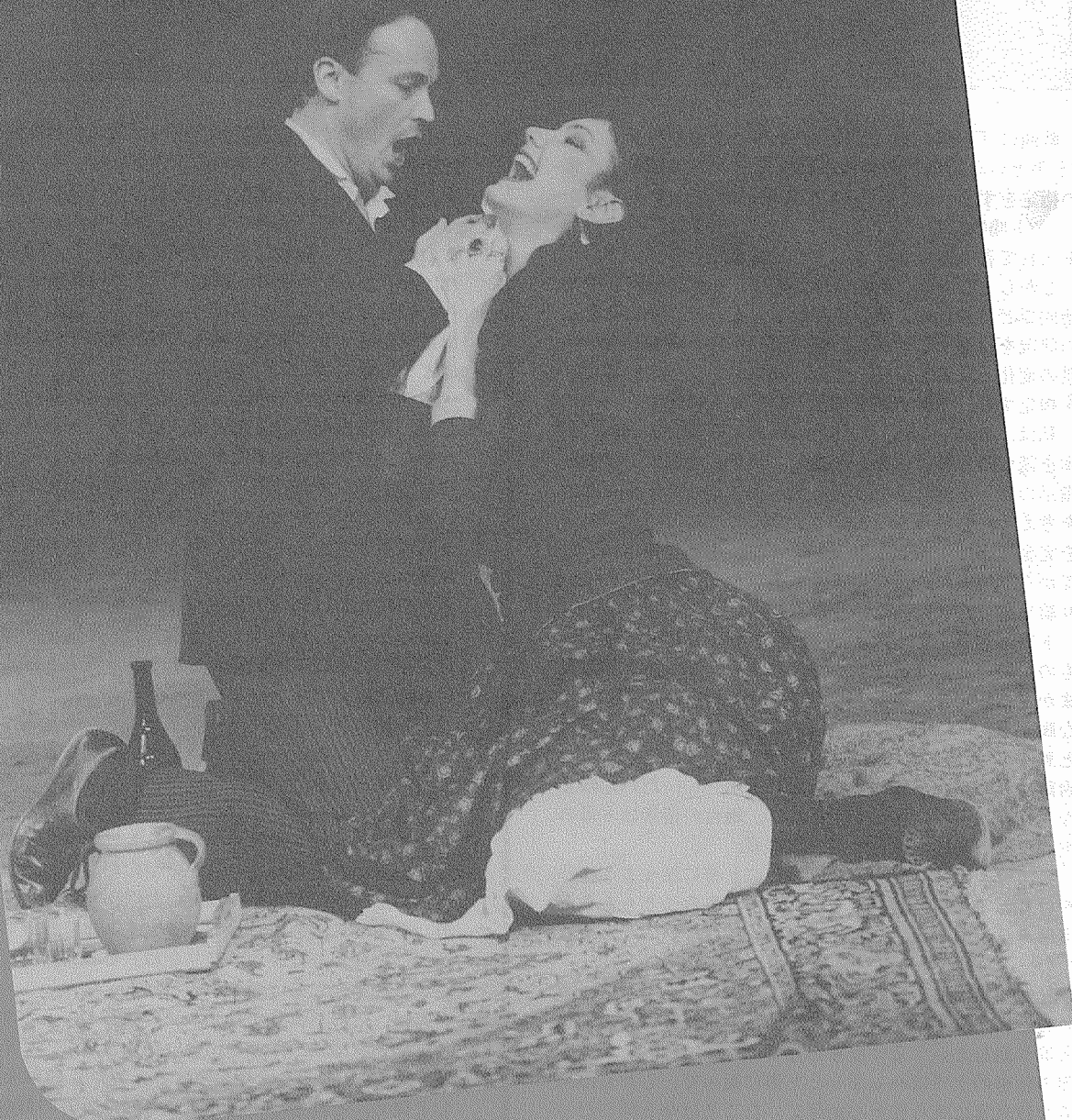


▼銀座セゾン劇場特別公演「カルメンの悲劇」



- ト書と取り組む——小川 昇
- 照明デザインについて——富森 零
- 活躍する照明家にきく——森田 勇
- 光のエッセイ——畑野一恵・岩村久雄

“ト書”と取り組む



小川 昇

戯曲に「ト書」という部分がある。演劇百科辞典には、「ト書という語は、歌舞伎の脚本で、人物の動きや音楽の指定をするのに「……ト由良之助舞台へ来る」とか「……ト鳴物になり」とかいうふうには、必ずはじめに「ト」を入れて書いたことによる」と記されている。

しかしここでは、戯曲のはじめに、年代や場所、季節、時間などの設定や、情景描写などによって、予めその場の状況を説明すると共に、劇の進行に伴う時間経過や情景の変化、装置、照明、音楽、効果音、俳優の動作などを指定する、作者の演出意図を記したものとす。

私は、スタッフとして演出に参加する場合、最初に脚本を読む時に特にト書を注意して読む。そして、特別の指示の無いかぎり、とりあえずト書によって仕事の準備を考える。もちろん一度脚本を読んだだけで戯曲の内容を完全に把握することはできないが、本当の稽古に入ってからでは間に合わないこともあるので、先づト書と取り組まなければならないのだ。

ト書は作者や脚本によって、たいへん具体的で細かいものや、抽象的で大まかなものがある。また、ト書は大まかでも台詞などからいろいろな状況を推察できるような脚本もある。そんな台詞はト書と同じ意味を持つものと思う。「次第に夕方になる」というト書が無くて、台詞に「……日が暮れてきたね」とか「……だいふ暗くなったわ」とかいうことがあれば、舞台の情景はト書の、夕暮になるという指定と同じである。

私は原則として出来るだけ忠実にト書に従うように心がけている。そのためにずいぶん苦労することもあるが、実はそれが楽しみでこの仕事が辞められないのかもしれない。

私が意識的にト書と取り組むようになったのはいつ頃のことになるだろう。仕事を始めた頃は、もちろんト書と取り組むというような考え方ではなかった。しかし実際の仕事の上ではハッキリとト書に従って、しかも出来るだけ忠実に守ろうと心がけていたことは今と同じだった。

今のような考えがなんとなくまとまってきたのは、たぶん『白野弁十郎』を通じて沢田正二郎との出会いのあった頃だと思う。

『白野弁十郎』の尼寺の場で、白野が栗須の手紙を読むくだりがあるが、千草の「もう暗くて手紙の文字は読めない筈です」という台詞にこだわって大変苦労したことがある。

白野が読んでいる手紙は、本当は栗須の名を使って白野が書いたもので、千草の台詞の意味は、もう暗くて手紙の文字は見えない筈なのに、貴方は自分で書いたものだから暗唱しているのでしょう。ということを行っているのだ。だから舞台はその台詞にふさわしい暗さがなければならない。つまり、観客にそれだけの暗さを印象づけなければならないと私は考えるのだ。舞台を暗くすれば芝居が見えなくなる。暗くして芝居が十分に見えるにはどうしたらよいか。

現代の照明手法で考えれば、全くお笑い草のような話だが、私は真剣に悩んだのだ。なにせ、大正時代のことだから、照明設備などは全く幼稚なもので、それに、本当に暗くしなければ暗いと思えない幼稚な考え方。その一方で、芝居を見せなければならないという、照明の基本的役割を考える。夜でも明るさを作る格好の光として月光がある。しかし後で月の上るキッカケがあるので今それを使うわけにはいかない。

