見えています。その一番見なれた角度の光線は無意識のうちに基準として考え、それ以外のものを不自然な、異様な光と感じます。その異様さ、不自然さも舞台照明と無縁ではありません。それが日常と違う感覚を生み、芝居のある場面にぴったり合った時、照明のとても有効な表現手段となって感動を呼ぶことがあります。

アクティングエリアをつくる

話をもとに戻して、では俳優の動くところ、演技するところにはどのような照明をすればよいのでしょうか。いわゆるアクティングエリアの照明には、一番見なれた角度の光線、不自然さ異様さを感じさせない光線がよいのです。

どういう角度からの光線が一番自然な感じを与えるのか、それは実験してみれば分かりますが、約45°上方で約45°斜め正面からくる光線です。では俳優にその角度から光をあててみます。正面に向いている場合はよいのですが、光の反対方向の横向きになると全く顔は影の中になってしまいます。そこでもう一台、反対側から同じ角度で照らします。二台のスポットは互いに90°の角度になり、俳優から見て共に45°上方かつ45°サイド寄りにあります。俳優は二台のスポットの光の範囲内であれば、動いてもどちらを向いても充分に照明はあっています。(図1)

これを一区分として、演技範囲つまりアクティングエリア全体に広げればよいのです。劇場または講堂の舞台の広さから、何台あれば全体をカバーできるかを考えます。これはスポットライトの性能、舞台面までの距離で違ってきますが、通常一台のスポットライトの有効照射面は直径2.5m~3.5mくらいと考えてよいでしょう。これを一区分としてアクティングエリア全部を分割します。理想的にはこれ等一区分のスポットライトは、全部単独で調光可能でありたいところです。

皆さんが実際に講堂や体育館などで公演をする場合など、電源の総容量の問題やスポットライト、調光器の数の制約から、そんな贅沢なことはほとんど不可能かも知れません。市民会館などを借りての公演で、容量や調光器の問題は解決できたとしても、時間的技術的制約で、やはり困難なことだと思います。では無駄なお喋りをしているのでしょうか。設備の乏しいところではどうすればよいかは後に述べるとして、どうあるべきかをしっかりと自分の中に持っていて、できるだけそれに近づけようとする事は必要なことです。

観客は当然のことながら客席から観ています。そして一度座れば通常その席から立つことなく最後までそこから観ています。つまり常に一定の距離から、一定のロングショットで観ています。映画やテレビのように、観たいもの、強調したいものを画面一杯にクローズアップすることはできません。どうすれば全観客の注意のある部分に向けられるでしょうか。

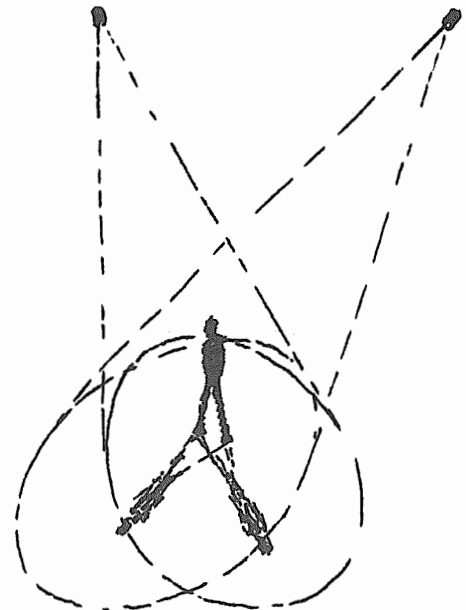
通常、私達は視野に入るものの中で一番明かるいものに眼が行きます。そこで一番重要なもの、一番見せたい

ものを一番明かるくすればよいのです。観客の注意のいかな部分かは明かるさが不足していてもよいし、極端に言えば真暗でもかまいません。そうすれば自然に観客の眼は強調すべきところに集中します。その場合スポットライトの回路が一台ずつ別個になっていれば、その部分にあたっているライトのみ他より強くすることができます。アクティングエリア全体がそのような構成されていれば、演出家は自由にどの場所でも重要な芝居をすることができるわけです。スポットライト一台ずつの区分けをするのは無理としても、せめて上下二区分、または上中下三区分くらいには分けておきたいものです。これだけでも随分舞台に変化がつかます。

劇場で明りをつくる

以上のことを、実際に劇場に行った場合はどうすればよいのでしょうか。普通の劇場の前明り(シーリングライト・フロントサイドライト)は、大体において舞台に

図1



news

吉井澄雄氏、都民文化栄誉賞受賞

吉井澄雄氏が昭和61年度の都民文化栄誉賞を受賞されました。これは舞台照明家の第一人者として長年にわたって活躍してこられた氏の業績に対しておくれたもので、なかでも61年11月にパリ・オペラ座で上演されたヌレエフ演出のバレエ『シンデレラ』の舞台照明は、パリ市民の絶賛を博し、日本の舞台照明の国際的評価を高めた点が特筆されています。また、氏は照明プランだけでなく、日生劇場、シアターアプルなどの劇場の照明設計に携わっておられますが、その功績についても高く評価されています。

藤沢市民会館に音楽之友社賞

藤沢市民会館が「音楽之友社賞」(音楽之友社主催)を受賞しました。藤沢市民会館は開館以来、地域に根ざした

自主文化事業をおこなってきましたが、なかでも数年間にわたるオペラの自主公演が高く評価されたものです。ソリストなど市民ではできないところはプロに任せ、オーケストラや合唱は藤沢在住のサラリーマンや音楽愛好家による藤沢市民交響楽団、ママさんコーラスなどの市民が出演する本格的なオペラ公演は、今ではすっかり定着し、客席も切符が足りないほど盛況を見せ、市外からも注目されています。

藤沢市民会館では、会館の参与でもある藤沢市在住の指揮者福永陽一郎氏の企画、推進の寄与もあって、オペラ公演だけでなく、さまざまな独自の企画が息の長い仕事として続けられています。こうした自主文化活動が今後どのように展開し、結実していくか大変期待されます。

