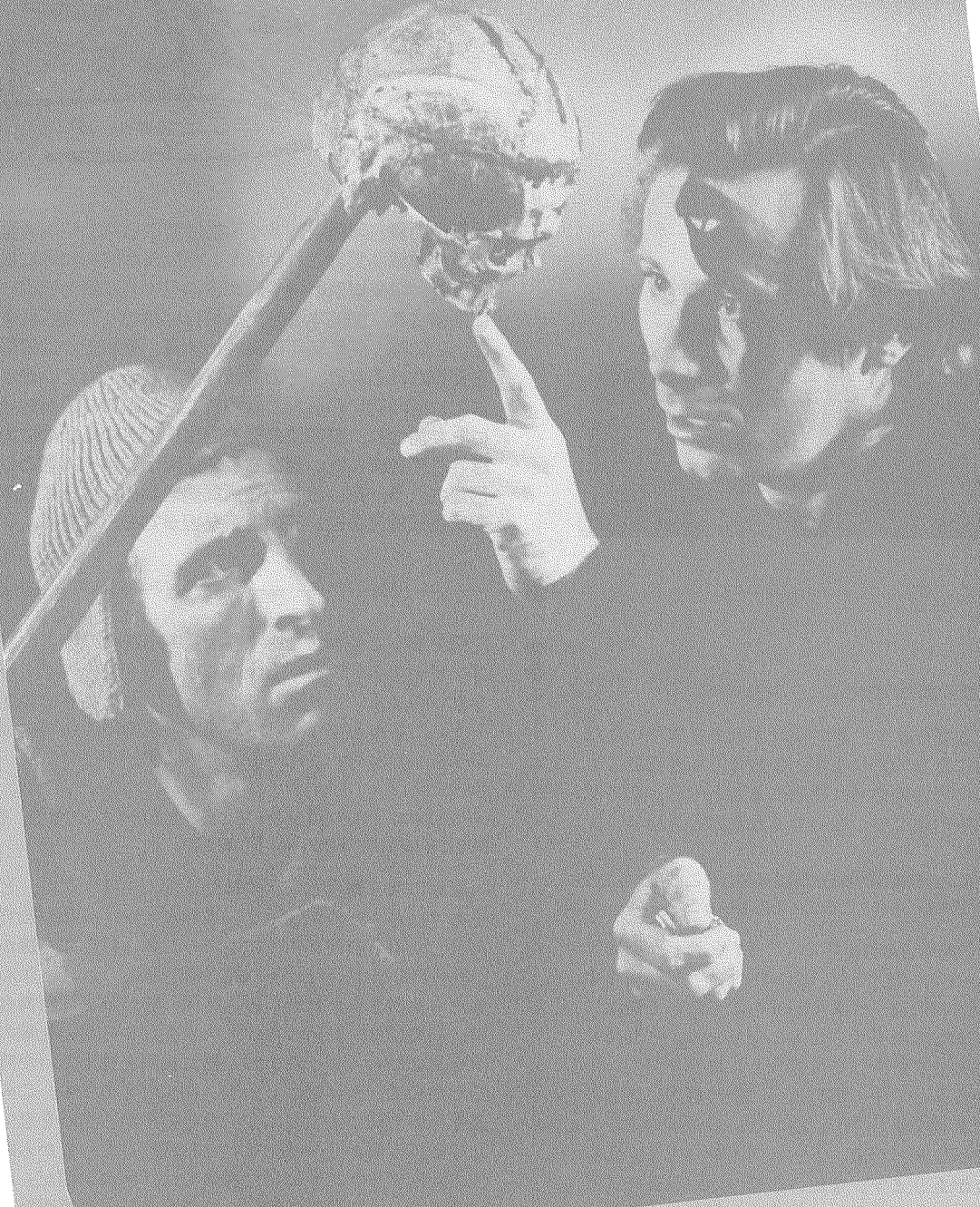


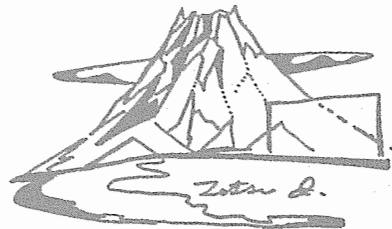
▼銀座セゾン劇場開場3周年記念公演『ハムレット』



- 紫綬褒章受賞記念インタビュー——相馬清恒
- オペレーターの仕事——立川直也
- ステージスポットライトによる舞台表現——宮尾益美

紫綬褒章受賞

# 相馬清恒氏にきく



歌舞伎の舞台照明を数多く手掛けてこられた相馬清恒氏が紫綬褒章を受賞されました。相馬氏は昭和14年に松竹に入社、以来東京劇場や歌舞伎座を中心に舞台照明一筋に活躍され、2000本を超える舞台に携わってこられました。この間、昭和55年に長谷川伸賞、昭和58年に松尾賞を受賞されるなど、その業績は高く評価されています。また、昭和36年からおこなわれている歌舞伎の海外公演にも参加され、歌舞伎の魅力を世界に広めるために力を尽されてきました。現在も歌舞伎照明の第一人者として活躍される一方、松竹の技術顧問を勤め、さらに日本照明家協会の会長としての重責を担っておられます。

—この度は紫綬褒章の受賞おめでとうございます。

ありがとうございます。思いがけず大きな賞をいただき、大変光栄に思っております。これまで私を育ててくださった大勢の舞台関係者に感謝するとともに、この受賞が若い照明家の張合いになってくれればと思います。

—これまで数多くの歌舞伎の舞台照明を手掛けてこられたが、歌舞伎の照明の特徴はどんなところにあるのでしょうか。

古典歌舞伎の照明は舞台を見ていただくとおわかりのように、色を使わず白一色でつくっていきます。一見簡単なように見えますが、明と暗、つまり明りを絞っていく加減によってさまざまな表現をすることになります。これは非常に難しいことです。少しでも違うと、舞台を見ていて違和感を覚えるものです。実際に、一般の観客にはわからないような微妙な違いでも、演じている役者の方から「前はこうじゃなかったよ。もっと明るかったよ」と指摘されることがあります。また、松竹の永山社長のように、昔からよく舞台を見尽している人は明りもよく覚えていて、厳しい目で舞台を見て鋭い指摘をされることもあります。そうした周りの確かな目があったからこそ、歌舞伎の照明が自分の身についてきたのだと思います。