さんざん悩んだあげく、3階正面の座席を一つ空けてもらって、そこに照明係がスポットライトを抱えて座り込み、芝居をフォローしたのである。

その話は別に「それがセンタースポットと言うものだった」という話でも述べているが、劇場の設備として、幕前の照明設備は一切無かった。劇場全体としてもスポットライトは三台しかなかった時代の話である。スポットライトというものは、夕日か月光に使うためのものぐらいにしか考えられていなかったのだ。あれほど演劇に対して進歩的な考えを持っていた沢田正二郎さえも、「あの、客席から僕を照らしているライトは、夕日のつもりかね、それとも月光のつもりかね」と私に尋ねたくらいだから凡その想像はつくであろう。

実は、この「夕日か月光か」の間答がキッカケとなって、私と沢田正二郎との出会いが始まったのであるが、とにかく、「手紙も読めない暗さ」という台詞をト書として捉え、それを忠実に守ろうとした苦労のおかげで、私は舞台照明に対する数多くのことを学んだ。その中で一番大きかったことは、写実の演劇的展開ということが、舞台照明についても同じで、光のデッサンを舞台照明として展開するということがおぼろげながら分りはじめたことである。

ト書と取り組むことで、これもだいふ昔の話になるが、明治座で、榎本滋民さん作の『朱鷺の墓』を上演した時のことである。なかなか取り組みがいのあるト書があっ

た。その大詰め最後のト書のそのまた最後の行に、「正面、海上に象徴的な大きい月が現れ、朱鷺の飛んで行く影を見せる。」と書いてある。そして〔幕〕である。

少し簡単過ぎて意図がハッキリ読み取れないので、演出者でもある作者に伺ったら、「はじめは海岸の松林越しに普通の大きさの月が見えていて、染乃という女（水谷八重子扮する）が、帯に差した能管をとって月に向かって吹きはじめると、松林が左右に開いて空の月がグリーンと大きくなり、舞台全体が象徴的になって、その月の中を朱鷺の影が羽ばたきながら次第に小さくなってゆく。その情景のまま幕を下ろしたい。」と仰るのだ。

なるほど、いい幕切れになるだろうなあと出来上った舞台はハッキリと目に浮かぶのだが、さてどうやって作るかが問題だ。

ただそれだけのことを単純に実施するだけならそれほど難しいことではない。少しお金をかけて、アニメーション式に映画にでも作ってしまえば簡単にかたずくことだ。しかしこの芝居の流れから考えて、そんなことで幕切れを締め括りたくはない。

思わずウンと唸っていると、側で一緒に聞いていた水谷八重子が、半分けしかけるような口ぶりで「また楽しみができたわね」と言いながら、私の肩をポンと叩いて立ち上がった。それで取り組みが決まりみたいになってしまったのである。

ここでその実施方法などについて詳しく述べてもただの苦勞話になるだけだから省くが、苦勞はむしろ実施面に関連のある周りの条件との調整であった。月を大きくしたり、朱鷺を羽ばたかせたり、いろいろな仕掛けを仕込まなければならない。それを舞台転換の時間中に行なわなければならない。その時の舞台裏の状態、舞台転換の時間の問題、それらを総合的に考えなければならない。

肝心なことは、この仕事は『朱鷺の墓』という芝居の中のひと駒であって、実施に当たって演出全体の流れの妨げになるようなことがあってはならないということである。

とにかく相当苦勞した結果はまずまずのできであった。松林も上手に開いた。月もグリーンと大きくなったように見えた。朱鷺は羽ばたきながら飛んでいった。そして、朱鷺を見送る染乃の能管を吹く後ろ姿は美しく印象的であった。

話はこれだけだが、私たちは仕事をする時にいつも感じることがある。照明の仕事は照明だけの仕事として考えることはできない。必ず他の部門との関連で成り立つものである。仕事の実施に当たっても、お互いに一つの目的に向かって仕事をする協力がなければいい結果は得られない。

だから照明だけで仕事をしようとしてはいけない。照明が無ければものは見えないが、見るのは照明ではなくて照らされたものである。

もう一つ気を付けなければならないと思うことは、照明家にとって、舞台の雰囲気作りは一種の麻薬のようなものになることがある。もしそれに溺れると、ほんらいの照明の役割から離れがちになる恐れがある。いかに良い雰囲気が作れても、それが芝居全体の演出から遊離したのになってしまってはなんにもならない。



『朱鷺の墓』の仕事は一応成功したのだが、是非特別に述べて置かねばならないことがある。それは、この仕事がかうまく出来たのは、当時の明治座の照明主任だった落合勝造君というベテランの照明家のおかげである。もし彼が、25日間の公演を、1回の休みも無しで舞台の仕込みに当たってくれなかったらこの結果は得られなかったであろう。改めて今は亡き友に合掌する気持である。



ト書に取り組むのはなにも裏方だけではない。役者の動きに対する指定のト書は裏方と比べ物にならない程多いものがある。

先年上演した泉鏡花の『恋女房』では、主役のお柳を演ずる水谷良重がだいふ苦勞したようだった。

演出者でもあった彼女は、稽古に入る始めに、ト書を忠実に守るという演出方針を打ち出した。

この作品のト書はとても細かくて具体的で、私たちの受け持ち範囲にもずいぶん指定の多いものだった。それに加えて文章が難しく、それも苦勞の一つだった。

役者に対する動きの指定は、それこそ微に入り細に渡っていて、良重君などは、その指定どおりに仕種をやって行く途中で、「アラッ、手が一本足りないわ」と戸惑いすることもあった。しかし翌日になると、「やっぱり足りたわよ」と、ト書の正しさに感心したりしたものだ。



Book

豊かなエピソードに溢れた『わが道つれは光なりき』

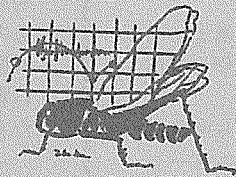
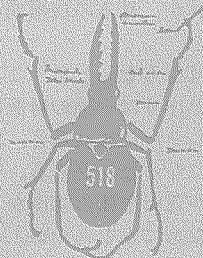
小川昇氏の『ト書と取り組む』は、エッセイ集『わが道つれは光なりき』より転載させていただきました。この著作は、氏の米寿のお祝いを記念して発行されたもので、大正から昭和の今日まで、常に第一線の照明家として活躍してこられた氏が、芝居づくりの中で経験された数々のエピソードを興味深く綴っておられます。

<目次>の一部から

空に手紙を書く(五角形屋根プリズムの発見)／それが「センタースポット」と言うものだった——沢田正二郎との出会い——／裏方に対する現代社会の認識／新派とのつきあい／芝居の旅／役者と照明

お問い合わせ先 東京都品川区南品川6-18-10 書肆演納屋

照明デザインについて



富森零

82年の秋から米国で舞台美術、特に照明デザインの勉強を続けています。太平洋を隔てているとはいえ、舞台照明の基本的要素は同じですし、多少アプローチに違いがあっても長く照明に携わってらっしゃる方々には当然のことばかりで、取り立てて述べる程のことは何もないように思われます。でも、これから照明にかかわっていかうと考えてらっしゃる方々には何らかの参考になるかもしれませんので、今までに学んだ事や心にとめておきたい事を書いてみることにしました。