(訂正)Vol.59、7ページ「大庭三郎氏、勲四等旭日綬章授賞」の記事中、大庭氏の名前が間違っておりました。お詫びして、訂正します。

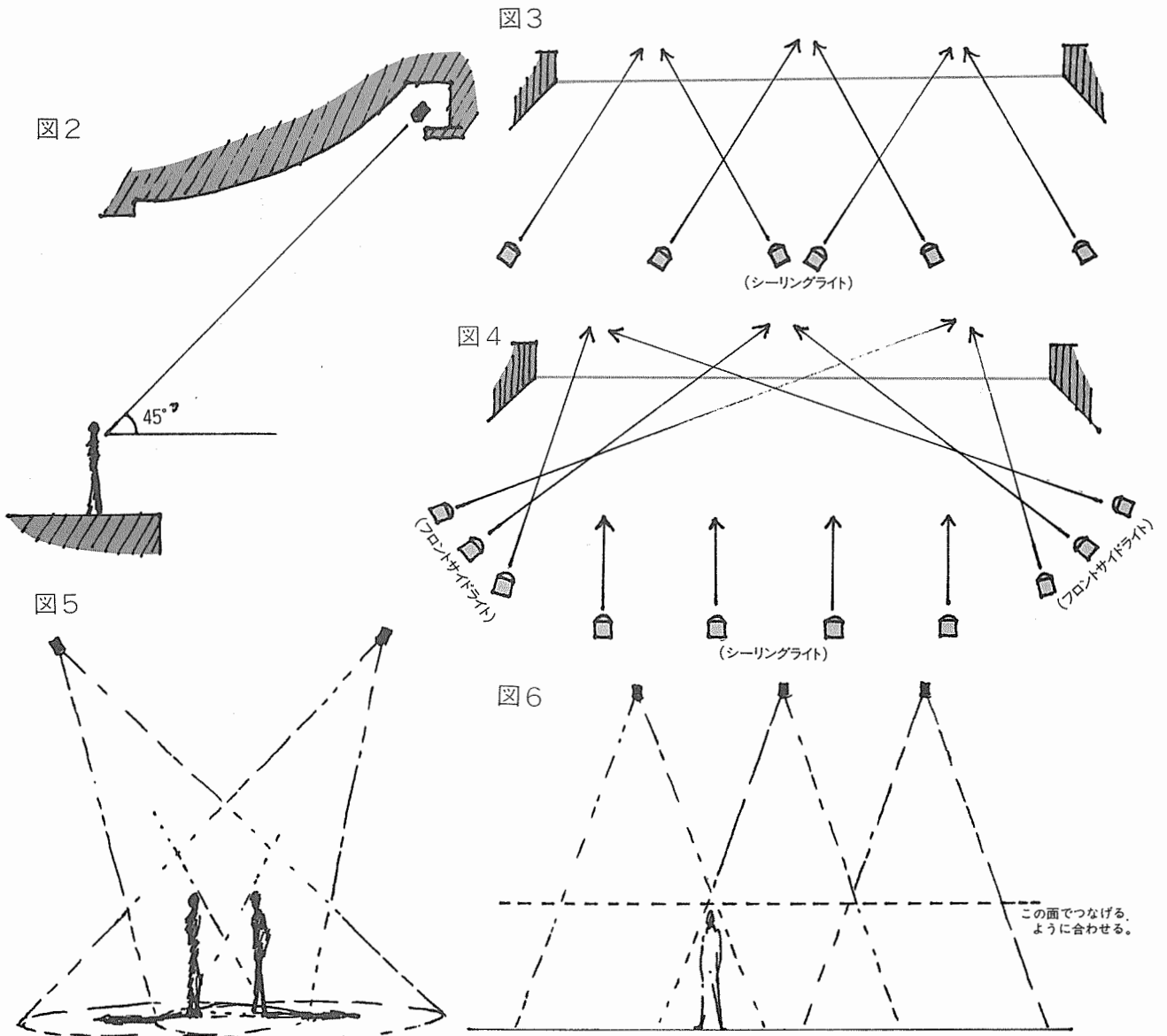
対して45°くらいの角度で照射されるように設計されています。(図2) 舞台の各部分にあたる角度は、できるだけお互い90°になるようにあてて下さい。(図3) これ等も各二色づつくらい用意してあれば、いろいろ変化をつけることができ魅力に富んだ舞台ができるのですが、無理な場合はフロントサイドライトできっちりと演技面をとらえておき、シーリングライトで真正面から舞台全体にあてるようにしておきます。(図4) これはサイドからの光線のムラを埋め、これに淡い色を入れた場合は全体の色調を整えるのに非常に有効です。

俳優の見せ方はこれで充分でしょうか。前述の真正面からの光の話の時、影が消えて表情がいつもと違って見えると言いましたが、言いかえればいつも立体的に見えるものが、平面的に見えるという事です。立体も光のあて方で平面としか見えないことがあります。45°の角度から入ってくる光線も左右同じ明るさだと、やや平面的になってしまうきらいはあります。左右の明るさを少し変えるとよいのですが、しかしそれだけでもやや物足りません。一番主体を強調できるのは真横からの光線ですね。左右からの光線で浮かび上がった体のシルエットは、モダンバレエなどではとてもダイナミックな効果を生みます。ただ二人向き合った時など、お互いに影を作り合って芝居にはやや使い難い光線です。

それを避ける為には光源を上方にあげ、吊り位置から人物にあてればお互いの影は避けられて、横からの光と似た効果を作れます。(図5) これも各アクティグエリアに用意できれば申し分ありませんが、それが望むべくもないとすれば真上からの光がアクティグエリア一杯にあればよいと思います。(図6) これも何区分かに分けられればそれに越したことはありません。これは人物を立体的に見せると同時に、シーリングからの光同様光のムラを埋め、色彩の調合に役立ちます。

以上述べてきたような手順で演技面の照明は作られます。そしてこれが一番難かしい仕事だと言っても過言ではありません。朝日の差し込む爽快な気分とか、黄昏どきの切ない雰囲気を作るのは、実はそう難かしい事ではありません。ところがその雰囲気をそこうことなく俳優の演技を充分に見せることは、専門の照明家にとっても容易な仕事ではないのです。

いろいろ規則めいたことを言いましたが、舞台では総てに通用する原則などはありません。戯曲の一つ一つが全く新しい世界なのです。その世界は、その世界の為にのみある照明を要求します。今までの話は単なる基礎知識として、それにとられる事なく、自由に想像力を働かせて新しい照明の創造に向って行って下さい。





データの見方と ディムパックを使った操作

中山功 (S・L・S)



明り合わせ

これまで、始めて照明の仕事に携わる人のためにということで、オペレーターの仕事をたどりながら、実際の照明の仕事がどう進行していくのを見てきました。

「初歩的に」ということもあり、具体的にならず漠然とした一般論になってしまったり、また間口ばかりが広がってしまいそうになったりでなかなか思うにまかせませんが、これまでの連載を通じて、照明の仕事の大きな流れは理解していただけたことと思います。

