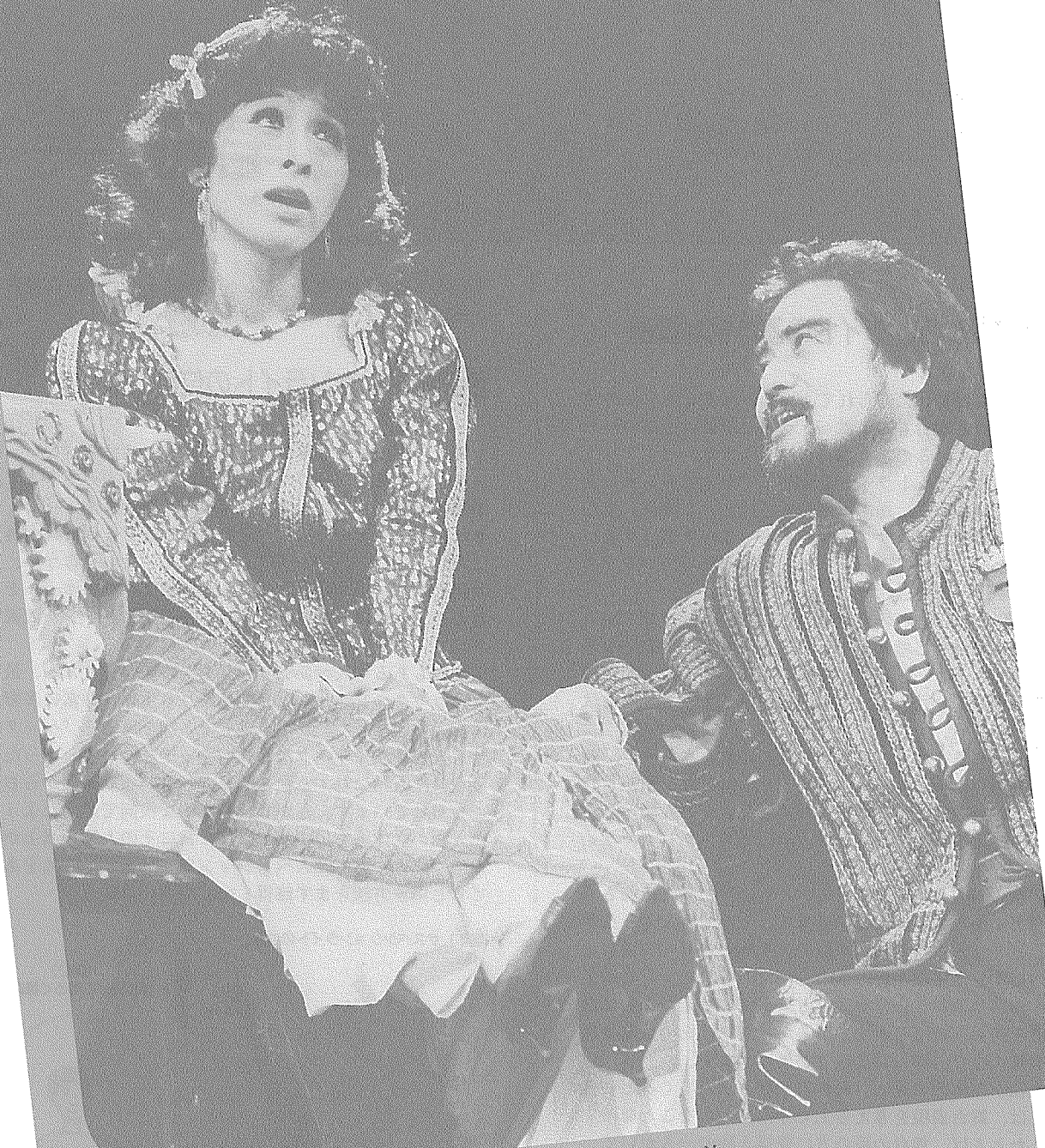
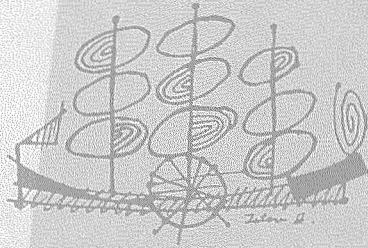


▼俳優座公演「じゃじゃ馬ならし」



- サスペンションライトの役割と舞台表現——宮尾益美
- 劇団「青い鳥」公演・「サイコロの責任」の舞台照明——沖野隆一
- 光のエッセイ——宮下展夫

# サスペンションライトの役割と 舞台表現



## 宮尾益美

(ジャパン・ステージ・コンサルタント)

### サスペンションライトの基本的な役割

客席からは幕類に遮られてよくわかりませんが、舞台上に立つと幾台ものスポットライトが舞台上部のバトンに吊られているのを見ることができます。

これらのスポットライトを称して「サスペンションライト」といいます。通常は略して「サス」と呼び、またここからの明りを「サス明り」といっています。「サスバトン」とは、このスポットライトを吊るためのバトンのことです。

さて、「サス明り」の役割について述べるわけですが、これは講習会などでよくやっているように、実際に明りを出してみると一目瞭然に理解できます。もし身近かに照明設備があり、やってみる機会があるようでしたら試みてください。

まず、道具を組んだ舞台に数人の人物を立てて、前からの明り、つまりシーリングライトなど客席側からの明りだけを当ててみます。その時に舞台上の人物がどのように見えるかよく観察して、次にサスペンションライトの明りを加えてみてください。

前からの明りだけの時でも、それだけで舞台は明るくなりますから観客に人物を見せることはできます。しかし、その見え方は非常に平板で、人物が背景の装置にくっついて見えるほど奥行きのないものでした。そこに上からの「サス明り」を加えると、平板に見えた人物は立体感を持ち、装置と人物、あるいは人物同士の位置関係も明確になり、舞台に奥行きが出てきます。

人物が立体的に見え、舞台に奥行きが出てくるということは、舞台表現を考える上で非常に大切なことなのです。たとえば、舞台の前の方に登場人物の一人がいて、舞台の奥の方にもう一人の登場人物がいるという設定で芝居が進められ、その位置関係が芝居のなかで重要な意味を持っている場合を考えてください。前明りだけの立体感や奥行きを感じられない舞台では、そうした二人の位置の違いをはっきり観客に見せ、その意図を観客に伝えることができません。「サス明り」という舞台上からの明りがあったはじめて、そうした舞台表現が可能になるのです。

「舞台の人物や装置に立体感を与え、舞台に奥行きをつ

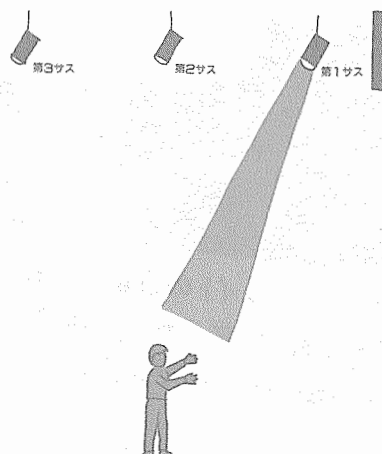
くり出す」。これがサスペンションライトの基本的な役割と理解してください。

### サスペンションライトの位置と数

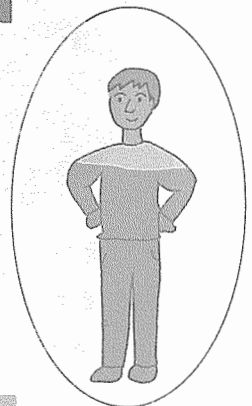
舞台の規模、主に舞台の奥行きによってサスペンションライトを吊るためのサスバトンの数は異なってきます。劇場の機構としては、舞台上部の客席寄りにまず「第1サス」のバトンがあり、一定の間隔を置きながら舞台奥に向かって「第2サス」「第3サス」……というように、数列のバトンが設置されています。劇場や公共ホールを見ると、3列から多いところで5列のサスバトンが設置されています。