アートとしての照明デザイン

20年このかた、舞台照明のテクノロジーの進歩は著しく、デザイナーも技術者も新しい情報の吸収・適用に休む間もありません。また、確かな技術的裏付けなしにはデザインは成り立たないと思っておられる多くの方は、「何でも芸術」の風潮に対する反発もあるのか、感性の発露としての創造的努力をあまり認めようとしません。でも、美学的側面、テクノロジー・技術的側面のどれが欠けても舞台照明が構成できない事は言うまでもなく、そのデザインはきわめて芸術的な作業だと思えます。

話をすすめる上では演劇に焦点をおきますが、演劇に限らず、ダンス・コンサートを含むパフォーマンスの特徴は、それが空間芸術であると同時に時間芸術であること、そして演技者と観客の間の緊張によって生気を与えられることにあります。演劇は、リアリズムの作品でさえも、広義には象徴的なものであり、劇的空間・時間はそれ自体が、多様な象徴的価値をもっています。

照明デザイナーは、この劇的空間・時間づくりに参加するわけですが、音楽と同じく、象徴的な関連性の数々を、個々としてと同時に一つの大きな流れとして把握する必要があります。

装置の建築的構造をフレームワークとし、照明は舞台空間にさまざまなテクスチャーを与えます。個々のテクスチャーは、色彩、光の質（硬い・柔らかい）と量（明るい・暗い）、光の分配の組合せによって構成されますが、光と影によって織りだされた空間は、それが変化するという条件を得て、はじめて劇的空間としての広がりを持ちます。その変化に伴う時間は劇的時間とイコールでな

いとしても、テクスチャーの時間的変動が、空間と同様、劇の象徴的価値に重要な影響力をもつことは言うまでもありません。

照明デザインの手順

1 デザイン・コンセプト

デザイナーはまず台本を読み込むことによって、戯曲の本質・根底にあるものを追及すると同時に、視覚的側面からその輪郭を捉える努力を進めます。一方では、何を訴えようとしているのか、何（誰）について描いているのかに始まって、幕ごと、場面ごとの中心になっている事柄・人物などを捜していきます。他方、季節・時刻・天候など、光のかかわるあらゆる要件を台本から拾い出して、必要な照明を考えます。

たとえば、「この劇を貫いているのは激しい感情のぶつかり合いだから、全幕を通して目を射る鋭い光で行こう」とか、「この劇では各幕の中心話題が裕福さ・愛と友情・破滅と変わるから、幕ごとに全く異なった明りをつくろう」とかいう具合にテクスチャーが選ばれていく場合もあれば、「ここは主人公を月光で照らすことで冬の感じを出そう」とか、「このダンス・シーンは主人公の心理を反映して、柔らかくて暖かい照明にゆっくり変えていこう」といったふうに、個々のアイデアから全体のテクスチャーへ広げられていく場合もあります。

デザイナーは、その劇のすべての要素を検討し続ける中でデザイン・コンセプトを固めていき、戯曲の文学的組織を照明に変換するという作業を展開します。コンセプトという大袈裟な言い方を好まないデザイナーもいますし、その思考のどこまでをコンセプトと呼び、どこからをデザイン作業と見なすかは人さまごまで、はっきりと決定すべき理由はありません。でも、ひとつの劇制作に参加するための前提であり、デザインを進めていく上の基礎ですから、コンセプトをもたないデザイナーは考えられません。

他のすべての芸術と同じように、結果としての照明はデザイナーの感性から導き出されたものです。たとえば爆発の場面を、揺れ動く全面の赤い照明で見せるのと、

唐突な一筋の青いバックライトであらわすのと、どちらを選ぶのかはデザイナーの感性なのです。でも、ある上演において、何となく正しく映る照明というのはあり、先に述べた初期段階のふたつのアプローチの相互作用が、満足のいくデザインの大きな要因となることはまちがいありません。

2 演出家とのコミュニケーション

文学や絵画などの芸術と違い、照明デザインは演劇という総合芸術の一部としてかかわっている以上、デザイナーは戯曲との関係だけで創造活動をすすめることはできません。そして、上演作品の芸術的統一が演出家により達成されるということは、現代では当然の事実となっています。

すぐれた戯曲の多くは、現実と同様の、人間心理や社会的状況の複雑な絡まりを盛り込んで、多面的な様相を凝縮してみせ、さまざまな問いを投げかけています。何

をモチーフとし、誰に焦点をおくか、あるいはどのような象徴的実在を強調するかなどの主導権を握るのは演出家です。

照明だけでなく装置も衣裳も、上演される劇の形式・スタイルに合致しなければならないことはもちろんで、写實的にするか非写實的にか、喜劇として捉えるか悲劇として捉えるかなどの演出家の根本的方向づけによって、デザインの主調も選べれます。

以心伝心など期待薄のアメリカでは、「演出家とデザイナーの接し方」という講義まである程で、演出家との明解な意志伝達を図ることは重要かつ困難な問題のひとつです。デザイナーも演出家も、相手がその劇をどのように捉えているか理解し、最終的にはあるひとつの観点に立つことに一致しなければなりません。決定権が演出家にある以上、デザイン・コンセプトをがらりと変更せざるを得ない場合もありますが、大抵は両方が納得でき舞台をより鋭くするような、広い観点を見つけることが可能はずです。無益な衝突を避けるために、デザイナー