さて、今回は仕込みも終わって、いよいよ実行へと進めることにします。

現場では実行段階に入る前の「明り合わせ」という大切な仕事が始まります。

「明り合わせ」は、一つ一つのシーンの明りをどうするかというデザイナーを中心にした作業です。ここでのオペレーターの仕事は、デザイナーの創造作業がスムーズに最良の状態に進められるように、できるだけ手助けをしていけるような配慮をすることだと思います。それと同時に、そこでつくられる明りを、本番の舞台でどう再現し、操作していくかということを考えなければなりません。

できあがった明り一つ一つの良し悪しの判断は別として、舞台照明としての良し悪しの多くは、できあがった明りが芝居のなかで、いかに生き生きと息づいているかにかかわってきます。デザイナーのつくった明りを、その芝居のなかで生かしていく作業と責任は、オペレーターの肩にずっしりと預けられることになります。その重

荷をしっかり受け止めるために、稽古場での打ち合わせを重ね、劇場にたどりつくまでに長い時間をかけて、さまざまな準備をしてきたわけですし、その過程で一つ一つ解決してきたものが、いま問われているということになります。

何度かの舞台稽古のあいだに修正されたり、補足されたりして、できあがってきた照明を実行していく本番での責任は、操作をまかされたオペレーターにあります。どんなにタイミングや芝居との間合いがうまくいっても、デザイナーのつくった明りが細部にわたって忠実に再現されていなかったら、オペレーターとしては失格ということになります。

デザイナーのつくった明りを正確に再現するためには、その明りを覚えることはもちろんですが、正確な「データ」を取る必要があります。調光室はいうにおよばず、センターやステージなどの各パートでも、それぞれの作業内容の記録は大切にしなければなりません。

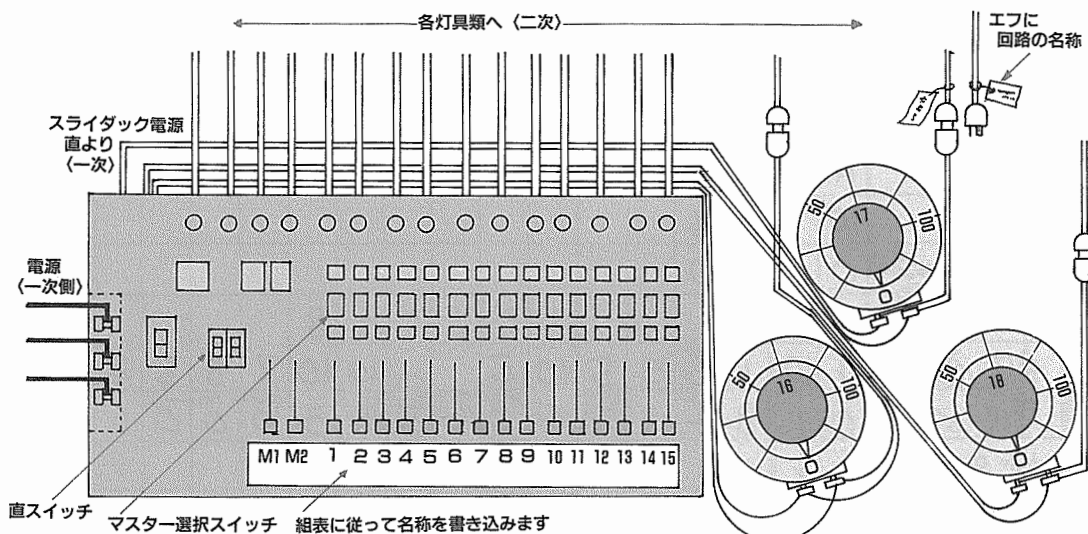
ここでは仮設舞台での初歩的な場合を考えて、可搬型の調光器 (MARUMOのディムパックTZ-15) とスライダックをいくつかならべての場合をモデルとして、データの取り方、操作の仕方について考えてみます。図1

データの取り方

データの取り方にはいくつかの方法があると思いますが、結局はどのシーンの明りであっても、どれが何ボルト、あるいはどの目盛まで調整されているかが素早く確実にわかる必要があります。

シーンごとに「QN₀」をつけて、各回線に「名称」を

図1



つけ、各調光器ごとに「組表」をつくり、時には「切り換え表」を用意して、さて実際に調光卓(器)を目の前にすれば、何より一目でできるだけ多くの情報を得られるような一覧表が必要です。

データーは舞台上に現れる光の量を、送り出す側の数値として控えたものですから、明り合わせに使用した調光器やプリセット場面などは置き換えたりしないで同様になるように注意した方がよさそうです。

可搬型調光器のフェーダー一本一本の数値と実際に流れるヴォルテージとにバラつきがあることや、多場面プリセットの場合などでも一場面目で明りを合せをして、実際には三場面目に組んで実行したら、どうもバランスが違うといったようなことは、調整の問題は別として現場ではよくあることです。

また、フェーダーの目盛は出力100に対しての比率になっており、目盛自体は10分の1の表示しかありません。わずかに数ミリのフェーダーの移動で明りは10%の変化が起きますから、一寸した目線の違いや、目盛への合わせ方の違いは結果的には舞台上での大きな明りの違いとして現れます。このことをよく留意し、データーを取る時は十分に慎重におこなってください。

ここで紹介したデーターは話を進めるためのモデルですが、実際の複雑で独創的な光の組み合わせで生まれてくる一つ一つのシーンの明りには、光の織りなすハーモニーがあります。そのシーンの明りを出してみれば、ハーモニーを乱している場合に何がその原因なのかは意外に素早く見つけ出すことができますし、そうした「目」を養うことも非常に大切なことです。通常、劇場の調光室からは、舞台全体がよく見渡せるようになってはいますが、ときとして死角があったり、不注意でよく確かめなかったりと、まれには光のハーモニーを乱す原因を見落とすことがあります。そんなときは他のパートの人たちが、特にステージ係を置いているような場合は、そういう立場にいる人がいろいろな場所から点検し、見落としを知らせることも必要です。

それはチームワークであり、オペレーター全員が照明全体に責任を持ち、理解しているということでもあるのです。

データーの見方

モデルとしてつくってみたデーターを順を追って見てみましょう。図2

まず、「Qの進行(芝居の流れ)」と各フェーダーの動きを見てみます。

Q1 客入れ明り

Q1の「客入れ」の状態での明りは、マスターフェーダー1(M1)を選択しているフェーダー1番と2番に接続されているアッパー・ Horizontと、スライダック17番に接続されている客席の明りだけです。

しかし、「客入れ」の時の操作卓のフェーダーは図3のようになっています。これは、Q3の準備がしてあるわけですが、フェーダー3番~17番まではマスターフェーダー2(M2)を選択しているため、この段階ではこれらの明りは実行されません。