若い人たちにとって歌舞伎の照明は、色をたくさん使ったり、明るくしたり暗くしたりといった大きな変化がないので、やりがいがないように見えるかもしれません。しかし、実際にやってみると奥の深さ、面白味がわかってくるだろうと思います。新劇をはじめ日本の舞台照明の原点は歌舞伎照明にあるといわれています。歌舞伎の

照明を通じて基本的な明りの出し方を身につけておけば、コンサートなどの明りをつくる場合でも自分のイメージを思いのままに明りとしてつくることができるでしょう。そうした基本を身につける意味でも歌舞伎の照明には学ぶべきものがたくさんあると思います。

—2000本以上の作品に携わってこられたということですが、その中でどんな舞台が印象に残っていますか。

印象に残る舞台というのはたくさんありますが、どれをあげたらよいのか迷ってしまいますが……私が松竹に入社した頃、昭和10年代に携わった舞台は今でも懐かしく思い出します。特に、今の市川猿之助さんのおじいさんにあたる猿翁さんが舞踊劇の『黒塚』を初演された舞台では、初めてセンタースポットを任せられました。先輩の仕事を見ながらみまねで舞台照明を覚えていた時期でしたので、大変緊張して取り組んだものです。この作品を今回上演することになったのですが、当時を思い出してとても懐かしく感じました。戦後になってから歌舞伎の照明プランを手掛けた舞台では、『新書太閤記』の雪の降るシーンや『建礼門院』の『寂光院』の場面などが思い出に残っています。その他、真山青果の『元禄忠臣蔵』や岡本綺堂の『修禪寺物語』『番町皿屋敷』など素晴らしい作品がたくさんありますが、いずれも思い出深いものがあります。

歌舞伎の他では、当時は大きな劇場が他になかったものですから、東京劇場や歌舞伎座でオペラ公演がおこなわれることがあり、『アイダ』『タンホイザー』『魔弾の射手』などのオペラの舞台照明を手掛けたこともあります。また、東京劇場で上演された築地小劇場の『火山