61年度日本照明家協会賞決定

昭和61年度第6回日本照明家協会賞の受賞者が発表されました。各部門の受賞者は次のとおりです。

舞台部門

文部大臣奨励賞 大賞

新村訓平 劇プロジェクト株式会社ライズ
'86札幌舞踊会パレエ研究所定期公演コンサートIII
「雪光木の祭り」の舞台照明の成果

優秀賞

前島良彦 ライティングビッグワン株式会社
甲斐バンドファイナルコンサート「HERE WE
COME 4SOUND」の舞台照明の成果

落合清治 国立文楽劇場 舞台技術課
「ロックによる管絃心中」の舞台照明の成果

月橋寿良 株式会社ステージユニオン広島
第6回ミュージカルシアターSTEPS公演「新竹
取物語」の舞台照明の成果

吉永好人 株式会社舞研
オペラ「魔笛」全二幕の舞台照明の成果

特別賞 新人賞

加藤憲治 ライティングビッグワン株式会社
「KUWATA BAND ROCK CONCERT」全国ツアー
の舞台照明の成果

金英秀 劇団文学座 照明部
文学座アトリエ公演「リア」の舞台照明の成果

御原祥子 有限会社若尾綜合舞台研究所
佐々智恵子パレエ団公演「カルミナ・ブラーナ」
の舞台照明の成果

中村仁史 有限会社ティーハウス
「ライブキッズ」コンサートの舞台照明の成果

村上修 株式会社森本照明
神田恭子パレエ研究所公演「雪女」の舞台照明の
成果

中村秀勝 株式会社福岡市民ホールサービス
音協「クリスマスコンサート」の舞台照明の成
果

奨励賞

管仲三 株式会社東京舞台照明大阪支店
「やしきたかじん」コンサートの舞台照明の成果

菅野信也 有限会社沖崎舞台
「沖崎の古典芸能」の舞台照明の成果と貢献

木谷幸江 株式会社森本照明
地域の演劇文化サークルに対する舞台照明を通し
ての貢献

努力賞

田口勉 関東電機株式会社
神澤和夫制作「東へ」の舞台照明の成果

技術賞

鬼部子他開発グループ・株式会社東京
舞台照明
よみうりランド「水中パレエ劇場」の水中低圧照
明機器開発の努力

テレビ部門

文部大臣奨励賞 大賞

松村豊 日本放送協会大阪放送局
日本放送協会大阪放送局制作ドラマ「匂いガラス」
の照明技術の成果

優秀賞

音楽部門
幸田秀雄 株式会社東京テレビ技術
株式会社フジテレビジョン制作元談向報「音楽博
覧会」の照明技術の成果

中継部門

佐野利喜男 日本テレビ放送網株式会社
日本テレビ放送網株式会社制作「歌のトップテン」
の照明技術の成果

総合部門

片山和美 日本放送協会大阪放送局
日本放送協会大阪放送局制作国宝への旅十二神将
・天平残影-奈良薬師寺-の照明技術の成果

特別賞 奨励賞

倉本輝彦 株式会社ティ・エル・シー
読売テレビ放送株式会社制作木曜ゴールデンドラ
マ「ガラスの中の幸福」の照明技術の成果

今野恒俊 全国朝日放送株式会社
全国朝日放送株式会社制作ミュージックステーシ
ョンの照明技術の成果

谷川富也 株式会社フジテレビジョン
株式会社フジテレビジョン制作 おニャン子コン
サートの照明技術の成果

円山宏治 日本放送協会広島放送局
日本放送協会広島放送局制作日本の美「巖島」の
照明技術の成果

新人賞

清水勉 株式会社東京放送
株式会社東京放送制作「ライブG1・2部」の照明
技術の成果

柴田康弘 日本テレビ放送網株式会社
日本テレビ放送網株式会社制作「今夜は最高！」
の照明技術の成果

努力賞

権藤忠行 アール・ケー・ビー毎日放送株式会社
アール・ケー・ビー毎日放送株式会社制作「新婚
旅行は三人で」の照明技術の成果

紅林寛二 株式会社テレビ東京
株式会社テレビ東京制作「にっぽんの歌」の照明
技術の成果

古賀敏之 九州朝日放送株式会社
九州朝日放送株式会社制作福岡音楽祭「ピック
ンテスト」の照明技術の成果

米田丘 愛媛放送株式会社
愛媛放送株式会社制作「いきなりワットと生放送」
の照明技術の成果

技術賞

湧井三郎 前角地整 斎藤修
岩手放送株式会社
「照明調光装置における記憶、再生の簡略化」全館
ロビー多様化に対応するスタジオ照明設備

と演出家は初期に戯曲に対するアプローチが同じであることを確かめ、照明デザインがどのような芸術的方向をとるかを設定すべきでしょう。

写真やスケッチは全体のテクスチャーや個々のアイデアを伝えるのに有効な手段ですが、デザイン全体を実際の照明として見せることはリハーサルの最終段階までほとんど不可能です。したがって、デザイナーは演出家が理解しやすい方法で話すと同時に、演出家の意図を正確に捉え、細かな点でもお互いが同じ線上でそれぞれの仕事をすすめていると安心できる状態を保ち続ける努力が重要です。

「ね、ここはウワーオって感じが欲しいんですよ。」と

いわれて、それを光の量で見せるかエフェクト・マシンを使うかは、「これがウワーオです。」と説得できる限り、デザイナーの選択自由です。ただ、「もう少し暗くなりますか。」といわれた時、相手の希望がなま明りを落とすことか、ブルー明りに変えることか掴まえることができれば、選択の上で大きな助けとなるでしょう。

どのような議論が演出家との間に展開するにせよ、事前にその作品に対して（コンセプトを含む）独自の認識をもつことが大切です。そして、ここから実際のデザイン、すなわち仕込み図を作成しカラー・フィルターを選ぶという作業が始まります。

舞台空間の照明区分

性質による区分

Key(キーライト)とFill(おさえ)

Keyとは、ある場面の舞台空間の一部または全体で、最も明るく顕著な色と方向性をもつ照明をいいます。Fillは、基本的には、Keyによって影となる部分を充たす照明です。Keyに匹敵するような第2次的照明もあれば、演技者に輪郭を与える副次的照明も存在しますが、ここではそれらもFillに加えて、Key=支配的な照明、Fill=Keyに対抗または付随する照明と考えることにしましょう。

ひとつの劇には、当然いくつものKeyとFillが想定されますが、ある照明が場面によって役割の違ったKeyとして何度も使われることもあれば、KeyとFillが交替することもあります。

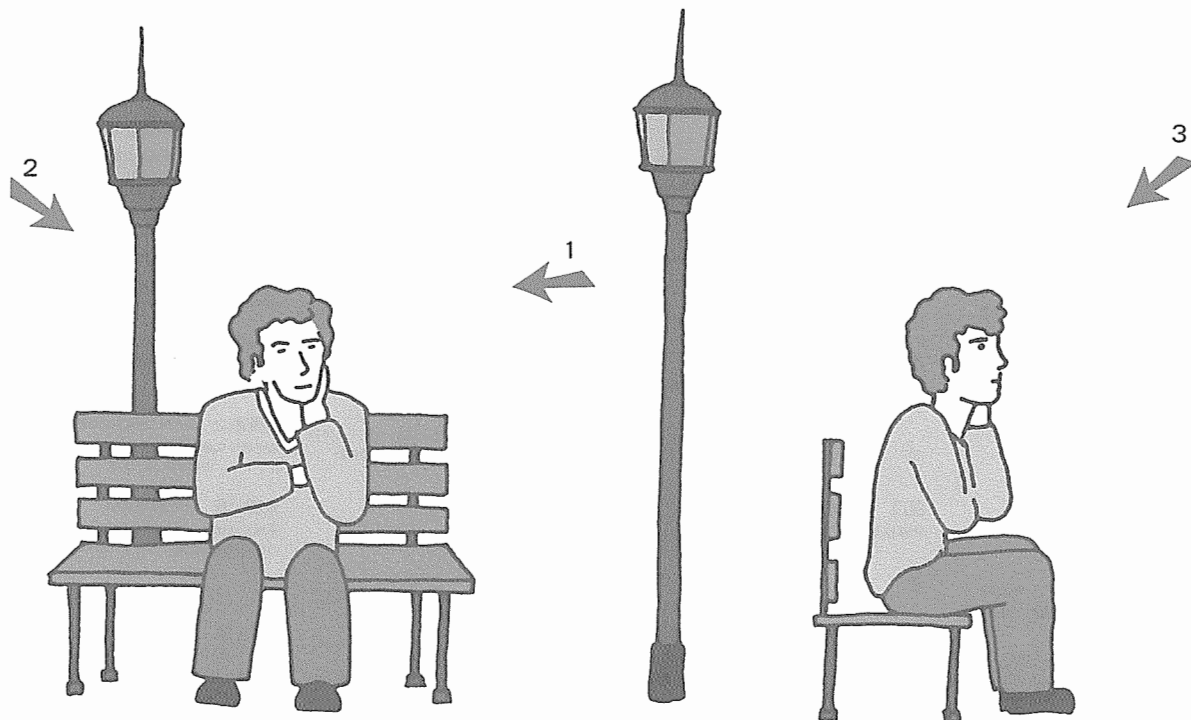
たとえば、図1のような設定で、ベンチに坐った人物

に、①上手SSから#33、②2サスの下手斜めから#45、③シーリング正面から#64の照明があたっているとします。夕日の場面では①がKeyで②と③はFillですが、日が薄れて街灯が点くと今度は②がKeyで他はFill、追想の場面が変わって③だけになったとすると当然それがKeyということになります。