それぞれのフェーダーがM1、M2のどちらのマスターフェーダーを選択しているかは、1、7のように表示し、間違いがないようによく確認するようにします。

Q2 暗転(ベル終り)

Q1の状態から開演ベルが鳴り、そのベルの鳴り終りをキッカケとして客席を含め、暗転2にします。

ここでの作業は、客席の明りが入っているスライダック17番を0Vまで落とし、フェーダー1番と2番が選択しているM1を目盛の0まで下げることになります。この作業は実際に操作をしてみるとわかることですが、右手で85Vという高い数値に上がっているスライダックを0Vまで廻し(これは200近く動かす円運動)、一方、左手はわずかに数センチのしかも直線運動をおこなうことになります。それらの両方の動きを同時にこない、しかも0までに要する時間を同じにするか、または水平の方を多少遅らせ気味にして暗転するには、何度かの練習を重ねることが必要になります。

もしもQ3からQ4の間に時間があるならば、スライダックを使わずにフェーダー7番か8番に客席の明りを

TITLE

図2

NO

QNO	メモ	PFNO	フェーダー																		
			M1	M1					M2			M1		M2							
		名称	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
			←UH→ 72	←LH→ 78	78	35	67 x4	45 x3	72 x4	立木当 65x1	立木当 38x2	マト (40) 38x1	← 上 38x2	AV 下 45	上 64			スタン (も)	客席 / スタン (も)	スタン (も)	
1	客入れ明	10	6	4															85		
2	暗転(ベル終り)	0	0	0															0		
3	FL(先行Q)	10	10									8									
3'	全体(あかり)	10	1	6	3	5	10	5			10	10	7	5	5	8	6				
4	変化	0	1	8	4	1	35	6	0	6	5	6	3	0	0	5	4				
5	20% S1(両スレ)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	80	40
6	変化 夜	10	6	0	5	0	0	5	1	7	0	0		6	6	0	0	1	100	80	

入れて、Q3からQ4の間に「差し換え」をする方が、操作の動きとしてはやりやすくなります。この場合、客席の明りを入れたフェーダーのマスターフェーダーの切り換えも間違えないように気をつけます。

Q3 F.I (先行Q)

Q3のF.I(フェード・イン)は舞台監督からの「Q」をキッカケとします。3

暗転からF.Iまでの間にする作業は、フェーダーの1番の目盛を10に合せて、2番を6にします。10番を8にして、尚かつ2番のマスターフェーダー切り換えスイッチをM1からM2にします。あとは「Q」待ちです。この時の卓のフェーダーの状態は図4のようになります。

準備を終えて、左手にM1を、右手にM2をにぎって、M1でQ3の部分を実行します。

Q3' 全体(おっかけ)

Q3に続いて、全体の明りが実行されます。このタイミングは舞台稽古で決められた、しかるべきタイミングでおこなわれます。このとき目はフェーダーを見ないで、舞台上の明りの動きを見ているから、指先の動きの感触を身体でおぼえてください。舞台の明りを目で見ていて、少しでもスピードなどが変だと思ったら、指先が自然に修正していく。このようになるにはかなりの時間を要します。

5は「差し換え」を表わしています。これは客席明りが0になってスタンド④が点灯されるまでに、忘れずに準備すればよいわけです。

このとき、Q5のスイッチ・イン(S.I)用に直電源スイッチをoffにして、スライダックの16番、17番、18番をそれぞれ25V、80V、40Vに設定します。確かに開演前から16番、18番は電源をoffにして25V、40Vにしておくことができますが、S.Iまでに時間があるならこの三つの作業を一括しておこなった方が間違いが少ないと思います。

Q4 変化

6の数値は正確に記録します。時には0、25の違いを求められることはしばしばです。短いピッチの間に設定

するわけですから、明り合わせのときの状態を常に一定に再現できるようにして下さい。

Q4の変化はユックリとした少しづつの変化として、0まで落ちてしまう6番、11番、12番、13番をM1に、その他を全部M2に設定します。M2に設定されたものの上がり、下がり是一本一本フェーダーで調節します。

7番、8番のようにあらたに出てくるような場合、それが目立たないものであれば、かなりの分先行することができますし、Q3'の明りが決定したあとでも、それに7番、8番をある程度追加してみて、他に影響がなければ、その数値自体をQ3のデーターに加えることも可能です。ただし、これは俳優がメイクをし、衣裳を着け、小道具や大道具など全てが決ってから考えて下さい。

こうしたことはオペレーターの判断にまかされますが、やはりデザイナーの確認は必要なのはいうまでもありません。

多場面プリセットでクロスフェードする場合などは、明り合わせの段階からこうした「ヌスミ」は積極的に取り入れるべきだと思います。

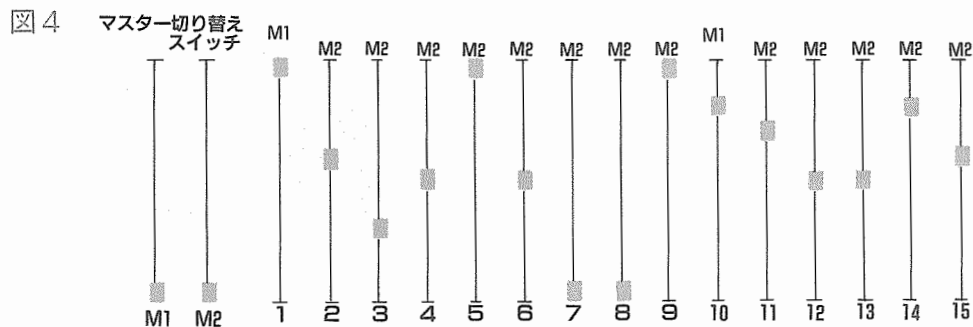
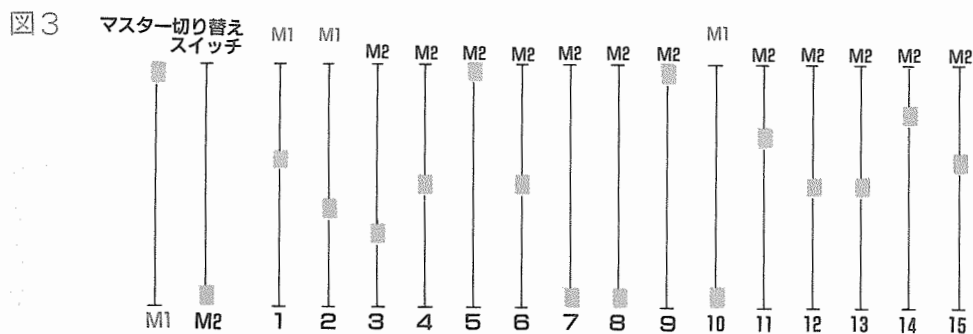
この場合のように少しづつ暮れていく明りの変化を手で一本一本操作する時は、舞台での芝居がどうなっているかという節目節目を見ながら、変化させていく順番や、変化のスピードを早めたり遅らせたりします。いつの間にか日が暮れていき、気がついたらもうスタンドの明りを必要としているといった経過を表すことは、オペレーターにとっては微妙な操作を要求されることですが、同時に明らかな楽しみの一つでもあるのです。