幾列もあるサスペンションライトの使い方ですが、最近ではロックコンサートなどで見られるように非常に多彩になってきました。シルエットで人物を見せる「バックサス」の手法やサイドから強いタッチをつけるといったように、人物に対するサス明りもいろいろな方向からおこなわれています。しかし、基本的な役割で述べたように人物の立体感を出すためには、常にその人物の真上からやや前方にあるサスペンションライトを使って光をあてるという方法をまず修得してください。(図1)

(図1) サスペンションライトの位置



(図2) 肩の部分をもっと明るく強調する



## 人物の立体感をつくる

人物の立体感をつくるということで、写真での人物撮影やテレビ照明などの分野で使われる言葉に「モデリング」というのがあります。少し横道に入るかも知れませんが、舞台照明とテレビ照明での人物の立体感の作り方の違いについて書き添えておきましょう。

舞台照明では、その人物の真上よりやや前方からの明りによって立体感をつくと述べましたが、テレビ照明では舞台照明とは逆に人物の真上よりやや後ろからの明りを使います。舞台照明と同じようにやや前方からの明りでは、テレビカメラを通してブラウン管で見ると、直接に人間の目で見える以上に人物が平板に、背景にはりついたように見えてしまうからです。

最近の学校では視聴覚教育の一環として校内テレビの設備が整い、生徒たちが番組制作をしている例もありますが、その際の照明の作り方を見ていると、前からの明りだけで処理していることが多いようです。明りの位置を後ろからに変えて、ブラウン管でみるとどう違って見えるか一度試みてください。

以上のように舞台照明とテレビ照明では人物の立体感をつくるための明りの方向が異なりますが、基本的にはその明りは人物の肩口にあてるということが重要になります。肩の部分明るく強調されることで、人物の立体感が出てくるということをお覚えておいてください。(図2)

## サスペンションライトに使われる器材

現在ではサスペンションライトによる多彩な表現が舞台でおこなわれていますので、それにとまじりさまざまな機能と特長を持ったスポットライトがサスペンションライトとして使われています。

スポットライトの機能の充実が、今日のサスペンションライトの多彩な表現を可能にしたともいえるのですが、ここでは基本的なスポットライトの種類として、平凸レンズのスポットライトとフレネルレンズのスポットライトの二つをまずあげてみます。

これはレンズの形態の違いによってスポットライトを分類したのですが、その明りの特長を簡単にまとめると次のようになります。

### 平凸レンズスポットライト

限られた範囲に比較的輪郭のはっきりした投光が得られる。

### フレネルレンズスポットライト

広範囲に輪郭のぼやけた投光が得られる。

サスペンションライトとして、それぞれのスポットライトの特長を生かした使用方法を考えると、平凸レンズスポットライトは限定したエリアをつくりたい時や強い光のタッチをつけたい時に、またフレネルレンズスポットライトは舞台にベースになる明りをつくりたい時に適していると言えます。このことは、「地明りサス」と「単独サス」のところで詳しく述べたいと思います。

この他にも、よく使われるスポットライトとしてパーライトやピンカッターライトなどがあります。

### パーライト

レンズは使用せず、高い輝度を持ったハロゲンランプを用いており、明るく集光性にすぐれた投光が得られるスポットライトです。舞台空間にビーム(光の束)を見せたい時などに、特に有効なスポットライトとして使われています。

### ピンカッターライト

2枚の平凸レンズを使用し、明るくシャープなエッジの投光面が得られるスポットライトです。内蔵されたカッターにより、自由な形に光をカットすることができますので、アクティングエリアをこまかく区切ったり、強いタッチをつけたり、多様な照明効果をつくりだすことができます。

## サスペンションライトによる舞台表現

サスペンションライトの基本的な役割については最初に述べましたが、実際の舞台ではさまざまな舞台表現にサスペンションライトが使われています。

たとえば、舞台の上手側と下手側に異なる場所が設定されていて、それぞれの場所で芝居が進行していくといった舞台を見ることがあります。また、現在の場面と回想場面とをカットバックの手法で交互に組み合わせ構成した芝居や、芝居の進行中に主人公の肉体的な独白やモノログが挿入されるといった舞台もよくあります。

同じ舞台で空間や時間、次元の異なる場面が同時に、あるいは交互におこなわれるといったように舞台が複雑に構成されている場合に、その異なる場面を明確に識別させ、芝居の内容や流れを確実に観客に伝えるために、サスペンションライトは重要な働きをすることになります。

平凸レンズスポットライト	フレネルレンズスポットライト	パーライト	ピンカッターライト
			
CSQ型1000Wスポットライト	FQ型1500Wスポットライト	SPH-II型1000Wシンプルライト	ECQ-III型7C1000Wスポットライト

## 異なる場所を同時に舞台上で表現する

舞台の上手と下手で芝居がおこなわれる時は、サスペンションライトを上手側、下手側にわけて仕込み、上手の方で重要な芝居がおこなわれている時は上手を照らすサスペンションライトを明るくし、反対側を少し暗くします。下手側に芝居が移ってきたら、その逆になるわけです。このように、上手側と下手側のサスペンションライトの明るさを加減することによって、観客の目を重要な芝居がおこなわれている方に集中させることができます。(図3)

## 回想場面を表現する

回想場面が入る芝居では、現在の場面の照明は舞台全体を明るくつくり、回想場面になると主要な芝居がおこなわれるところだけを明るくし、まわりの照明を暗く抑えるといったように、舞台全体の明りの変化で場面の違いを表現する方法がよくおこなわれます。(図4)

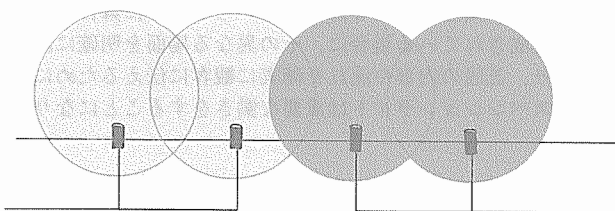
この表現は写実的な舞台装置が組んである時などは特に有効です。舞台全体が明るく、装置もよく見えるなかで演技がおこなわれていると現実的な印象を観客に与え、まわりが暗くなり装置も見えず、演技する部分だけが明るくなると、それまでの現実からはなれて非現実的な場面に入ったことが観客に自然に伝わるからです。

## 内面的な独白が入る

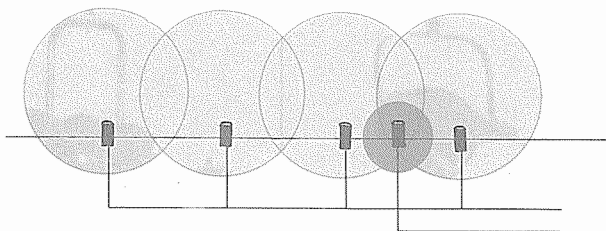
芝居の進行中に一人の人物の内面的な独白やモノローグが挿入される時は、その場面になるとその人物だけを強調するごく限られた範囲のサス明りだけにし、まわりの明りを落して観客の視線を集めるといった方法がとられます。