照明の可変要素（量・質・色・方向・割合）のひとつに注目して、他の要素に等しい条件を与えて比べた場合、次のように考えます。

明るい方は当然として、柔らかい方より硬い照明、たとえばフレネルレンズスポットより平凸レンズスポットからの照明の方がKeyに適しており、色の心理的作用と光の透過率の関係で、寒色より暖色がKeyとなります。

図1



また、くっきりした陰影を与えるのでサイド・ライトは上からの照明にまさり、舞台空間に占める割合が大きい方がKeyとして効果的といえます。しかし、現実にはひとつの要素が変わるとそれに伴って他の要素も変化するので、この比較は相対的な一応の目安に過ぎません。

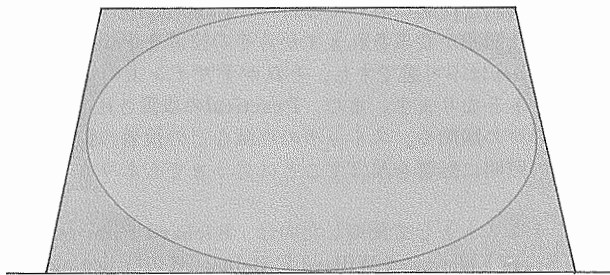
Keyは、ある場面のテクスチャーを形成する大きな要素であり、劇的空間の象徴的価値を補強するものです。場面ごとのKeyの選択は、台本の指定による場合もあれ

ばデザイン・コンセプトによる場合もありますが、現実にとどのような照明が必要かは、デザイン・プロセスを通して自然と脳裏に浮かんでくると思います。

KeyとFillの各々の特性と双方のコントラストの組み合わせの変化によって、舞台空間は充たされ万華鏡のように容貌を変えます。柔軟で面白味のあるデザインのためには、さまざまなKeyを準備しておくことが要求されます。

光のプールの大きさによる区分——Wash, Area, Specials, Practical

(Wash)

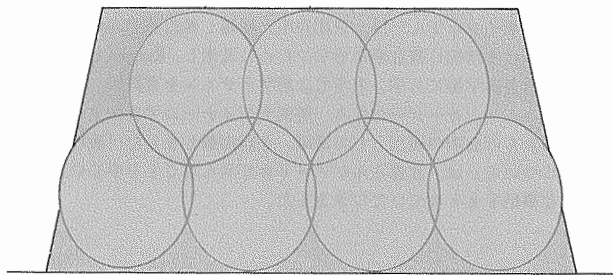


(Wash) 舞台空間全体をひとつの方向から一色に染める照明をWashといい、たとえば上下フロントに3色づつあればWashが6つと考えられ、シーリング4色としてそれぞれWashですし、地明りのなま、ブルーも同様です。ただ、前・奥、色の違う上下の斜めを各々Washと呼ぶかはどうかは光のプールの大きさによるでしょうが、同じ色でも方向の違うものやその逆は普通ひとつのWashと見なしません。

Washが性質から見ればKeyあるいはFillとなることは既にお気づきと思いますが、Washはまた光のパレットの中心であり、演技区分を融合して調子を与えるとともに、舞台空間の色調・感触を統一的に築く上で大変役立ちます。

視覚的效果だけをとりあげても、たとえばルノアールの絵のようになるか、ゴッホの絵のようになるかでは大変な違いです。装置・小道具・衣裳などの色と照らし合せて、Washはトータルに選ぶべきです。

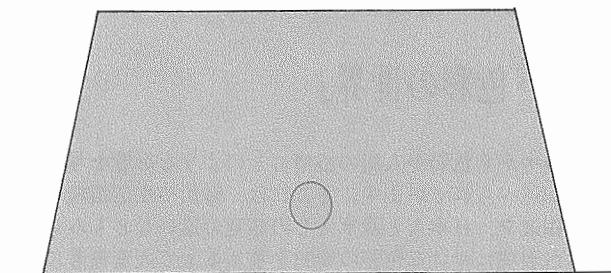
(Area)



(Area エリア) 照明デザイナーは平面図が渡されると、それをいくつかの区域に分けますが、ここでは、一つの区域に対する照明またはその総数(Area Lighting)をAreaと呼ぶことにします。

(プロセニウム)の舞台中央で、観客に対して真正面を向いた演技者を考えた場合、その目(頭)の位置から上に45°の角度、横に45°の方角からの照明が、その人物の最も自然な形相をひき出します。この45°の方向の照明を左右両側に用意し、これを一ペアとして演技区域ごとのAreaを積み上げていくと、演技者がどこを向いてもどこへ行っても、十分にまんべんなく照らすことができます。

(Specials)



ところで、晴天の昼下がりに、ある人物に45°の方向から日があたっているとすると、その顔の陽光をうけない側は、青空の影響でやや蒼ざめて見えます。AreaのWarm-Coolの発想はそこから来ていて、一ペアのAreaの一方に暖色系、他方に寒色系のカラー・フィルターを使うことがよくあります。

一ペアと一緒にコントロールされるとWarm側がKeyとなりますが、Warm-Coolの回路が別々だとはっきりしたコントラストを出せて、テクチャーをがらりと変えられます。

これは余談ですが、ディマー(フェーダー)の不足は洋の東西を問わずデザイナーの頭痛の種で、区域を大きく取ってカラーコントロールに主眼をおくか、それともできるだけ細かく分けて区域ごとのコントロールに重点を与えるかは、劇の性質やブロッキング(場面構成)とにらみあわせていつも悩むところです。

一般に、一ペアのAreaは最大で幅3.6m・奥行き2.7mぐらいですが、左右2台ずつの広さをひとつのAreaとしてもいいし、45°やWarm-Coolにとらわれず正面からの一台でカバーする区域ごとにAreaに分けても問題ではありません。ただ、一つ気をつけたいのは、Areaの光のプールは、床面ではなく、プールの小さい演技者の頭の位置で考えるということです。Areaは必要な演技区域別(と色別)のコントロールがきくと同時に、総体として演技空間全体をなめらかな一つの光のプールとできることが大切です。

(Specials きっかけサス) 名前のとおり特別の場面における照明で、Areaを増やしたり、一時的にAreaにとってかわったりしますが、ひとつの演技区域の中に特別の場所に、観客の目を引き寄せるために追加される場合もあります。Areaより一層絞り込んだ光のプールをつくり、方向性の高い、明瞭にAreaから際立つ照明が要求されるので、色や器具の選択には注意します。ある意味ではセンター・スポットの代役とも言える訳ですが、方向・アングルを比較的自由に選べるかわりに動かさないで、吊り位置は正確に決め、それが使われる場面で最も適切な照明となるように、必要とあればリハーサル期間に何度も手直しします。

たとえば、ドアの前で重要なシーンが展開するので、そこに真正面からドアのフレームの大きさに切りとったような照明をあてるとか、舞台前の中央でモノログがあるので、そこにフットスポットを用意するといった場合をいいます。また、テーブル附近での演技が多いので、そこにSpecialを加えて明るめにしておくという具合にも使います。

(Practical 灯入れ) ここに取り上げるのが適切かどうかは少し疑問が残るのですが、劇中で使われる照明器具、たとえば街灯やデスクランプ、提灯などを指します。