灰地』や『検察官』といった新劇の舞台照明も担当したことがあります。

—今回の紫綬褒章受賞でも歌舞伎の海外公演の成果が高く評価されていますが、最初は大変な仕事だったそうですね。

昭和36年におこなわれた最初の海外公演はモスクワとレニングラードでした。それから今日までアメリカ、カナダ、ヨーロッパ、オーストラリア、中国、韓国と世界各国で公演をおこなっています。

外国の劇場は舞台間口が狭く、プロセニウムが高くなっているの、歌舞伎の舞台に合うようにポータルや防火シャッターを降ろして高さを調節しなければなりません。また、照明設備の面ではボーダーライトが設備されていないので、ストリップライトやハロゲンのフラッドライトをボーダーライトの代わりに吊ったりすることも必要になってきます。

そうした劇場機構、設備の違いだけでなく、舞台をつくる上でのシステムの違いにも最初は大変とまどいました。特にアメリカではスタッフのユニオンが強く、現場の実際の仕事は全て現地の人にまかせて、こちらは指示を与えるだけになります。スポットライトの位置が少し違うのでちょっと動かすと、人の仕事にどうして手を出すのだと逆に怒られる始末です。その上、労働時間が4時間単位になっていて、時間がオーバーすると手続きがめんどうになります。日本のように徹夜で稽古をするというのはとても考えられません。

しかし、システムの違いによるギャップも何度か公演をおこなっているうちに、次第にお互いのことがわかってきて解消するものです。何度めかの公演で私たちが行くと、ポケットを見せて「日本の歌舞伎がくるとたくさん働かせてくれるので、ポケットがお金で一杯になる」と冗談を言ったりするようになります。そうした冗談が出るようになると仕事も楽になってきます。一緒に舞台をつくるという過程の中で、通じ合うものが生まれてくるのです。ですから、海外公演も回を重ねるごとにとても楽になってきました。

—歌舞伎を初めて見た外国人の反応はいかがでしたか。

最初の頃は外国へ行っても、日本についての情報はほとんどなく、「歌舞伎」という舞台についても何も知られていませんでした。

古典歌舞伎の照明は色を使いませんので、外国の劇場でもそのようにつくろうとすると向うのスタッフから「色をどうして使わないのだ」と不思議な顔をされたり、勝手に色を入れられたりします。勝手に入れるのだけは絶対にやめてくれとあって、色を使わない訳を説明するのですが、言葉の問題もありなかなか通じません。歌舞伎についての知識が何もないのですからしかたのないことですが、まるで幼稚園の子供に物を教えているようで、大変苦労したものです。

そうした現場の苦労はいろいろとありましたが、幕を開けて芝居が始まるとこの国でも観客は熱心に舞台を見てくれました。そして、幕が閉じると一斉に舞台の前まで出てきてアンコールの繰り返しです。拍手が鳴りやまず14回もアンコールが続いたこともありました。今では、歌舞伎のことをよく勉強して見にくる人も多く、私たちよりも詳しい人がいたりして驚くことがあります。

歌舞伎の海外公演は最初のうちは大変なことばかりで

したが、劇場のスタッフも歌舞伎の舞台について理解を深めてくれましたし、観客にもその魅力を充分満喫してもらえるようになりました。歌舞伎が日本を代表する文化の1つとして認識されるようになったことは、とても嬉しいことだと思います。

—現在、松竹の技術顧問として京都の南座の改修に取り組んでおられますが、新しい劇場のプランをお教えてください。

南座を新しくすることについては、ほんとうは建物を全部建て替えた方がやりやすいのですが、京都の市民の方々や市長から現在の建物は残して欲しいとの要望がありましたので、外周りはそのまま残して、内部の設備、機構をより使いやすく改修することになりました。