Q5 スタンドS.I (直スイッチ)

スタンドのS.Iです。9

この時までには、スライダックの16番、17番、18番は準備しておきます。

スタンドは俳優の誰かが点灯しますが、いつ、どうした動きのなかでつけるかは稽古の中で決っています。しかし、そのタイミングの取り方は、会話の途中で何気なくつけるのか、考え事をしながらつけるのか、急いでつけるのかといった俳優の演技によって違ってきます。手がスイッチに触ってからほんのわずかな間をおいてスイッチ・インする。この微妙な間が「呼吸」であり



を捉えたつけ方といえます。

また、俳優がスタンドをつける芝居を忘れてしまうなどということも時にはあります。そんな時には、完全に忘れてしまっているのかどうかを見究めなければなりません。たまたま忘れたものであれば、すぐにでもつけてくれるでしょうから待てばよいのですが、完全に忘れていた場合、照明との関連以外にもさまざまな影響がありますし、次の明りへの進行にも支障が出てきます。スタンドをつけることが、芝居にどれだけかかわっているかの比重にもよりますが、そんな時は苦勞させられます。とりあえず16番、17番、18番の設定を理解して、芝居の邪魔をしないように、しかも観客には俳優がスタンドをつけ忘れたなどは気づかれないように、あたかもそれが決められた約束事と見えるように何気なくつけていくことになります。オペレーターにとってはスリルと一緒に一種の快感を感じる時でもあります。

10は8でもふれましたが、「ヌスミ」です。「ヌスミ」とは言葉のとおり、人目をはばかるもので、いかに気づかれないようにするかに意味があります。

電球は、数ボルトの電圧ではフィラメントがほのかに赤みをおびても、光としては全く感じられません。スポットの設置場所や、そのシーンの照明全体の状況の中で、お互いに影響しない程度の明るさの数値があります。そうした個々の場合を常に探し求めて、作業のスタートを待つことが大切です。あくまでも目で見える変化が決め手です。

また、これは消す場合にもあてはまりますが、ある数

値までくると視覚的にはOVと同じだと判断される場合があります。変化の所要時間はそこまでの間をいいます。

Q6 変化 夜へ

11はマスターへの組み換えの処理ですが、Q4でM1に連動して落ちた6番、11番、12番、13番は決ったらフェーダーを0まで落とします。そのあとにM1を10まで上げて、Q6で0まで変化するフェーダーをM1に設定し、残りをM2に設定します。あとはQ4と同じような操作をするのですが、通常あまりこんな表示はしません。しかし、これを間違えるととんでもないことになりますから、確実に操作して下さい。

12の「レ」マークは、時刻表に見られる通過駅のマークと同じで、そのシーンはそのまま通りすぎますという意味です。

少し長くなりましたが、こうしたデータは基本的なもので、多場面プリセットの場合にも通じるといえます。3場面から数場面あつてクロスフェーダーで進行する場合、M1やM2の表示のところは使用する場面を示すことになり、各フェーダーの「0」は記入しません。また、「レ」マークはその以前に表示された数値と同じ数値が入ります。8で説明したような「ヌスミ」のような場合、数値として記録します。

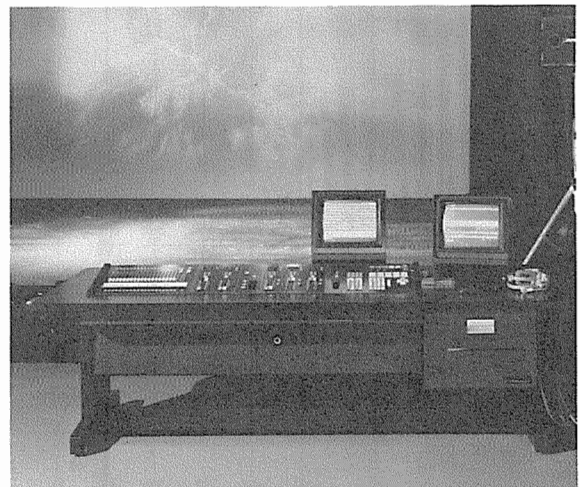
その他に「フリー」や「グループ」を使用する場合、違った表示も現れてきますが、考え方としてはこれで通用すると思います。

MARUMOの先進技術が 『ASPECT IN STAGE 2001』に参加

光の表現の可能性を追及するイベント『ASPECT IN STAGE 2001』(本誌P10、11を参照)では、マリオネットシステムなどMARUMOの最新の技術を駆使した製品を展示、紹介します。マリオネットシステムは、舞台・TV照明専用のコンピューターを内蔵し、全ての操作はキーボードを使い、2台のCRTディスプレイとの対話形式によってすすめていくという、最も新しく、最も注目されている調光システムです。より一層の多様さ、複雑さが求められるこれからのライティング表現に、マリオネットシステムのさまざまな機能がどのように応えていくかを充分にご覧いただけることと思います。そのほか、薄型レンズを使用したハイベックススポットライトなど、数多くの新製品がMARUMOのコーナーで紹介されます。ライティング表現の可能性を追及するMARUMOの技術の成果をご期待ください。

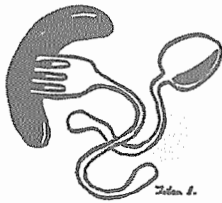
また、照明技術を駆使してパフォーマンスを展開する各照明会社のエリアでもMARUMOの製品が活躍します。(株)東京舞台照明、ライティングBIG1(株)の照明操作に使用されるのが最新可搬型調光システムμFILE-IIIE、そして(株)綜合舞台で使用されるのがμFILE-IIC。このμFILE調光システムは、コンサート照明などで求められるクイックな明りの変化や、多彩な照明効果を可能にしたプロ

志向の可搬型調光システムです。劇場だけでなく、球場や野外でのコンサートなど、新しい表現の場を切り拓いていく照明家にとって待望の調光システムといえます。こうした調光システムのほかにも、FQ-1500W、2000W、シンプルライト、ビーライトなどのスポットライトが、それぞれのエリアで鮮やかな光の世界を創造します。