これも回想の場面の表現と同じような方法ですが、このように舞台全体の明りが大きく変化する時、特に明りのエリアがある一点に集中する場合は、その変化のスピード、タイミングが非常に重要になってきます。観客の目に違和感なく、芝居への集中と明りの集中の呼吸がぴったりと合うように操作されなければなりません。

(図3) 上手側と下手側を別回路に仕込む



(図4) 全体の明りと部分の明りを別回路に仕込む



## 光の方向性をつくる

サスペンションライトが果たす役割の一つに、光の方向性をつくることがあります。

ある場面の時間や状況を正確に観客に伝えるためには、光の方向性が重要な要素になることは理解できると思いますが、サスペンションライトによってつくられる光の方向性の例をいくつかあげてみましょう。

### 朝日、夕陽、月明り (図5) (図6)

朝日が昇る、あるいは夕陽が沈んでいるという時間設定で、舞台に人物の影を長く伸ばすために角度をつけたサス明りが用いられることがよくあります。これは時間をあらかず表現としては取り組みやすい方法ですが、この場合は影のできる方向によって太陽の位置が表現されているわけですから、舞台照明全体もその光の方向性をこわさないように注意深くつくる必要があります。

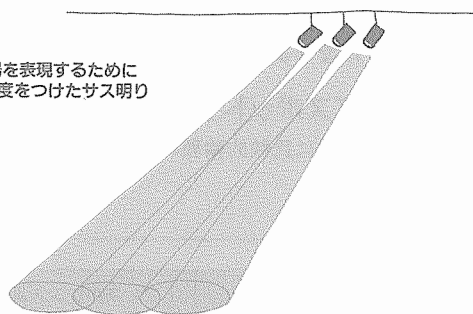
窓から入る月明りなどもよく台本で指定される設定です。これはセットされた窓枠の装置に対して斜めの角度から明りをあて、部屋の中に窓枠の形で区切られた明るい部分をつくることで表現することができます。窓枠などの装置がなく照明だけでこれを表現する時は、四角にカットしたスポットライトの明りを、窓から入った月明りとして角度をつけて舞台床面に出すこともあります。

### 部屋の中の電灯明り

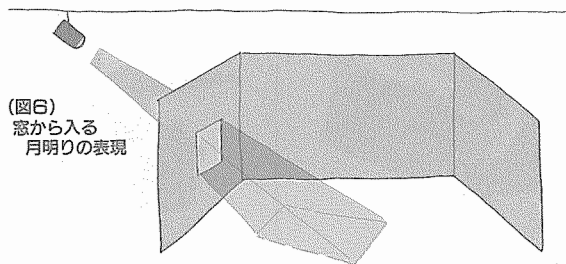
光の方向性をつくる上でむずかしいのが、夜の室内の場面での電灯明りやローソク明りです。

たとえば、舞台の上部から下げられた電灯の明りの下で、数人の登場人物が芝居をしているという場面を考えてみましょう。セットとして上から吊り下げられた電灯の電球には明りが入っています。日常生活ではこの明りで何ら支障はないのですが、舞台照明として観客に登場人物の演技を見せるという役割は果せません。そこで、電灯の明りで人物の演技が見えているという状況を舞台照明でつくることとなります。

(図5)  
朝日や夕陽を表現するために  
角度をつけたサス明り



(図6)  
窓から入る  
月明りの表現



ここで問題になるのが光の方向です。舞台を明るくし、人物の演技を見せるだけなら、前からの明りや両サイドの明りを使ってもいいのですが、それでは電灯の明りの中の芝居という設定をつくることができません。この場面での光源は上からの電灯明りですから、上の方から人物を照らしているという光の方向性を観客に印象づけなければなりません。そこでセットとして点灯している電灯の明りを補強するような方向性をもたせて、舞台上からのサスペンションライトが使われることとなります。前明りやその他の明りは、あくまでもこのサスペンションライトがつくった光の方向性をこわさないように補助的に使うこととなります。

ここで重要なのは、電灯の明りの状態をサスペンションライトを使ってつくる時には、必ず「ぶっちがい」という方法を使うことです。「ぶっちがい」とは現場での言葉で、光を交差させるという意味です。

これも光の方向性に深い関連があることですが、たとえば、電灯を真中にして二人の人物が向かい合って立っているとします。二人の真中にある電灯という光源からの光は放射状に広がっていますから、二人の影はそれぞれ自分の後に伸びています。これが日常生活でみられる電灯明りの下の光と影の状態です。舞台照明ではこの状態をつくるために、サスペンションライトの明りを上の方で交差させて人物を照らします。つまり、右側のスポットライトは左側の人物を照射し、左側のスポットライトは右側の人物を照射するわけです。このように「ぶっちがい」にすることによって、光の方向、影の位置を電灯明りの下にいる時と同じ状態につくっていくのです。(図7)

この時に注意することは、交差するサスペンションの明りを、電灯の笠などに決して当てないことです。明りはあくまでも電球からの明りですから、電灯の笠に上からの明りが当たっては不自然になります。

夜の室内の明りをつくる時に照明家が苦心するのが、台本に豪華で大きなシャンデリアが指定されていた時です。シャンデリア本体に上からの明りを当てないように、しかも「ぶっちがい」によってシャンデリアからの光の方向性をつくるわけですから、とてもむずかしくなってくるのです。

## 地明りサスの役割と作り方

「地明り」という言葉は、舞台づくりの現場では二つの意味で使われています。ひとつは演技を見せるために

広い範囲で舞台を明るくする明りのことで、もうひとつは装置の仕込みの時や暗転で装置を転換する際に、仕事がいやしく、また事故などの危険がないように舞台をまんべんなく明るくする明りのことです。

ここで説明する「地明りサス」とは、前者の演技を見せるための地明りをつくるサスペンションライトのことです。

この地明りをつくるためにボーダーライトで代用することがありますが、ボーダーライトは本来道具や吊り物、幕類を照らすものですから、サスペンションライトでつくった地明りとは舞台の見え方が違ってきます。その違いはボーダーライトなどのフラッドライトの場合は平板な感じに舞台が見えるのに対し、サス明りの場合は舞台に立体感ができることです。

高校演劇などで器材や設備にゆとりがあるようでしたら、サスペンションライトでアクティングエリアをつくるように工夫してみてください。最初はむずかしいでしょうが表現の幅がぐんと広がりますし、舞台照明に対する興味も一層増してくるだろうと思います。

サスペンションライトで地明りをつくる場合は器具のところで触れたように、ベースライトとしてフレネルレンズのスポットライトを使います。

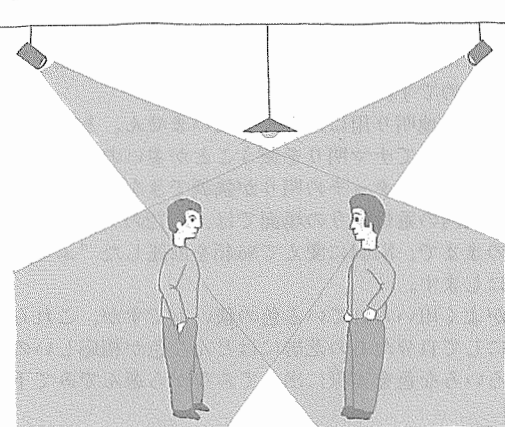
ここで重要なのは、数台のスポットライトで広い範囲に地明りをつくるわけですから、一台一台の明りの区別の継ぎ目を上手に合せることです。床面では明りがむらなく当たっていても、実際に舞台上で人物が動くとき明りの当たらない部分ができていることがあります。床面に当たる光の輪が重なり合うように繋いでいくと、そうした明りのバラつきを避けることができます。(図8)