今回の改修では歌舞伎の照明がつくれることは大前提ですが、ミュージカルの上演もできるように照明設備や音響設備が大幅に改善されます。特に、ミュージカル上演のための照明設備については第一線で活躍しておられる沢田祐二氏にお願いしていますので、理想に近い形の設備が誕生するだろうと期待しています。設計家の今里隆先生や改修に携わっておられる建設会社の大林組の皆様にもスタッフの意見を充分に取り入れて欲しいと伝えてありますので、本当に使いやすい劇場になるのではないかと思います。

これからは、舞台照明の仕事も若い人にどんどんやらせて、歌舞伎の明りを覚えてもらうと同時に、劇場の設備も仕事がやりやすいようにできるだけ良くして引き継いでいきたいと思っています。そうした仕事の1つとして南座の改修に取り組んでいます。

—最後に、これから照明家を目指す若い人たちに一言お願いします。

照明の勉強をするには、まず芝居をたくさん見ることで、そして本をたくさん読むことです。小説で読んだある情景を自分の中でイメージしていくといったことは、実際に明りをつくる上でとても参考になるものです。そして、舞台で見た良いものはどんどん盗んで自分のものにしていくのも恥ずかしいことではありません。とにかく、芝居を見て、本を読むということが大切です。

何よりも若い人に伝えたいのは、照明の仕事というのはとても素晴らしい仕事だということです。自分で考えて明りをつくり、それがうまくいった時の喜びは何にもかえがたいものです。「ああ、きれいにできたな」「うまくいったな」という時の感動をぜひ若い人たちが経験して欲しいと思います。

現在、日本照明家協会の会員は2,800名ですが、この数は実際に照明の仕事に従事している人数の1/3にすぎません。照明の仕事に取り組む若い人たちをもっと増やしたい、それが5月から日本照明家協会の会長に就任するにあたっての大きな目的の1つなのです。

若いメンバーをもっと増やして、明りをつくる喜びと感動を分かち合っていきたい、そのための努力をこれから続けていきたいと思っています。



# オペレーターの仕事



## 立川直也

(舞台照明満平舎)

### 主体的に仕事に取り組むことが必要

舞台照明の仕事が大きくなると照明のプランをつくるプランナーと、そのプランに基づいて実際に明りを出していくオペレーターの2つの仕事があることはよく御存じだと思います。

ここでは主にオペレーターの仕事について述べていきますが、その仕事の概要についてはさまざまな舞台照明の本などに紹介されていると思いますので、できるだけ重複しないように私が日頃考えていることや、現場では常識として通用している事柄で、高校演劇や初めて照明の仕事に携わる人には案外知られていないようなことを思いつくまま紹介してみたいと思います。

一口にオペレーターといった場合、調光室で調光卓を操作する人を連想されるかもしれませんが、オペレーターの仕事にはいくつかのセクションがあります。調光室で調光操作をするのは大抵の場合チーフオペレーターと呼ばれる人です。現場での照明における責任者として、他のメンバーの動きを統括的に把握し、判断し、決定し、仕事を進めなければなりません。そして、チーフの補佐役のセコンドがいます。その他、フォローのピンスポットライトを操作するフォローマン、ステージの上で色換えとか舞台装置の転換に伴うスポットの配置換えや回路換えなどの作業をおこなうステージ廻りがチームのメンバーとして仕事をしています。

通常、ステージ廻りをやり、次にセンターフォローをやり、それからセコンドとそれぞれのセクションの仕事を体験し、知識と実力を蓄えた上でチーフオペレーターとなるわけですが、ここで誤解してほしくないのは、これらの各セクションは決して序列ではないということです。

たとえば、ステージ廻りという仕事について述べると、「あまり経験がないからステージ廻りでもやっていなさい」ということで仕事をまかされているわけではありま

せん。それどころかステージ廻りは、非常に重要なポジションなのです。芝居などが上演されているステージにいるということは、実際に光を出すスポットライトに一番近い位置にいるということです。また、出演者の近くにいるということです。舞台では、絶えず登場人物の出入りがあり、転換の時には道具の出し入れ、背景などが描かれたドロップのバトンの上げ下ろしがおこなわれます。そうした舞台上の進行をしっかりと把握し、それに対し照明の仕事が円滑に進められるように配慮しなければなりません。転換の時にスポットライトの角度がズレてしまったのを気付かないようでは困ります。また、何かトラブルが起こった時には即座に対応することも求められます。いわば、ステージ廻りはステージにいる照明スタッフの責任者ということになります。