ローソク照明

あれこれ



石澤秀二

かれこれ二十年以上も昔、パリのコメディ・フランセーズでモリエールの『町人貴族』を観ていた。舞台は金で貴族の称号を買った成り上がり町人のサロンである。

上手の大窓から差し込む陽光が床の絨緞に日溜まりをつくっていた。そして朝から夕方にかけての時間経過にしたがって、大窓から差し込む陽光は微妙に変わり、日溜まりの位置と大きさに変化をもたらしていた。芝居の進行中、ふと気づくと変化していたわけである。

フランス古典劇美学の三一致の法則の一つ、時の法則が大窓から差し込むライトの角度・明るさで見事に表現され、今でも強烈な印象となっている。

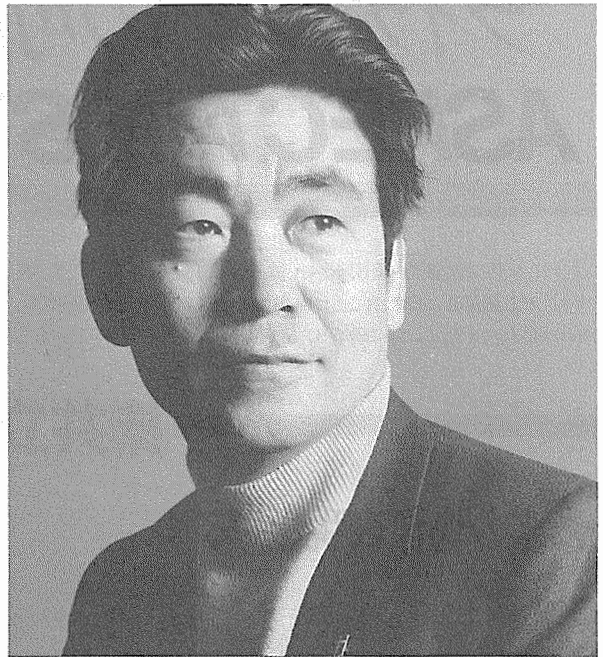
また頭上高く吊るされ、馬車の車輪の縁にローソクを並べたようなローソクシャンデリアの点火法を知ったのもコメディ・フランセーズ上演のモリエール喜劇。各ローソクの芯を結ぶ一本の導火線が垂れていたのだ。もちろん客席から見えない。役者が演技中に火をつけると、火はシャンデリアにとどき、弧を描くように各ローソクの芯に点火していくのであった。これまた本では知りえなかったことだけに鮮やかに覚えている。

電気のなかった時代の照明は当然、自然光がローソクだったわけで、そのことが劇上演の基盤に深くかかわっていたわけである。

たとえばフランス古典劇は五幕構成で、各幕の所要時間はだいたい20分から40分、平均して30分前後。全体として約2時間半が原則。観衆の観劇生理を考えると、妥当な時間だが、芝居づくりの現場から考えると、照明用ローソク一本の燃焼時間が各幕の所要時間を左右していたと思われる。

もし当時のローソクが10分ぐらいの火持ちしかなければ、芝居は10分ごとに中断され、100本以上のローソクをつけ換えなければならなかった筈。また1時間は充分持つならば、所要時間1時間の1幕があってもいいわけである。しかしだいたい30分前後で幕をおろし、ローソクをつけ換えていたのであろう。

つまりローソクの照明時間がフランス古典劇のやかましい規則の前に厳然としてあり、モリエールやラシーヌの作劇術を規制していたと考えると、たかがローソクとは言ってられない。



●(いしざわ しゅうじ) 評論、演出家。青年座所属。日本の創作劇のみを上演していた青年座で、昭和43年初めて『兎の女歌手』(イヨネスコ作)を翻訳・演出。その意欲的で斬新な舞台成果で芸術祭奨励賞を受賞。この後、『椅子』(イヨネスコ作)、『三文オペラ』(ブレヒト作)を演出し、劇団の翻訳劇上演の流れを確立。その他の演出作品に『写楽考』(矢代静一作)、『からゆきさん』(宮本研作)などがある。また、桐朋学園では若い人の指導にも携わる。

またローソクの火が女優さんの衣装につき、あわてて袖にひっこむ姿をコメディ・フランセーズで目撃したのも、今では懐かしい思い出である。

ローソクと言えば、改築前の青山・鏡仙会の能舞台でローソク照明の演能があった。すると、それ迄見慣れていた電気照明とはまったくちがった舞台が現出したことに感嘆した。

まず能面の光り方がちがう。どんなに美しい小面(女面)でも、蛍光灯の下で観ると、冷たくとり澄ました感じで表情が死んでしまう。しかしローソクの橙色の光りに映えると肉感的に活き活きと生命がよみがえってくるのであった。加えて、衣装の金糸銀糸が浮き立ってくる。豪華な衣装が更に豪華な色彩感覚を訴えてくる。

さらに笛・小鼓・大鼓の囃子方や地謡の人々がおほろげに見え、松羽目近くに控える後見の姿は闇の中に沈んで、ほとんど見えないくらいであった。つまり照明としては、あく迄も本舞台で舞うシテ方を主体とし、音楽演奏者や合唱隊グループは一段遠くにさげ、周囲を闇の中に溶け込ませる構成がほどこされていたのだ。この照明法が現代の演出としてあるのではなく、能舞台の柱や梁に昔から仕掛けられていたローソク立ての置き方自体に工夫されていた伝統的ローソク照明の方法にのっとって感動したのだ。

ここには闇の中からふと登場し、闇にまぎれて消えていく能の主人公たちの在り方、いや能そのものの演劇的構造の在り方がローソク照明の在り方自体として具現化されていたように思う。

今は形式だけで、実体のない歌舞伎の面明かりの方法も、ローソクを仕込んで昔ながらに再現したら、面白い発見があるにちがいない。青山・鏡仙会のローソク能の試みも今は絶えてない。たぶん消防法規の制約で実現がむずかしいのであろう。しかし照明の発達した今日、ローソク効果を再発見する試みがあってもいいと思う。

ライティングの可能性を先取りする ASPECT IN STAGE 2001 開催

(社)日本照明家協会・全国ホール協会主催による『ASPECT IN STAGE 2001』が、2月19日と20日の両日にわたって、東京・世田谷区砦の東宝スタジオで開催されます。日ごとに進歩する先端の照明技術を駆使し、未来のライティングの在り方と可能性をうかがわせる一大パフォーマンスが展開されることと思われます。そこで、このイベントに参加される照明会社の方々に、その抱負を寄せていただきました。

(株)共立

未来の映像表現を探る



藤島弘樹

最近の照明設備、機器の進歩は目ざましいものがあります。これは単に科学の進歩によるものだけではなく、今日までのビジュアル感覚の変化、ビジュアルメディアの拡大、また、高度情報化時代の到来などによる発想の展開によるものがあつたのではないかと思います。