比較的広範囲にアクティングエリアをつくる時には、ボーダーライトを使って明るくした上で、ハレーションを生じるサスペンションライトを使い、間接光によって装置を見せるといったように、ボーダーライトとサスペンションライトを併用して使うこともあります。

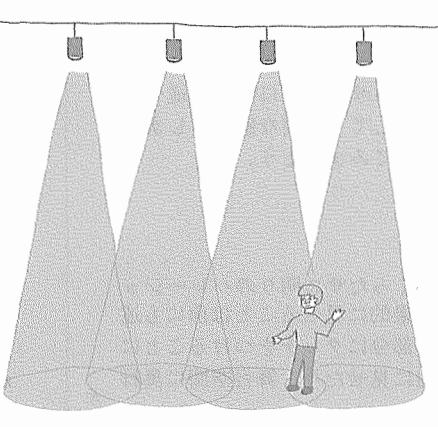
## 単独サスの働き

「単独サス」とはアクティングエリアを明確に区切ったり、特定の人物や装置のある部分を強調するためにタッチを当てたりする時に使うものです。「単独」という言葉が使われていますが、一台のスポットライトという意味ではなく、同じ目的のために数台のスポットライトを使うこともあります。

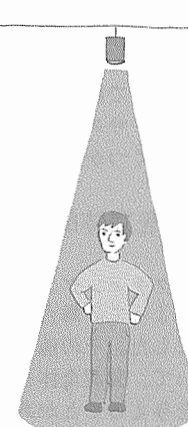
(図7) 「ぶっちがい」でつくった電灯明り



(図8) 地明りサス



(図9) 単独サス



回想場面やモノローグ場面の表現のところで触れたように、舞台のある部分や一人の人物だけを明るくするサスマリはこの単独サスの仕事ということになります。

その他単独サスの使用方法として特長的なのが「サス残し」です。芝居の幕切れに一本のサスマリだけが一人の人物を捉えて、最後のセリフや演技を観客の心に深く刻み込むために使われる方法ですが、演出上もその芝居の成否を決めかねない非常にインパクトの強い効果をもつものです。もちろん、ここでは平凸レンズスポットライトやピンカッターライトのようにキッチリした輪郭のある明りが用いられます。(図9)

このサス残しは芝居の流れを一点に絞り、観客に余韻を残しながら消えていくわけですから、その操作も大変むずかしいといえます。明りの変化のタイミング、スピードは何分の1秒の数字にはあらわれない微妙な呼吸が要求されるものなのです。

また、サス残しの場合も特にそうですが、上からのサスマリだけが強調されると顔に影ができて、人物の表情が見づらくなります。そうした場合には、ピンスポットライトなどで前からフォローし、表情を見せるようにすることが必要になります。

## アクティングエリアについて

アクティングエリアとは、舞台上で出演者が演技をする空間のことですが、舞台照明は観客にその演技をどう見せるかということ計算しながら、アクティングエリアに対して綿密にプランニングされています。

出演者はこのアクティングエリアの中の決められた位置で演技をすることが求められるわけですが、もしこの位置からズレたり、明りからはずれたりすると、照明効果が得られないことはもちろん、演出全体にも影響を及ぼしてきます。

これは当たり前のことのようですが、実際に高校生やアマチュアの人たちの舞台を見ていると、こうしたケースに出会うことがよくあります。

特に、キッチリと限定された光のエリアによってアクティングエリアが細かくつくられている場合は、そうした明りと人物とのズレはとても目立ち、見苦しいものになってしまいます。動きの大きい芝居の場合はアクティングエリアの広い地明りサスを使い、サス残しなど単独サスを使う場合は、稽古や「明り合せ」の時にしっかりと演技者の位置を確認しておくことが必要です。

## 装置に対するサスマリ

これまでは主に人物に対するサスマリについて述べましたが、サスマリは装置に対しても重要な働きをします。そのいくつかの例を次にあげてみましょう。

### 装置を立体的に見せる

アクティングエリアをつくったサスマリのハレーションによって、舞台装置を効果的に見せることは前にも述べました。その他に、ある部分にタッチをつけることによって、装置全体を立体的に見せたり、舞台空間に奥行きを与えることがあります。

## 装置の役割を果たす

最近の舞台には写実的な装置を組まないで、イントレなどを使った構成舞台での芝居がよく見られます。そうした舞台では、器具のところでも触れたようにパーライトなどでビームを強調したサスマリを有効に使い、ビジュアルな舞台空間を創造し、劇世界のイメージを広げる表現が用いられています。つまり、光そのものが舞台装置の役割を果たしているのです。

## 舞台上にさまざまな効果をつくる

これは厳密には装置ではないのですが、たとえば「ボチ」あるいは「ボチボチ」と呼ばれるもので、木洩れ陽などの効果を舞台上につくりたい時に、アルミホイルに細かい穴を2~3個あけたものをサスペンション用のスポットライトにつけて舞台を照らすといったことがよくおこなわれています。このように、舞台照明というのはいかに工夫することで思いがけない効果をつくることのできるのです。

## サスマリをつくる

これまでサスペンションライトについて、その役割や使われる器具、また実際の舞台でどんな舞台表現として用いられているかなど、具体的に述べてきました。

サスペンションライトの効果は非常に強い印象を観客に与えるものです。効果的だけでなくその明りからはずれたり、明りの変化がうまくいかなかったりすると、芝居の印象全体をこわすことになりかねません。照明プランをつくる場合は、どんな効果を表現したいためにそのサスマリを使うのか充分に考えることが必要ですし、舞台で演技をする人も照明操作に携わる人もその効果が完全に表現できるように、何度も繰り返し稽古をすることが大切なのはいうまでもありません。

最後に、高校演劇などでサスマリをつくる時の参考として、サスマリの色について簡単に述べておきます。

### サスマリの色

サスマリの色をどう選ぶかはその芝居の内容によって異なりますが、ここでは基本になると思われる色をあげてみましょう。

芝居の場合は、地明りサスの色としてNo.64のライトブルーとNo.72のダークブルーの2色がまず考えられます。No.64だけでは舞台が白っぽい感じになるので、No.72を組み合わせるのです。

ナマ明りは地明り用にはあまり使いません。というのは、タッチとしてナマ明りを使うことが多いので、地明りにナマを使うとタッチの明りが強調できないからです。

また、室内の電灯明りの場面では、No.72のダークブルーはそのままで、No.64に変えてNo.45を前述した「ぶっちがい」にします。

以上がよく用いられている色の使い方ですが、これらを参考にして自分たちの芝居にはどんな色が相応しいのか、いろいろな色を実際に出してみながら選んでみて下さい。



劇団「青い鳥」公演

『～美しき天然旅行～

# サイコロの責任』の 舞台照明

沖野隆一 (STAGING)

## ミーティングでつくる芝居



私が劇団「青い鳥」の公演に携わるのは、この作品で3作目になります。

劇団「青い鳥」はメンバーが女性ばかり5人。その5人でミーティングを繰り返し、共同作業で芝居をつくりあげていくユニークなグループとして知られています。

どんなテーマを選ぶか、状況設定はどうするか、具体的に芝居としてどう組み立てていくか、どんな美術が欲しいか、衣裳はどうするか、セリフのひとつひとつにいたるまで、それぞれがいろいろな考えやアイデアを出し合って、ひとつの芝居をつくりあげていくわけですから、最初に台本が決っていて、演出家の指示で全体が動き舞台をつくりあげていく方法とは、かなり様相が違った芝居づくりになってきます。