実際に、バレエやオペラなどのバトンの昇降が多い大掛りな舞台では、充分経験を積んだ人をステージ廻りとして配置しています。

こうした各セクションのメンバーがそれぞれ対等な立場で、主体性をもって仕事に取り組むことで初めてチームとして成果のある仕事ができるのです。

冒頭にオペレーターの仕事はプランナーのプランに基づいて明りを出していくと述べましたが、これはプランナーの下で忠実に照明のプランを再現していくという意味ではありません。確かにプランを再現することも仕事ですが、それだけではなくオペレーターとしてその舞台に対して主体的に取り組むということが求められているのです。

舞台の照明をつくるという同じ目的のために、プランナーとオペレーターは異なった取り組み方で仕事に携わっていると理解していただければいいと思います。つまり、明りをつくる上ではその立場は対等であり、この2つがうまくかみ合ってこそ初めて満足のいく舞台照明が実現するのです。ですから、オペレーターはプランナーの言うことを単に聞くだけではなく、その舞台に対する自分なりの考えを持つことが必要ですし、その作品に対してどう取り組んでいくかということを常に頭の中で考

えていなければなりません。そうした主体的な姿勢がないと仕事はただの作業になってしまい、優れたオペレーターとしての仕事は望めないでしょう。

## 調光操作の考え方

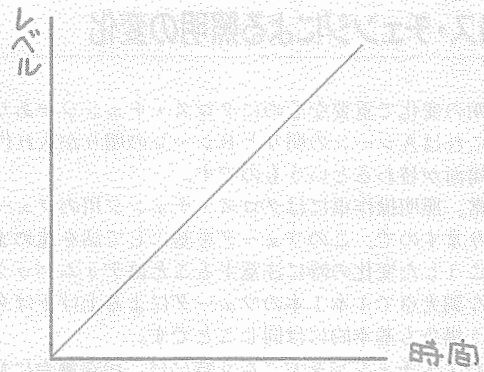
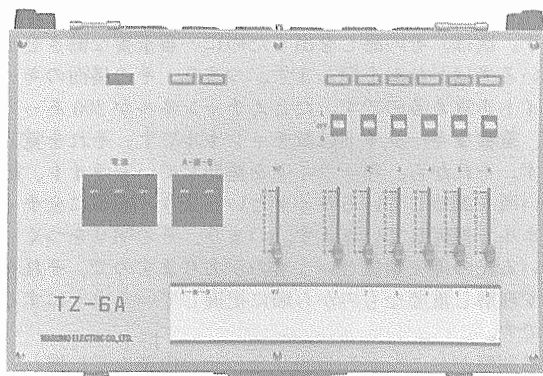
最近では高校の演劇部でもディムパックなどの調光卓が備品として備えられたり、高校演劇大会で公共ホールの調光卓を操作するなど、高校生が調光操作をおこなう機会も増えているようです。そこで、調光操作をおこなう上でのポイントになるようなことをいくつか拾い出してみましよう。

まず、1本のフェーダを上げるにもいろいろなやり方があるということを覚えておいてください。たとえば、あるキックで1つのスポットライトの明りを0から10のレベルまで上げるとします。ある時間の間に指定されたレベルまでフェーダを上げるにも、一定の速さで明るくしていく場合(図1)、最初はゆっくり明るくして残りをすっともっていく場合(図2)、最初に早目に明るくしておき、残りをゆっくりもっていく場合(図3)などさまざまな方法が考えられます。とりあえず3つの方法をわかりやすいように図にしてみました。このバリエーションはいくつも考えられると思います。そして、これらのやり方によって、舞台の見え方や効果は全く違ってきます。