照明への需要においても、一つの劇場空間の域をも越え、空間デザイン、環境デザインにともなう空間照明、環境照明を手がけることが多くなってきました。その対象も非常に多岐にわたり、展示会、公園、建築物、店舗などまでに発展してきました。これはビジュアルメディアの多用化にはかならないことのように思われます。

最近の一つの映像表現をとってみても、今までにない分野からのものがあります。たとえば、コンピューターが映像をつくる、それも単純な録画による表現にとどまらず、質感のあるもの、さらに三次元にまでおよび美しい映像をつくります。このように映像表現は、今までの既成概念ではとてもおよばない所からも生まれてくるようになりました。それは環境デザインにもいえることだと思います。単に機能を満足させているだけではなく、その中に何かを求めるといったコンセプトが生まれ、その空間を用い、ある物を表現できるのではないかと。当然そこにはいろいろなビジュアルメディアがかかわってきます。照明、音響、映像などがそうです。

将来、あらゆるスペースデザインにおいては、このようなマルチメディアによるプレゼンテーションがますます多くなるでしょう。

そこで共立では、このようなコンセプトの一環として、新しいビジュアルスペースを展示、未来の映像表現の一方方向を模索できたらと思っております。

ここでは、新しい素材によるオブジェ、簡単な装置を配し、音響、照明によるトータルデザインをおこないます。また、ビデオカメラを通した映像もご紹介できると思います。

(株)総合舞台

音と光のおりなす世界



伊橋三幸 / 菅野晃志

演じる側と観客が激しくせめぎあうコンサート、微妙な呼吸に揺れ動く舞台空間。

もはや、舞台とは場所ではなく、演技者、スタッフ、そして観客を含めた、共有できる時間と空間そのものではないでしょうか。あなた自身が持っているパフォーマンス、それが舞台を構成する最も重要な要素なのです。

その舞台をより美しく、よりきわだたせ、感性のすみずみを照らし出し、輝やかせるものとして、調光システムがあります。しかし、この舞台が要求する調光システムは、日に日に物理的に大規模なものになり、さらにきめ細かなより高度なテクニックに対応するものでなければならなくなりました。本来、劇場とはいわれていないアリーナ、競技場、野外への調光システムの対応は、必要不可欠なものになっています。

私共、総合舞台はコンサート、演劇、各種イベントで培われた技術ノウハウによって、この時代の要求に対応できる調光システムに注目しました。それがミューフェイルなのです。

CPU内蔵はもちろん、これによって構成機器の低減、小型化、そして処理情報の増加、多様化は可搬型記憶付調光システムのなかでも目を見張るものがあります。500シーンの記憶シーン数。フェーダー側と調光器との接続を、フェーダーNoとビルトイン調光NoおよびチャンネルNoの押しボタン操作だけで任意におこなえる電子クロスバーの操作性。信号ケーブルの時分割式ワンケーブル方式による、仕込み時間の大幅な短縮と安全性。バックアップシステムによる現場での安全性などの特長は、時代の要求に十分に適應できるものです。

総合舞台の今回のライティング・パフォーマンスは、この調光システムを最大限に活用し、従来のパフォーマンス・イメージとは違う新しい試みを展開させていただきます。

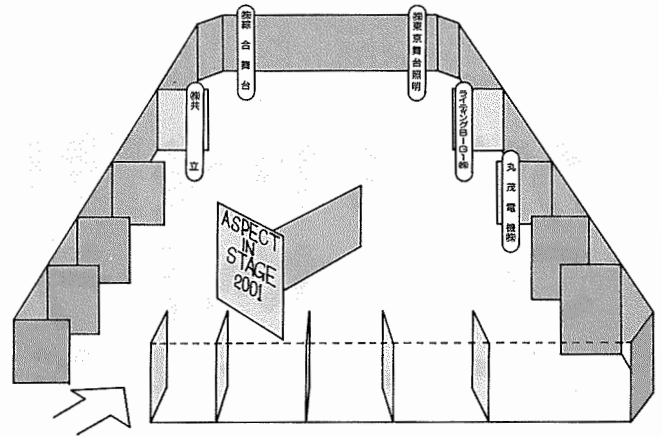
総合舞台がっております照明・音響の技術ノウハウとショービジネスに対する総合アドバイザーとしての姿勢もご覧いただければ幸いです。

ご覧いただく皆様自身がお持ちになっているイメージの劇場の扉をどうぞお開けください。

まもなく開演いたします。

1987
**ASPECT
IN
STAGE
2001**

会場案内 ●会場までの交通=小田急線成城学園駅東口下車、渋谷行きバス5分。



(株)東京舞台照明

ステージの独自性と可能性を表現



柳瀬敏美

ふとした街角で「ハッ!」とするような、ディスプレイ照明が非常に増えてきました。

コンサート照明における効果器材であるスピナーやHMI電球を使ったものが、しゃれたブティックの店頭に気軽にアクセントされている、こんな風景に道行く人達はさほど気にせず、通り過ぎてしまう。こんなところでジッと立ち止まって覗いているのは、たいてい業界関係者とみて間違いない。

また、巷に氾濫するTVやCMの照明もいろいろ要求と刺激を受けて、ステージと差がなくなってきた。そういう意味では、TVのほうが影響力が強いため、一度に多くの人達に効果を知らせてしまう。

わざわざ入場料を払って見に来た人達に、ステージだけの視覚効果としての特権がなく、「TVで見た!」といわれてしまえばそれまでである。

では、ステージの空間のなかで何をみせるのか?

そのために求められるファクターは何か?