Practicalは、装置や小道具の一部でもあるので、それぞれのデザイナーやテクニカルディレクターとの細かい打ち合わせが必要です。また、実際問題として取り付けが複雑だったり、数が多かったりするので、誰が責任をもつのか(照明の仕事か、装置または小道具の仕事として

処理するか)ということや、購入費がどこの予算に加えられるのかということなども、事前にはっきり決めねばなりません。

一台の舞台用照明器具が500W~1000Wなのに比べると、100Wや150WのPracticalがつくる光のプールは全体から見ればほとんど問題にならないはずですが、でも、その光源が直に観客の目にふれるので、微妙な調整が必要です。

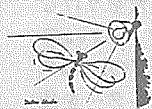
いつも最後に来るので回路を取り忘れる心配や、他の照明によって演技者や壁面に予期せぬ影が出てしまう事態がおきます。たとえば、舞台中央に巨大なシャンデリアが吊り下げられる装置の場合、その決りの位置をできる限り早く正確に知って、その近辺に光のあたる照明器具の吊り位置には細心の注意を払わなければなりません。思うような方角やアングルが得られなくなったり、本来一台で足りる器具が二台必要になったりするので、その対応策を考える時間を確保することが大切です。

写実的な作品においては特に、Practicalを光源だと想定した照明が要求されますからその位置を中心とした強力なKeyは不可避ですし、それがデザイン上の重要なポイントとなります。また、Practicalの設置されている場所の戸の開閉や、スイッチの点滅などの役者の動きが全体の照明に影響を及ぼすことは言うまでもありません。

テキストとして使用したのは、Richard Pilbrow著の『Stage Lighting』やWillard F. Bellman著の『Lighting The Stage Art and Practice』などで、僭越にも翻訳を試みた部分もあります。明解に伝えられたかどうか心配ですが、機会がありましたら次には色やプロットの作成についてお話ししたいと思います。



●(とみもり れい) 同志社大学卒。東京デザイナー学院でインテリアデザインを学んだ後、京都照明に所属し舞台照明の仕事に携わる。82年に本格的に舞台照明を学ぶために渡米し、Rutgers Universityの舞台芸術学部に入學。大学では照明デザインを実践的に学ぶ。現在はニュージャージーに住み、照明デザイナーのアシスタントや、日本からの公演の通訳として活躍。今回掲載しました『照明デザインについて』は、富森さんがアメリカで学んだことを中心に、基本的な事柄をまとめていただきました。



Book

色彩についての興味深い考察『色彩の世界』

Vol.59でも紹介しました大庭三郎著『色彩の世界』(未来社刊、1500円)が話題になっています。この著作は著者自身が40数年にわたって調査してこられた日本人の色彩に対する感情価値についてまとめられたものです。

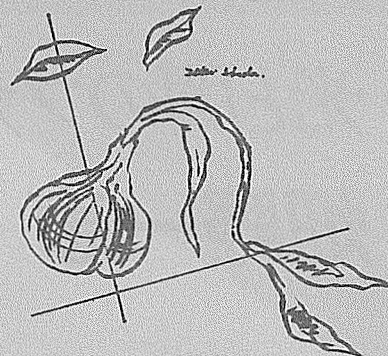
ある色を見たときどんなものを連想するか、あるいは心理的に何を感じるかといったことがらを丹念に調査し、

その中から色彩が人間の感情にどのような影響を与えるかが述べられています。そこには、時代や生活環境による相違や、日本人と欧米人との感覚の違いなどもみられ、舞台表現における色彩の問題を考える上で大変参考になるものと思われま

活躍する照明家に

ま

く



学生演劇

ほくは学生時代から芝居が好きで、早稲田の自由舞台に入っていました。上演していた作品は、当時の学生演劇ですからプレヒトとかウエスカー、チェホフといった作品が多かったですね。夏休みには旅公演ということで、地方の大学や公会堂を廻ったこともあります。ほくは最初から照明を担当していましたので、自分で器材を作ったり、いろいろ工夫したり、少ない器材を補いながら明りをつくっていました。

新人類

この世界へ入ったのは、学生時代からすでに文京公会堂や日比谷公会堂などでアルバイトをしていましたので、そのまま現在に至っているという感じです。

そういえば、昔はわけもわからないで入って来たという人がたくさんいましたよ。「やることなく遊んでいるんだったら、ちょっと来ないか」といって、現場にひっぱられて来たりね。最近はどういう人はいないでしょうけど。

ほくの会社に来る新人もそうだけど、この頃は専門学校を出たという人が多くなってきているようですね。一応学校では実習みたいなことをやってきているので、こちらも昔のようにスポットライトの名前から教える必要はなくなりましたが、でも、すぐやめていく人も多いような気がします。せっかく学校で勉強までしてきたのに、2~3ヵ月でやめていく。もったいないというか、新人類なんですかね。

外国とのシステムの違い

現在はオペラやバレエの仕事が中心で、海外公演に行ったり、逆に外国から来日してくるバレエ団やオペラの公演に携わることもたびたびあります。

日本と外国のシステムの違いを一口でいうと、向うは劇場が作品をつくっているということでしょうね。劇場がスタッフを抱えていて、装置なども劇場で管理しています。ですから、一つの作品を何十年後も同じ演出で、同じセットで上演することができるわけです。

日本ではオペラやバレエを一週間も続けて上演することはありませんし、装置なども大抵その公演が終わると壊れてしまうことが多いようです。同じ演出、同じセットプランで再演する場合でも、装置は新しく作り直しますから、当然トーンなども違ってきます。

森田 勇

(舞台照明劇光社)

そうすると照明の方も、初演の時の明りをそのまま再現すればいいというわけにはいきません。一応初演の時の記録を参考にしながら、修正を加えたり、あらたに考えたりする必要がでてくるわけです。再演といっても作業の手間と時間は初演の時と同じようかかるとはですね。

欧州公演

この前はモーリス・ベジャールが振付、演出したバレエ『ザ・カブキ』のオペレーターとしてイギリス、イタリア、フランス、ドイツ、オーストラリアなど8~9ヶ国を公演してきました。

今回、公演をおこなったところは、ミラノのスカラ座やパリのオペラ座など日本に来て公演したことがある大きな劇場がほとんどで、かれらの来日公演の際に一緒に仕事をしたことがありますので、とても歓待してくれました。仕事も非常にやりやすかったですよ。

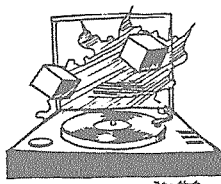
たとえば言葉の問題にしても、それぞれの国によって違うわけですが、仕事をしているぶんには身振り、手振りだけでいたい通じます。もちろん、細かい打ち合わせの時は通訳の人に間に入ってもらいますが、現場でサスを吊る位置をもう少しこっちへ移してくれなんていうことは、身振りや日本語、それにカタカナ英語で充分大丈夫です。周りの環境やシステムなど日本とは違うところもいろいろありますが、舞台上に携わっている者同士で通じ合うものがあるんですね。

劇場の設備について

外国の劇場の設備のことについて、たとえばスカラ座やオペラ座というのは、古くて大きな劇場ですけど、日本のようにサスがありません。基本的にポータルとギャラリがあるくらいです。ですから、明りが欲しいところには仮設でバトンを吊ることになります。もちろん道具との兼ね合いもありますが、自分の欲しい所にバトンを吊って、明りを取ることができますから、逆にやりやすい面もありますね。