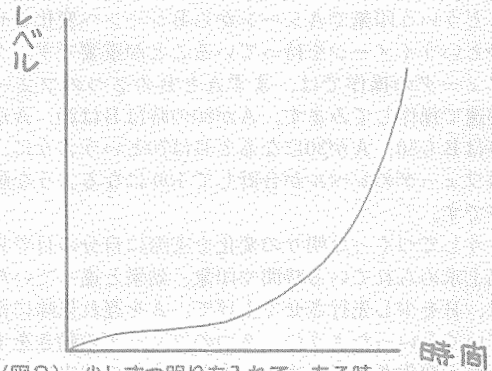
それぞれの場合にどう見えるのかということは、実際に自分でフェーダを持って明りを動かしてその印象や効果を自分の目で確認してください。機会があったらできるだけこうした訓練をして欲しいと思います。その時に注意することは、明りを動かす時にはフェーダの目盛を見るのではなく、舞台を見ながら操作をするということです。これは大切な基本です。明りの変化によって、どう印象や効果が異なってくるのか、また、観客に与える効果についても自分の目で確かめ、覚えていってください。

そして、実際に芝居などの明りを調光する時は、まず図1のように一定の速さでフェーダを操作してみます。その明りの効果が演出意図や自分のイメージに合わないと感じた場合は、フェーダの動かし方を最初はゆっくりと上げてみたり、逆に速くしたりといろいろなやり方を試みてください。そうした試みの中から、その舞台に合った明りの変化の仕方を自分の目で探して欲しいと思います。

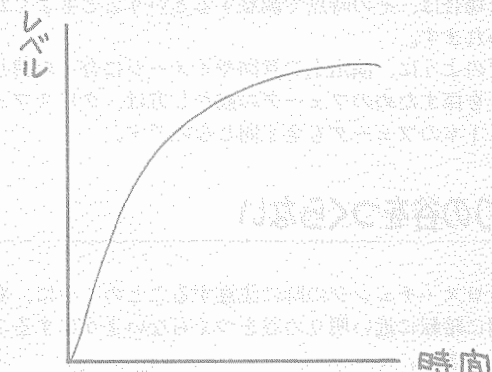
### ●ディムパックTZ-6A型調光卓



(図1) 一定の速さでフェーダを上げて明るくしていく場合

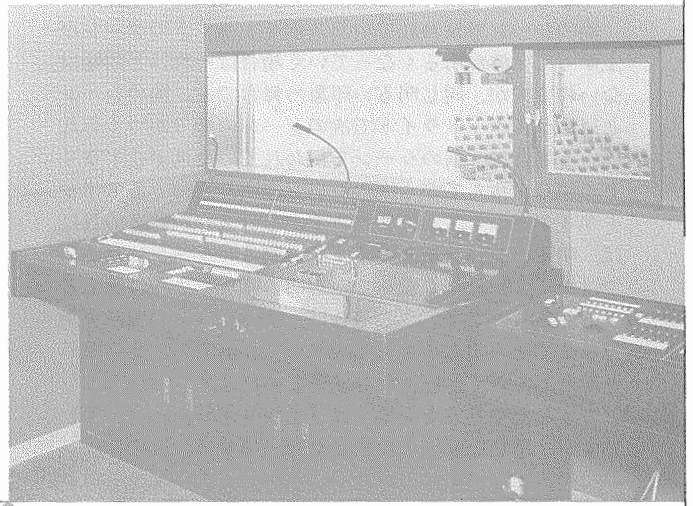


(図2) 少しずつ明りを入れて、ある時点から急速に明るくしていく場合



(図3) 早目に明るさを印象づけてから、ゆっくりと落ち着かせる場合

### ●公共ホールの調光室



## クロス・チェンジによる照明の変化

照明の変化で重要なものにクロス・チェンジがあります。これはAシーンの明りとBシーンの明りが入れ代わって場面が替わるというものです。

通常、照明操作卓にはクロス・チェンジ用のフェーダがありますので、このフェーダを基にして話を進めますが、こうした変化の時に注意することはディムバックのような調光卓で1本1本のフェーダによる上げ下げをおこなう場合も基本的には同じことです。

クロス・チェンジをおこなう時には、現在舞台に見えているAシーンと次のBシーンがしっかり頭の中に入っていることが大切です。そして、どれくらいの時間の中で、どういう印象でAシーンからBシーンへ変化させたいかというイメージを持っていることが重要です。クロスフェーダの操作では、まずAとBの2つのフェーダを等速で操作してみます。Aが80の時はBは20、Aが50の時はBも50、Aが30になるとBは70というように、2つのフェーダのレベルが合計して100になるような動かし方です。