「新しいもの」とは誰も見たことがない「もの」なのか…。

新鮮な「方法」なのか…。

観客(ファン)と主役(タレント)の感性と心を繋ぐ「もの」を見せる力が必要ではないかと我々は考えています。

そのためには、確かな演出、照明的には高度な技術と優れたデザイン力をどのようにコントロールしていくかということになります。

それには人間より精度の高いコンピューターによるコントロールなのか——自動調光。

ヒューマンオペレートでコンピューターを利用するのか——シーンメモリー。

ここら辺の組み合わせは、演ずる者にとっての照明という付加価値(見る者にとっても)のじみ具合が、どう生きるかというところをじっくり見ていただきたいと思っています。

日本古来の伝統美が、新しい照明によって光輝きますか……。

渋谷区千駄ヶ谷3-51-4 ☎03-404-2611

ライティングBIG1(株)

舞台の豊かさと未来の姿を創造



前島良彦

最近の照明機材の目ざましい進歩は言うまでもなく、舞台美術機構、音響機材、そして映像機材もすさまじいスピードで進歩しています。

今後、我々照明家はその進歩した、すべてのセクションのノウハウを取り入れた舞台創りに、取り組まなければならないようになってきています。しかし、現在に至るまで、長い時をかけて築かれてきた基本と定式を無視することはできません。基本と定式を吸収し、そして乗り越えていってこそ、真の新しい舞台創りができると思います。

この度、『ASPECT IN STAGE 2001』において、私達の企画に賛同して下さった音響、映像、舞台美術、キャストの皆様のご協力を得て、舞台、舞台照明のすばらしさ、楽しさ、美しさを表現することができればと思っています。10分間のパフォーマンスのなかに、その片鱗を見つけていただければ幸いに思います。

尚、私達のエリアで、少しでも興味のあるものを見つけた方は、どうぞスタッフに声をかけて、ご自分で納得いくまで操作してみてください。

世田谷区船橋5-21-17 ☎03-329-4041

実践講座とモデル上演の案内

(お問い合わせ) ☎03-329-4117

『ASPECT IN STAGE 2001』では、実践講座として「中学・高校演劇のための照明、音響講座」が催されます。

●照明講座/講師=皿田圭作(S・L・S)/日程=19日15:15~16:15(PART1)、17:45~19:00(PART2)、20日15:25~16:10(PART3) ●音響講座/講師=西田実(総合舞台)/日程=20日14:30~15:20(PART1)、17:30~18:00(PART2)
料金=一般2000円/学生1500円/会員1000円

*前以て予約の方は一割引きとなります。

また、高校生によるモデル上演として、次の二校の演劇部が作品を上演します。

●東海大学高輪台高等学校演劇部

『いじめの方程式』久保田邦明・作 (19日16:30開演)

●桐朋女子高等学校演劇部

『水の上日記』町井陽子・作 (20日16:30開演)

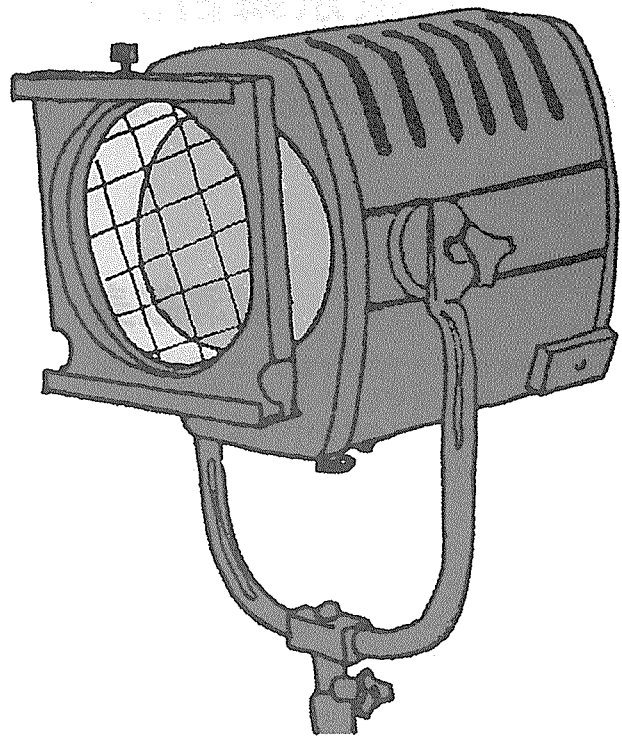
がんばれ後輩!

このスポットライトがボクたちの モニュメントだ。



たくさんの思い出が詰まった学校生活。なかでも忘れられないのが、みんなで舞台づくりに取り組んだ文化祭。セリフを覚え、道具をたたき、衣裳をつくり、そして光で表現することを学んだ。客席にひろがる感動を舞台裏で感じた、かけがえのない体験——。こうした演劇部の活動だけではなく、入学式、卒業式、講演会、音楽会と学校生活のなかでおこなわれるさまざまな文化活動やセレモニーでは、ステージライトの活躍が欠かせない存在となっています。

MARUMOでは、学校生活をより豊かにするための一端として、卒業記念に最適な照明器具を多数揃えました。先輩から後輩へと伝え継がれていく創造への意欲。MARUMOの光は若い心の感性に応え、その意欲を限りなく育てていきます。



卒業記念に最適なラインアップの一例

- スポットライトCEC-II型 1,000W+カラーホイル+アイリスシャッター+スタンド 1台 ¥127,900
- ピンスポットライトERQ-20型 650W+カラーホイル+スタンド 1台 ¥188,000
- サスペンションライト
 - DF型 500Wスポットライト+ハンガー 1台 ¥ 34,900
 - T-1型 500Wスポットライト+ハンガー 1台 ¥ 27,000
- ボーダーライトBC型 100W+36灯3cir 1台 ¥303,760 (取付費別)

*詳細につきましては、本社営業部か最寄りの営業所へお問い合わせください。皆様のご計画に合わせたプランをご用意します。また、ご希望の方には当社製品のカタログをお送りします。

- 大阪営業所 大阪市北区野崎町9-6(東梅田ビル) ☎06-312-1913・1922
- 名古屋営業所 名古屋市中区栄町4-1-1(中日ビル) ☎052-263-7425
- 福岡出張所 福岡市中央区大名1-14-45(福岡鴻池ビル) ☎092-741-4762
- 広島出張所 広島市南区皆実町1-10-2広島建設工業㈱内 ☎062-252-1600
- 札幌出張所 札幌市西区24軒1条5-1(北)電力設備工事㈱内 ☎011-643-3811

編集室



●今号は『ASPECT IN STAGE 2001 特集』として、このイベントに参加される照明会社の方々に抱負を寄せていただきました。また、実践講座で舞台照明についての

講義を担当される皿田圭作氏には、舞台照明の基本的な作り方について原稿をいただきました。

●『光のエッセイ』は演出家の石澤秀二氏にお願いしました。外国での経験をまじえながら、ローソク照明の魅力について語っていただきましたが、舞台照明の在り方、可能性について考えさせられるものがあります。『きく』は特集記事の関係で休載します。次号をお楽しみに。

●発行———丸茂電機株式会社
〒101 東京都千代田区神田須田町1-24 ☎03(252)0321(代)

●編集責任者———井上利彦

編集協力———小川昇舞台総合研究室 レクラム社

●マルモ・ライティング・ニュースは、無料で皆様にお届けしております。ご希望の方は、丸茂電機(株)までお申し込みください。尚、転勤、転居などで住所変更の場合は、その旨ご連絡ください。

●このニュースは弊店からお届けします。