しかし、それだけにできあがった舞台は5人のキャラクターがうまく生かされ、それぞれがまるで舞台の上で楽しんでいるかのように自由闊達に動きまわり、いきいきとした舞台が生まれます。作品に込められた深いテーマも女性特有の感性で洗練され、ひとつひとつの舞台表現もアイデアに富んだものですから、それが若い人たちに絶大な人気を呼ぶ要因になっているようです。

ところで、この劇団の作品には必ず作・演出に市堂令という名前が使われていますが、これは「一同、礼」の意味で、芝居が終わると全員が舞台の上に並び、「作・演出、いちどう、れい」の掛け声とともにそろってお辞儀をするというのが、この劇団の有名なフィナーレとして知られています。つまり、市堂令は5人全員のペンネームなのです。

## ファクシミリで送られてくる台本



そういった独特な芝居の作り方については、最初に仕事を引き受ける時に聞いていました。はたから見ているとなかなか面白い芝居づくりなのですが、スタッフとして参加するとなるとそれなりに大変なことも出てきます。

実際にこの作品の場合は、最初の台本として3枚くらいの紙切れに全体の大体のあらすじのようなものが書かれたものがファクシミリで送られてくることから始まりました。それを読んだ時は、はたしてこれが芝居になるのだろうかと思えるほど、とりとめのないものでした。

2、3週間して、ようやく枚数が増えて初稿のような形ものが送られてきました。それから、少しずつセリフなどが書き込まれて、だんだんファクシミリで送られてくる紙の枚数が増えてきます。

私自身はミーティングを繰り返しながら芝居をつくるという過程には参加していませんでしたが、少しずつ増えてくる台本の枚数を通して、試行錯誤しながら芝居をつくっていくという様子が伝わってくるようでした。

## スタッフとして仕事に入る



さて、照明のスタッフとしてのかかわり方ですが、実はファクシミリで少しずつ送られてくる台本にはほとんど目を通していませんでした。私が実際にスタッフとして参加したのは、完全に芝居ができあがって通し稽古に入った段階からです。

この作品ではメンバーの5人のほかに、美術を担当された小竹信節さんがブレーンという形で芝居づくりの最初の段階から参加されて、助言をしたりアイデアを出したりされていましたが、私の方は通し稽古に入るまで芝居づくりには直接タッチしていません。というのは、私まで最初から芝居づくりの中に入ってしまうと、作品との距離がとれなくなり客観性が失われるのではないかと思ったからです。

舞台照明というのはビジュアルな面を担当しますから、観客の目線みたいなものを充分考えに入れておかないと思ひ込みだけで舞台をつくってしまう危険性があります。「青い鳥」のような芝居のつくり方の場合は、最初から参加していくと特にその危険性があると思われます。

そこで、まず最初の観客になったつもりで、台本も読まずに全くの手ぶらの状態で通し稽古を見ることからはじめたわけです。

このときに大切なのは、芝居の全体を見ながら彼女たちはこの舞台を通して何を言いたいのだろうかというこ

とをまず掴むことです。最初にぱっと見た時に感じた、「これでいける」という印象を大切に次の段階に進むことです。

2回目に通し稽古を見る時には、舞台美術の道具帳を見ながらどこに光を差し込んでいくかといったように技術的なことを考えていきます。具体的には道具帳に光の方向や色を描き込んでみたり、どこかの場所で人物が重要なセリフをいったり、演技をするのか、キーになる位置に○印を記入したりもします。

しかし、繰り返しますがそういったことはあくまでも技術的なことであって、まずこの芝居は何かテーマなのか、照明はそのテーマに対してどう明りをぶつけたらいいのだろうか、全体の方からしっかり把握していくことが大切だろうと思います。

もし、舞台を見て彼女たちから何も伝わってこない、逆に図面ばかりをいじることが多くなってきます。そういう時は結果的にあまりうまくいかないということが経験的には多いようです。それは「青い鳥」以外の劇団の場合でも同じで、舞台でやろうとしていることが読めないとこちらも考え込んでしまい、一生懸命にああしよう、こうしようと細かいところに気持ちがいらしてしまうのです。そうなるとお互いに考えがすれ違ってしまい、舞台の成果も芳しいものにはならないようです。

## 舞台美術との関係



舞台美術を担当された小竹信節さんは「天井桟敷」で活躍された美術家ですが、この作品での舞台美術もブリ

キを使ったオブジェのような装置と、生の木肌の素材感を生かした大きな木で構成された斬新なものでした。

特に裸の大木の装置は印象深い効果をあげていました。芝居の中で、この裸の木にゆっくりと白い包帯を巻いていく場面があるのですが、傷つき壊されていく自然への痛々しい思いが伝わってくるような感動的なシーンでした。

舞台装置をはじめて目にした時に、この舞台は成功するぞと思ったほど素晴らしいものでしたが、照明としてはとても苦勞させられました。

そのひとつはドロップなどの吊り物の数が非常に多かったことです。これは場面転換が多かったのがその原因ですが、芝居の途中で大きな吊り物を飛ばすこともあり、道具と照明器具との折り合いをどうつけるか頭を痛めたところでした。

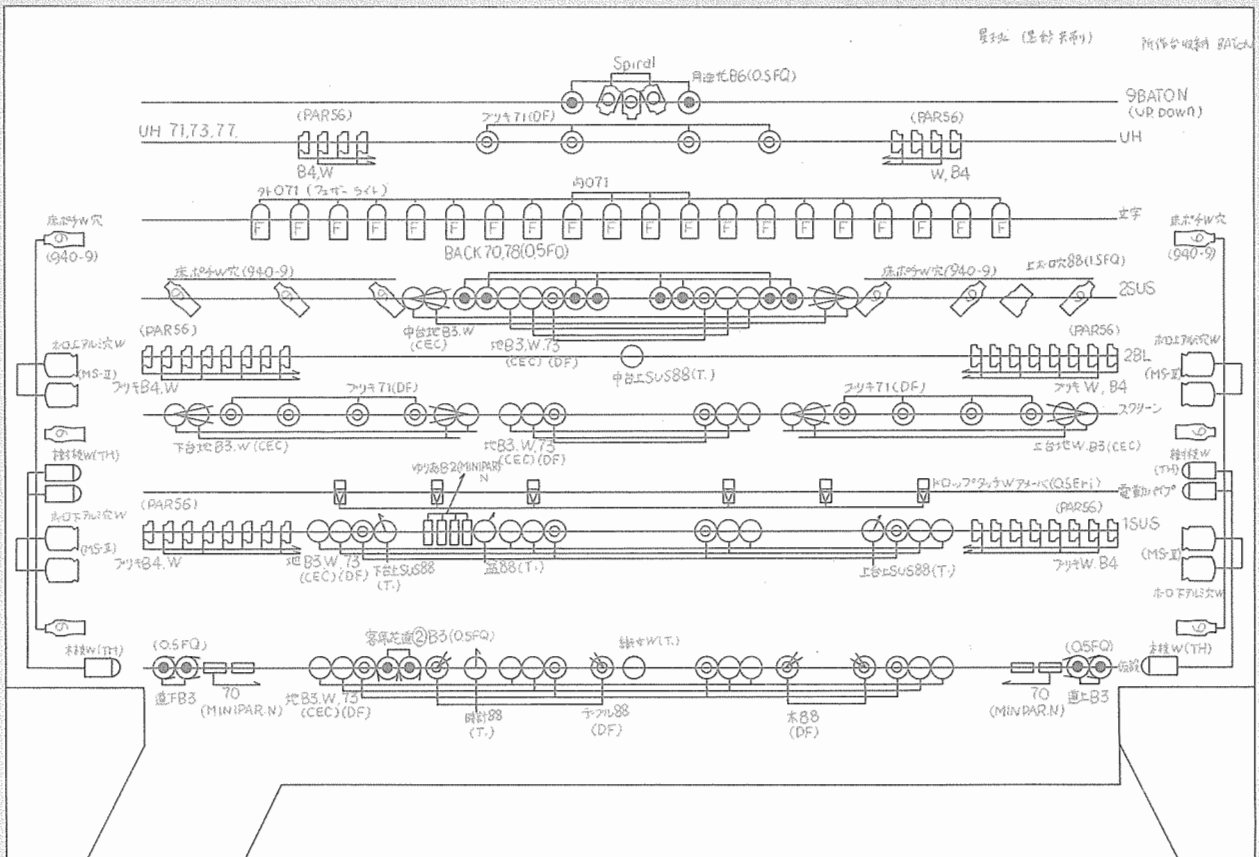
具体的に仕込み用の図面を書く時は、道具帳とニラメッコしながらバトン割りを考え、また、いつもはそれほど細かくやらないのですが、横からの図面をつくり、スポットライトを吊る位置や大きさ、角度をミリ単位で計算し、道具との関係を綿密に設定していきました。