光と闇のファンタジー

畑野一恵



今から10年位前の夏の終わり、涼しくなってきたロンドンを立て、イタリア一周の旅に出ました。北から南へ下って、東側に廻り込んだ所で、おとぎ話に出てくるような形の家々が密集している村に出会いました。屋根は石を重ねて円錐形に固められていて、それぞれの家の煙突が可愛らしく屋根の脇の上に乗っています。家々の壁は四角いものもあれば、円筒形のものもあり、それらの壁には1つか2つの出入口、明り取りと換気のためとを兼ねた小さな窓が1つくらいしかついていません。人々は長い夏の日が暮れる頃には、ランプやキャンドルを燈し始めるのです。自然とうまくつきあっている素朴な生活の営みが、一步室内に入ると心地良いものに感じられました。そこはロマネスク絵画に表わされているような光と闇の世界で、まるやかな優しさと心のやすらぎに満ち、穏やかな時と空気が漂っていました。

その村アルペロベッローを後にして、小さな駅に立った時、青空が消えかかり、あかね雲いっぱい空の色がとてもきれいでした。空の色はイギリス、イタリア、日本とそれぞれとても違うということに気がつきました。

次はどこへ行こうかなと地図を見ていたら、GROTTA(ほら穴)という駅の名前が目に入ったので、奇妙な呼び名に興味を持ち、そこへ行くことに決めました。

その日は快晴、とても暑い日でした。駅に降りてわかったことは、イタリアでも有名な大きな鐘乳洞がある所で、駅の名前もそれに由来しているということです。街は結構観光客でにぎわっており、15分くらい歩くと街を抜け、木々に囲まれた小高い丘に着きました。そこに洞窟への入口があり、入場券を買って入るのです。地上からかなり急なスロープに手すりがついたものが、暗闇めがけて下りていっており、その先端の方は闇の中で見えません。ひんやりとした空気の中、吐く息が白くなるほどで、わくわくした気分が足元の不安を忘れ、吸い込まれるように降りていきました。

外の強烈な日差しとのコントラストで、暗闇に目が慣れるまでには時間がかかります。暗がりにまだなじめないうちに、空気の流れを感じ、ポツチャー、ポツリという音をその中から聞き取りました。足は音のした方向へ向かって進み、突然はっとして立ち止まりました。次の瞬間、目は地面の小さな池のような水溜りから、ゆっくり上方を目指して動き出しました。その視線の先には小さな穴があいていて、そこから一条の美しい輝きの光が差し込んでいたのです。それはまるで、天からの贈り物が暗闇に投げ込まれたようでした。あのポツチャーという音は、暗闇の天井にあいていた穴の周りに露が溜り、それが雫になって地上に落ちた音だったのです。その雫が細い光の束の中を踊るように落ちてきます。キラキラとした水滴を掴み取りたい衝動にかられ、思わず掌を差

し出していました。

この異次元空間にいるような体験に続いて、生まれて初めて見た巨大な鐘乳洞も、とても刺激的な異次元世界でした。大小のつららの群れ。全体が突起物でおおわれた洞窟。そこに一步足を踏み出すたびに、目の前の世界はそれまでとは違った光と輝きで満ち満ちているのです。色彩も多様で、白からサーモンピンク、白からクリーム、黄色、ブルーと宝石の塊を見ているような気がしてきます。大冒険のほら穴巡りの末、地上に出た時、それまで目にしてきたものが純粹天然物だったとは、とても信じられませんでした。まるで、夢の中に現れて来る蜃気楼を追いかけ、くぐり抜けてきたような、そんな経験だったのです。

光と影との関係が、その中に身を置いた者を優しく、穏やかに包み込んでくれるような時と、逆に激しく、怖さを感じさせてしまうような時があるものです。イタリアでの体験は前者で、アメリカでは後者を体験しました。太陽光線もヨーロッパとアメリカとはとても違っており、光とそれを感じる時の気候、景色、風土、気温が影響を与えるのだということを実感しました。

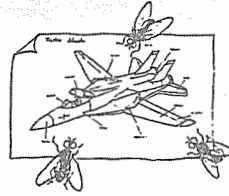
冬のニューヨーク、雪こそ降ってはいませんが、頬にあたる風は痛いほど冷たく、耳にもカバーをしないでは歩きたくないくらいでした。おのほりさんよろしく、映画や絵はがきでお馴染みのエンパイヤーステートビルに、ある晩昇ってみることにしました。本当に大きく、高いビルです。2段階か、3段階ある高さの違う観覧場所の最上階に昇りつめた時、心臓がドキドキしてきました。そこからはマンハッタンの夜景が色とりどりのネオンで輝き、大パノラマが広がっていました。それぞれのビルがまるで発光体の石のように散りばめられ密集しているのです。大きなガラス窓に近づいていって下の方を見た時、ゾッとするような気分になりました。まるで燃えさかるコークスの中に立たされているような錯覚を覚えたからです。下からあおってくる光の強さと炎のような色。熱さはなくても、氷のように凍りついてしまったクリスタルの輝きと力強さがそこにはありました。

暗闇の場。それは安全でもあり、危ういところでもある場。そこをつん抜けて、その先にある光り輝く世界を覗く楽しみは舞台美術の場合、常に劇場の中で展開されるものでもあるのです。デザインしたものが舞台上で照明家によって照らし出された時、客席に座って、光の束の中に置かれた装置と対面できた時、舞台美術家にとってしあわせの時なのです。

●(はたの かずえ) 舞台美術家。所属する劇団「民芸」を中心に数々の舞台美術をてがける。最近の作品として銀座セゾン劇場の柿落し公演「夏・南方のローマンス」(作・木下順二、演出・宇野重吉)の舞台装置がある。昭和48年日本舞台TV美術フェスティバル文部大臣賞受賞。

中国の幻灯器

岩村久雄



椰子の葉が月光の中にそよんでいます。ここは中国海南島の豪族の贅をつくしたテラス。遙かなたには海に向って明滅する灯台。そして、ずっと長くのびる砂浜と二、三の島影。これは20数年前中国で見た話劇『南海戦歌』の一場面です。海南島は4人の豪族によって治められ、その1人東霸天の率いる私兵と人民解放軍の戦いを描いた解放の記録ですが、この場面では驚くべき現象を見せてくれたのです。というのが背景に見える海の景色です。広い海のうねりはもちろんのこと、長い海岸線に打ち寄せる波が砂浜で見事にくだけるのです。もちろん島影にも砂浜に添ってくりかえしくりかえし波頭がくだけ散るのです。

またこれはごぞんじの『白毛女』の一場面です。この作品は古い伝説をもとにして解放後すぐ小説、映画、話劇、バレエと中国全土に広まり、バレエは文化大革命の頃、日本にも来演したので記憶に新しい方々もおありのことと思います。わたしが見たのは上海のバレエ学校で実験的に上演されたものです。

主人公の喜児が地主の子供を産まされ、やがて邪魔物あつかいにされて生命をねらわれます。シーアルはたまたま追手の迫害をさけるために山の奥へ奥へと逃げます。シーアルの黒髪は少しずつ白くなって行きます。始めは家々の点在する村落。黒い髪のシーアルが下手から上手へかけ抜けて行きます。と同時に背景は深い森の中となります。シーアルは少し白い髪になって上手から下手へ。と、たちまち背景は大平原に変わり、彼女はさらに白くなって上手へ。こうしてバックが変わる毎に徐々に『白毛女』となり、最後には衣裳までまっ白になって登場するのです。この場面は数人の白毛女役が演じ分けるのですが、問題は瞬時にして変わる背景の見事さです。この美術は先年来演した話劇『家』の美術を担当した上海人民芸術劇院の杜時象氏が改良に改良を重ねて造り上げたものです。観客はこの背景の変化に歓声をあげ、拍手かっさいしたものです。