もうひとつ頭を悩ませたのは、装置の素材にブリキが使われていたことです。ブリキは光を反射して光りますので、その反射をどう抑えるか、また逆に反射を利用してどう効果をあげるか、そういった技術的なことが実際にやってみると非常に難しく、考え込んでしまうこともあったほどです。

このブリキに対しては基本的に、光を当てる方向の変化と色によって反射をコントロールするように計算しました。色の使いわけについては、反射を抑える時はB4

(注1)

### ●「サイコロの責任」仕込み図(部分)





の色を、わざと反射させる時はナマ明りを当てるという方法を取っています。

ブリキや本物の木の地肌を生かした舞台美術は、今回の舞台を成功に導いた素晴らしいものでしたが、美術が素晴らしいと照明は苦勞させられるものだなというのが偽らざる感想でもあります。

## 場面ごとの明りを明確にする



「青い鳥」の舞台は5人の女性の自由な発想のなかから生まれた芝居ですから、まるでおもちゃ箱をひっくり返したように場面もどんどん変わっていきます。『サイコロの責任』でも、解放病棟の室内場面、森の中、宇宙というようにめまぐるしく変化します。「青い鳥」の魅力は、そうしたイメージをスピーディに舞台に出現させて、そのなかでいきいきと動きまわるところにあるのですが、照明の立場からいうとそういった場面の变化をどう観客に見せるのかということが重要になってきます。

そこで思い切って、大胆に明りを変化させ場面ごとの明りをつくることにしました。やりすぎではないかと思われる部分もあったかと思いますが、照明には視覚的にその場面を説明するという役割がありますし、「青い鳥」の舞台のようにイメージが駆け足のように変わっていく芝居では、その場面、その場面の明りを明確に枠組みとしてつくっておかないと、展開していく話の内容や進行がわからなくなるおそれがあると思ったからです。

その場面がどんな設定なのかということを正確に観客に伝える、このことを重点において照明プランを立てたのですが、実際に仕込む照明器具には制限があるわけですから、限られた照明器具を使いまわすなかで、それがどのくらい実現できるのか大きなポイントになりました。

## 劇団からの注文



さらにもうひとつの特長として、多少あざといと思われるくらいに全体にコントラストの強い明りをつくることにしました。

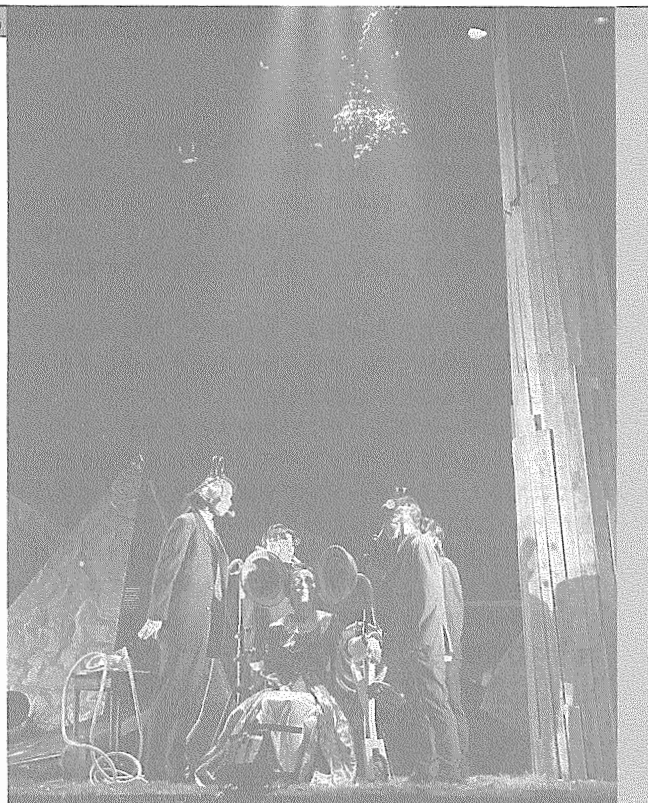
これは劇団側からもシャープな明りにして欲しいという注文があったからですが、私自身の考えでも強すぎるくらいのコントラストが必要だと思えたからです。

「青い鳥」の芝居というのは、演技といい、セリフの言い方といい、日常的な生理感覚に近いところでおこなわれています。そのために芝居そのものも非常に微妙なところで成立していますので、明りの方もあいまいにつくっていくと、あいまいさが二重になってとりとめのない芝居になってしまう危険性があると思えるのです。

「青い鳥」の芝居の魅力でもある一種のあやうさを舞台の上でどう成立させるかということが、この劇団の明りをつくる時に一番難しいところだろうと思います。

「青い鳥」のメンバーは、それぞれが素晴らしい個性を持っていて、芝居づくりにもそれが最大限に生かされています。音楽の選び方、衣裳のセンスなどに既成のものにとらわれない感覚が感じられるのもそのひとつです。

照明に関してもメンバーの方にある程度のイメージがあり、打ち合わせをすることになるのですが、最初の仕事での話し合いでお互いに波長が合ったのか、ほとんどおまかせということになり、今回のようにできあがった芝



居を見て自由に明りをつくらせてもらう形になっています。世代的に同じということもあるのですが、お互いに考えていることに通じ合うものがあり、とてもいい出会いだったのではないかと思います。

## フォロー明りを使わない



今回の作品もそうですが、「青い鳥」の芝居ではほとんどピンスポットライトによるフォロー明りを使っていません。実はこのことも最初の話し合いの中で意見が一致したことのひとつなのです。

コンサートの照明や強烈にピックアップする必要がある場合は別ですが、ピンフォローでおこなう一方的なクローズアップの明りというのは、他の明りの効果を全部消してしまったり、床に不自然な光の輪ができるので、私自身あまり好きではありませんでした。

そこで最初に「青い鳥」の仕事をする時の打ち合わせで、できるだけピンフォローの明りは使わずに舞台につくった明りのなかで演技を見せるようにしたいと提案したところ、劇団のメンバーも「実は私たちもあれは好きじゃない。フォロー明りはやめましょう。」ということになったのです。

特に今回のようにコントラストの強い明りをつくった時は、そのなかでフォロー明りを使うとダメ押しみたいであまり効果的ではありませんので、この選択はよかったと思います。

ただ、実際の舞台では前明りが充分ではなく、顔に影ができて見づらくなるのではという心配はあったのですが、劇場もそんなに大きいところではありませんでしたのでなんとかなり大丈夫だったようです。

## 奥行きを感じさせる



その他に、今回の舞台でポイントとなったことをいく

つかあげてみます。

この芝居を上演した東京・新宿の紀伊国屋ホールは、若い人たちの劇団の公演を積極的におこない、若者に人気のある劇場です。劇場のスタッフの方も、まず芝居をやりやすいようにということを優先して、いろいろな便宜を与えてくださるのでとても仕事のやりやすい劇場でもあります。

ただ、舞台の奥行きがあまりないので、今回の芝居でも観客の目の錯覚で深い奥行きがあるように感じさせるために工夫することが必要でした。

たとえばダークブルー 071 の色を入れたスポットライトでラインをつくり、アッパーライトがわりに光を出し、そこにできたライトカーテンで空間を遮断し、その奥は闇だという設定をつくったのもそのひとつです。

また、宇宙の場面では闇の深さを感じさせることに重点を置きました。ここでは、大黒に星球を吊り、その上に紗幕をかけてサンドイッチのようにしています。これは大黒の別珍のような素材感があまり好きではないという、私と舞台監督との意見が一致して、紗幕ではさみ込むというやり方を採用したためです。

星球にはコントローラをかけてチカチカと点滅する感じを出していたのですが、実際に初日の幕が開き、舞台を見たら思っていた以上にきれいに星の点滅が出ているのでびっくりしました。舞台監督に聞くと、次の森の場面への転換時間がないために、森の場面の書き割りなどを暗い中でどんどん降ろしているというのです。そういったものが星球の明りを遮ったりするために、光の点滅が非常に効果的に見えたのです。これは、仕込み図を書いている時は想像もしなかった効果でした。

## 思いきった色を使う



舞台の奥行きを感じさせるために、ライトカーテンとして使った071の色ですが、これは非常にきついダークブルーで通常芝居では使われない色です。

この色を選んだのは空間を遮断する効果が必要だったことと、「ゆりあ」という登場人物の病的な世界を表現するためでした。ダークブルーのライトカーテンをバックに、「ゆりあ」のいるところは常に薄いパープルにすることでその病的な世界を表現しています。

この071という色は比較的最近出た色ですが、従来からの色で71というのがあります。71はゲージをかける(注2)と赤味が少し出てきますので、それに似た色でもっとアクセントが強く、空間を遮断できるような色はないかというところで考え、新しい071を選んだのです。

実はこの色は以前ファッションショーの仕事で使ったことがあり、面白い色だなと記憶に残っていたものです。普通の芝居では使わない色ですが、今回思いきって使ってみました。

このように、ファッションショーやイベントで使った色や表現方法を芝居の舞台にもって来たり、逆に芝居で用いたアイデアをショーやイベントに使うといったことはよくあります。私の会社自体が芝居だけでなくいろいろな分野の仕事をやっていますので、逆にその環境を生かして、自由な発想で取り組むようにここがけているのです。

色の選び方を例にとっても、ナマ明りだけでやってみたり、コンバージョンだけでやってみたりといろいろな

(注3)

やり方を考えて、固定した自分のパターンを持たないようにしています。自分の色のパターンを持ってしまうと、いくつかの劇団の仕事をやってもそのパターンにあてはめてしまうことがでてくるからです。それでは仕事に取り組む上で非常に危険な気がします。劇団や芝居の内容によって、明りのつくり方や色の使い方を意識的に変えていく。そういった姿勢で取り組むようにしているのです。

## 「青い鳥」の芝居に取り組むには



最近、高校演劇などで「青い鳥」の作品を取り上げることが多いということを聞きますが、「青い鳥」の作品は最初に触れたようにメンバーの個性がからみあって成立するようなどころがあるので、それを高校生たちがどう自分たちの芝居にしているのかとても興味があります。

そうした高校生たちにうまく助言ができるかどうか分かりませんが、照明の面から気がついたことをいくつか記しておきましょう。

まず、前にも述べたように「青い鳥」の芝居自体が微妙なところで成立しているものですから、明りはどしりとオーソドックスにつくってみる方がよいでしょう。

地明りがあって、ぶつちがい(注4)があって、前明りがあるというような明りをまずつくり、そのなかで演じていった方が「青い鳥」の微妙な面白さが伝わると思います。

ただ、場面の転換についていえば、朝の場面から昼になり夕方へというような変り方ではなく、茶の間で食事をしていたら、次は森の中の場面になったり、突然宇宙へ行ったりと、場面がめまぐるしく変わっていきます。そのへんが「青い鳥」の芝居の面白いところなのですが、これを明りでつくるとなると、高校生の場合は器材も豊富に揃っているわけではないのですから、とても不可能です。

そこで、ワンシーンだけ印象的なシーンをつくることに努力し、あとは地明りのなかでいきいきと演じることに集中するのです。つまり自分たちが明りで主張したいことは、ワンシーンのなかで明確に見せきってしまい、あとは役者の演技をごらんくださいというかたちにするのがです。

プロの場合でもそうですが、私たちの仕事はある条件のなかでおこなわれるものです。私たちはその枠をうまく計算し、使いこなすという考え方で取り組んでいます。高校生の場合、その枠がぐんと狭いわけですから、明りの面ではいろいろなイメージを全て実現しようとせず、ワンシーンに絞って考えることが大切だろうと思います。

いろいろな条件や苦労があると思いますが、「青い鳥」の芝居づくりの底に流れている、楽しくみんなの力を出し合って舞台をつくるというポリシーを実感することができれば、それは本当に貴重な体験になるだろうと思います。



(注1)比較的薄いブルーのカラーフィルター。

(注2)調光すること。

(注3)本来はフィルム撮影用の色温度変換フィルターですが、従来のカラーフィルター(ポリカラー)のブルーにはない発色が得られるので、最近は舞台照明用として使用されることが多い。

(注4)上手と下手からの光を交差させて人物を照らすこと。(本号の「サスペンションライトの役割と舞台表現」に詳しく説明されています。)

## 光の思い出



## 宮下展夫

子どものころの思い出の中で、いちばん印象に残っている光というと、やはり探照燈であろう。いまの若い人には、何のことかよく分からないかもしれない。夜空を一条、二条と光の筋が照らし、東から西へ、あるいは南から北へと動く。敵の飛行機（あのころはアメリカの爆撃機や戦闘機のことだった）が夜の闇にまぎれて侵入してくるのを、照らし出そうとするのである。

アメリカの爆撃機が実際にやってくるようになる以前から、訓練のためもあるだろうが、夜空にしょつ中、探照燈の光が交差して、それは美しく、魅力的だった。街の光も、いまのように明るくないから、暗い夜道を歩きながら眺める探照燈が、記憶の中に焼きついている。