これと同じような場面に出会ったのは長征を描いた話劇『万水千山』です。長征途上の危機に出会う主なる場面の積み重ねですが、見渡すかぎりの大湿原にひろがる見事な“うろこ雲”。かと思うと有名な大渡河。渦巻く激流を乗り越え敵の猛攻を受けながらの進軍。その激流をはっきり視覚化するのです。

もうここまで書けばこれが何であるかお分かりと思います。映画ではありません。これこそ中国式の幻灯なのです。この構造その他は専門家にゆずるとして、これが舞台転換のみならず経費節減に役立ち、その上観客の想像力を十分に満たしてくれるものとなっているのです。欠点とは言えば、舞台後方の一部を幻灯器設置のためにさかねばならないということです。しかし5年後に訪れた時には水平線との距離を2mに縮めることができたこと誇らしげに話っていました。この2mが舞台上の一大技術革命なのです。

先年中国を訪れた折も、この幻灯を使った舞台をいくつか見る機会がありましたが、二十数年前のあの感動に匹敵するものには出会いませんでした。

これは幻灯ではありませんがやはり二十数年前のことです。『枯木逢春』という、風土病の“つつが虫病”と戦う農民女性と西洋医と漢方医の統合を感動的に描いたドラマの一場面です。不治の病とされた“つつが虫病”に害された娘が、共産党の指導のもとに夜を徹して医学の改良に努力してきた医師たちの成果が実ってようやく救われる見通しがつく。彼女は嬉し涙にくれる。その時遙か彼方の二階の窓に灯がともる。あれは今、毛沢東主席が会議を終えて部屋に入ったところだ。彼女はその窓の灯りに手を合わせ、涙の下から社会主義って何ていいんだらうとつぶやくのです。この灯りの効果はこの芝居のテーマを如実に表現して秀逸でした。

この五月にこれも二十数年前に書かれた清水邦夫の『逆光線ゲーム』という作品を上演しました。「人は未来を急ぎ過ぎる。余りに多くの未清算の過去を残したまま」。これは木下順二氏の言葉ですが、この作品はまさにその通り中国の生体解剖と六十年安保の敗北と挫折を重ね合せ、表面上は清算されているでもその内面では清算し切れないものの葛藤が描かれています。

幕切れは、このゲームから逃れて朝のまぶしい光の中へ娘は出発して行く。この時の燃えるような光りが観客の目には逆光線として映る。この場面の象徴的な意味合いを観客はどの程度理解してくれたかどうか。この作品の場合朝日に向う人間とそれに背を向ける人間の対比がすべてを物語るといっても過言ではないのです。これは幸いにもある程度の成果が得られたようでした。

それにしても上海の市中で見た夕暮れはすばらしいものでした。あまりの美しさにその夕映えに向って歩き出したほどです。上海に残る古い建物は租界時代の名残りをとどめた西歐的なものが多く、高くそびえる尖塔をもった教会の彼方に広がる夕焼けの美しさはまさに言語に絶するものがありました。

あの美しさを舞台に再現しようとして中国式の幻灯器を特別注文して造らせ、かなりそれに近いものを映し出せた。しかし一般の評判は、あまりに美しくてうそのようだと言われました。舞台はむずかしい。本物に近いだけでは事は足りないようです。

「天高く気澄む、夕暮れに独り風吹く野に立てば、天外の富士近く、国境をめぐる連山地平線に黒し。星光一点暮色ようやく到り、林影ようやく遠し。」——国木田独歩『武蔵野』より。

いつれ、ほんの一瞬でもいい、こういう舞台を造ってみたいものです。

●(いわむら ひさお) 演出家。「文学座」所属。主な演出作品として『五稜郭血書』(作・久保栄)、『鬼灯一揆津守の叛乱一』(作・司馬遼太郎)、『三人姉妹』(作・チャーホフ) などがある。また、若い人への演技指導にも熱心で、「演技入門ハンドブック」の著作がある。

かる〜く持てる。ぐ〜んと明るい。

スポットライトの新しい主役

ハイベックス スポットライト

最新のコンピューターシミュレーションによって設計され、完成したハイベックスレンズ。この先端をいくレンズのさまざまな特性がスポットライトのイメージを大きく変えました。女性にも簡単に取扱える軽さ、そしてスポットライトの命ともいえる光の美しさ、明るさ。ハイベックススポットライトは新しい世代のスポットライトです。

レンズが薄くなった

レンズ全体の厚さは従来のフレネルレンズに比べて約1/2です。

スポットライトが軽くなった

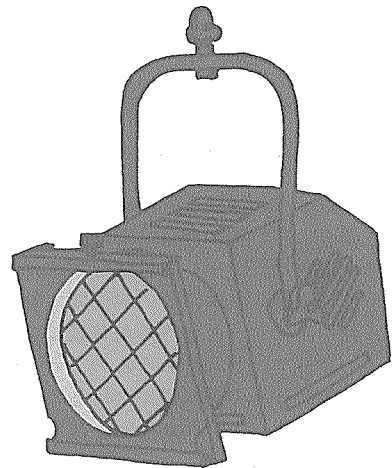
レンズの重量は従来のレンズの半以下。だからスポットライト本体も軽量化され、取扱いが格段に容易になりました。

●重量の比較

HQE-120型1000W (ハイベックスレンズ)	5kg
CEC-II型1000W (平凸レンズ)	10kg
MS-II型1000W (フレネルレンズ)	8kg

きわだつ光の明るさ、美しさ

格子裏目による光のロスやレンズの厚みによる光の吸収を減少させ、きれいなムラのない明るい光を実現しました。



●ハイベックスレンズの種類

	ハードタイプ	ソフトタイプ
焦点距離	120mm	120mm
	250mm	250mm
	350mm	
特長	従来の平凸レンズに相当し、部分的に光を集め、照射するスポットライトとして使用します。	従来のフレネルレンズに相当し、比較的広い範囲に平均して光を照射するスポットライトとして使用します。
従来機種	CE型、C-8型	MF型、DF型

MARUMOの実験用スタジオで研究会開催

東京・大田区に完成したMARUMOの技術センターは、これからの照明技術開発の中核を担う研究所として各方面から多大な期待と注目を集めています。この技術センター内に設けられた実験用スタジオにおいて、この度舞台照明家による研究会が催されました。この研究会では『舞踊照明のコンピューター化』をテーマに、松山バレエ団を招き、最新のコンピューターによる調光装置を駆使したさまざまな試みがおこなわれました。会場となった実験用スタジオは、照明設備の在り方を個々の器具単位ではなくトータルな照明システムとして捉え、考えていくために設けられたフリースペースですが、この空間を最大限に活用したこの研究会は5月12日付け読売新聞夕刊でも報じられ、話題を呼びました。今後とも、ユーザーである照明家の声を器材の開発に的確に反映させ



るために、このような試みがこのスタジオを中心に展開されていきます。

●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。

●このニュースは弊社からお届けします。