B-29爆撃機が実際に東京空襲を始めると探照燈の光は数を増し、夜空をあわただしく駆けめぐって、爆撃機の姿をとらえた。姿をとらえても、高射砲の弾丸は爆撃機のまわりで無為に破裂するだけで、撃墜したのを見たことはない。光に照らされた爆撃機から、悪魔のように爆弾が地上めがけて降りそそいでくる。焼夷爆弾の場合は、空中でバチバチと火を放ちながら、ゆっくりと降ってきた。それを見て、あの当時は、こわいというよりも、不思議な美しさを感じたものだ。何度目かの大空襲でわが家が焼かれ、火の海の中を逃げたときも、こわさはなかった。たぶん、極度に興奮していたためだろう。

戦争が終わってから、街には光があふれ、最近ではレーザー光線などを使った光の芸術とやらも見られるようになったけれど、それを美しいとは思っても、心を動かされるほどのことはない。

数年前にエジプトを旅行したときに、光と音のショーというのを見た。ギザのスフィンクスの像の前に客席がつくられていて、夜、観光客が集まってくる。スフィンクスと、その後にそびえるピラミッドに光があてられて、夜空に浮かび上がる。その照明が明るく暗く変化する中で、スフィンクスが神と王とピラミッドの歴史を語る（もちろん俳優が声をテープに吹き込んだものだ）というショーだ。たしかに雄大な試みではあるし、商売としても成功しているようだが、珍しいものを見たというだけのことで、感動するほどのことはなかった。

いま、光で人に感動を与えられるのは、演劇での照明だろう。最初にそれを実感したのは、1957年、まだ旗上げしたばかりの劇団四季が、東京の大和証券ホールという小さなところで、アヌイ作『ひばり』を上演したときだった。

『ひばり』は、ジャンヌ・ダルクの物語だ。神の声をきいた若い娘ジャンヌが、フランス軍の先頭に立って戦い、大勝利をおさめる。だが、政治家や宗教家たちの策謀でジャンヌはとらえられ、宗教裁判の結果、火あぶりの刑



●(みやした のぶお) 朝日新聞編集委員、演劇評論家。慶応義塾大学卒。学生時代に劇作家の加藤道夫に師事。朝日新聞で名古屋本社学芸部長、朝日ジャーナル編集長のあと、編集委員として『世界名画の旅』(日経版)などを担当。演劇記者として劇評を執筆。

に処せられる。舞台では、高い段の上にジャンヌが立ち、彼女のまわりに火がつけられる。ジャンヌの後の壁が、真紅に彩られた。

照明の力で、美しい赤い炎が背景いっぱいにはゆるめいたときもすばらしかったが、感動はそのあとにきた。俳優の一人が、叫ぶ。この芝居は戴冠式の場面をやるのを忘れていたじゃないか。ジャンヌの力で、王が戴冠式をとりおこなった場面はどうしたのだ。火刑台の上にいるジャンヌに軍旗が渡され、舞台は一瞬のうちに、ジャンヌがもっとも栄光に輝いた時代に戻る。そのとき、照明が真紅の炎から、フランスの明るい空を示す紺青の色にかわり、教会の鐘の音が鳴り響く。

こんなことは、芝居でしかできない。真紅から紺青への光の変化が、なんとすばらしかったことか。処刑の悲しみと怒りから、歓喜と栄光へ。この舞台を見て、私は吉井澄雄という照明家の名前を頭に刻みこんだ。

このあと、演劇の世界で、数多くの感動的な舞台を見、その中で照明の力を知らされてきた。それをひとつひとつ数え上げたら、キリがない。最近の舞台の中で、ひとつだけあげるとしたら、ミュージカル『レ・ミゼラブル』の照明がすばらしい。

技術的にいえば、この照明にはいくつもの最新技術が組み込まれていて、たとえばジャベールという憎まれ役の刑事が橋から川にとびこんで自殺するシーンでは、舞台の床の上のみごとな波紋がひろがったりもするが、そのあたりは、どうでもいい。

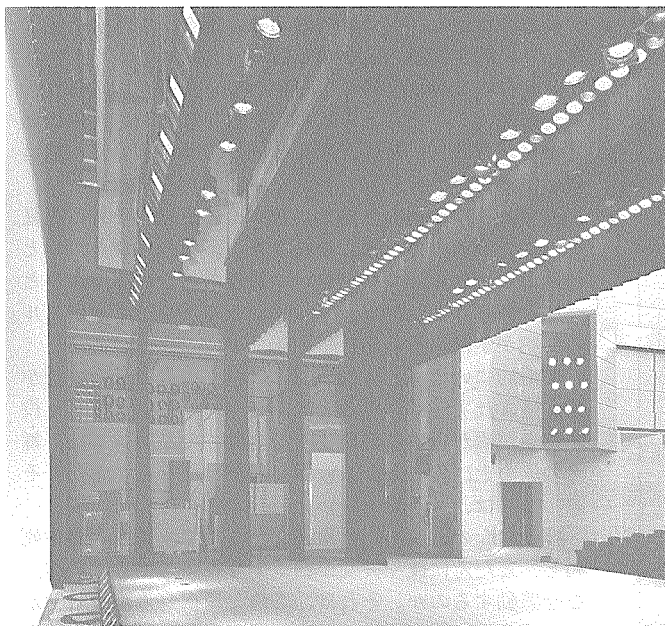
感動的なのは、もっと単純なところで、登場人物が死ぬと、とたんに彼や彼女が白く光り輝いてくることだ。なぜ感動するのか。それは、このミュージカルが最初から最後まで、死んで行く人間に惜しみない愛情と哀悼を捧げているからだ。人物が白く輝くとき、観客の心も深い悲しみでいっぱいになる。

どんなみごとな照明も、光だけで人を感動させることはできない。その舞台が観客に訴えようとするテーマを照明が十分に生かしたときに、観客は照明のことを忘れて感動するのだと思う。

# あなたの街にMARUMOの光 — 4

## 郡上八幡総合文化センター

岐阜県郡上郡八幡町



夏の夜を彩る『郡上踊り』や歴史豊かな城下町として知られる郡上八幡。「郡上八幡総合文化センター」は、この地の新しい文化活動のシンボルとして誕生しました。すぐれた舞台芸術を鑑賞するためのホールとしてはもちろん、日頃から生活のなかで楽しみ育んできた踊りや琴、民謡などを披露する場として、また自主的な活動のなかで生まれた演劇やコンサートの上演会場として、人々の生活に受け込み、親しみ深い施設として活用されています。

そしてもう一つ、この文化センターの大きな特長としてあげられるのが、照明・音響の操作などのスタッフ関係の仕事にアマチュアのグループ「サクラプロダクション」がボランティアで携わっていることです。アマチュアにとって最新の設備を使いこなすのは大変なことです。しかし、センターの職員の方のバックアップや公演のために訪れるプロの方の助言を受けながら、時には夜中でもセンターを訪れて研究を重ねるなど、メンバーは緊張と意気込みを持って積極的に努力を続けています。それぞれが持っている自分の仕事と両立させながら、住民の期待に応えてより素晴らしい舞台づくりに取り組む姿には、このセンターがいかに一人一人の生活に根付き、住民にとって身近な存在となっているかを伺うことができます。地元のアマチュアが、人々の楽しみの場をつくるためにスタッフの仕事に携わるといふ全国の公共ホールでも珍しいこの試みが、充実した成果を生み出すことが今から待ち望まれます。MARUMOの明りは、こうした人々の意欲に一層の輝きを持って応えていきます。

●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

●このニュースは弊社からお届けします。

●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。