こうしてつくった明りの変化を実際に自分の目で見て、演出上求められている時間や印象、効果と違っていた場合は、Bを少し先行させて上げて、Aを遅れ気味に落としていくといったように、2つのフェーダの動きをずらしながら変化させてみます。また、変化の途中で個々のフェーダの明りで、その変化を邪魔するような明りがあった場合は、その時点で調整するというのもよくおこなわれます。

このように、演出上の意図やイメージに合った明りの動きを探するためのフェーダの動かし方は、クロスフェーダも1本のフェーダも全く同じなのです。

## 明りの谷をつくらない

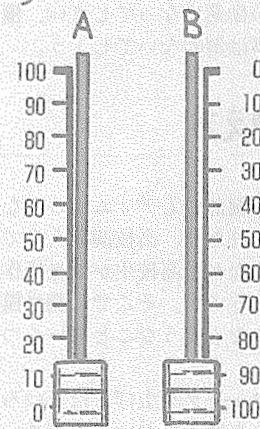
クロス・チェンジの時に注意することの1つに、変化の間に暗転に近い明りの谷をつくらないようにすることがあります。

たとえば、明るいシーンから次の明るいシーンにチェンジする時に、特に演出上の指定がある場合を除き、その間が暗くならないのがいいのです。注意しないとフェーダの特性やプランニングされた明りの具合によって明りの谷ができることがあるのです。

前のシーンで使われていたスポットライトのゲージが上がって全体が明るくなっていく場合はそれほど問題はないのですが、同じ明るい印象の舞台でも、前のシーンとは違うスポットライトで次のシーンの明りがつくられている場合は、前のシーンで使われていたスポットライトの明りが落ちてから次のシーンの明りをつくるスポットライトがつくこととなります。そのズレが観客の目には、明るいシーンがそのまま次の明るいシーンに移るのではなく、一旦暗くなってから明るくなるように見えることがあるのです。この場合は、次のシーンの明りを先行させてその明るさを見せておいて、前のシーンの明りを落としていくといった方法がとられます。

こうしたやり方を現場では「上がり先行」と言っていますが、特別な演出上の指定がない場合は、次のシーン

### ●クロスフェーダ



2つのフェーダの目盛が逆になっており、同時に一方に操作すると一方はゲージが上がり、もう一方はゲージが下がります。このクロスフェーダを使うことにより、一つの操作で明りを入れ替えることができます。

の明りが先について、落とす明りはちょっと遅れて落とすというのが操作上の原則ともなっています。

もちろん、次の明りに移る時に意図的に暗転気味の谷をつくって、次のシーンへつなぐといった方法もあります。これを「谷クロス」と呼んでいます。このようにシーンのつながりひとつを取り上げても、そのつながりをどう見せていくかということはその舞台をどう見せるかということに密接にかかわってきます。そして、その見せ方は1本のフェーダの動かし方によってさまざまに表現することができるのです。

## 明りを覚える

オペレーターに求められることのひとつに明りを覚えるということがあります。演出家の意図にそってプランナーがつくった明りがどんな明りであるのか、キューシートなどのデータ上だけでなく、自分の目で明りそのものを覚えなければなりません。「明りを覚える」というと大変難しいと思われるかもしれませんが、確かにある程度の訓練が必要でしょうし、あるいは適性が求められることかもしれません。そこで、明りを覚えるためにどんなところにポイントを置いて明りを見ていくかを述べてみましょう。

明りがなかなか覚えられない人は、まずその芝居の内容、プロットをしっかり頭にいれます。そして、その流れにからませて各場面の明りの印象をつかみます。青い明りか、赤い明りか、暗いか、明るい、自分が観客として客席で見た時に感じるような単純な印象をつかむのです。次は、その感じを出すために一番重要な働きをしている光はどれかを探します。つまり、その場面のキーライトを覚えるのです。たとえチャンネルが200あっても、重要なキーライトは数チャンネルです。それを覚えます。それから、キーライトを補助しているライト、細かい所を調整しているライトというように順番に全チャンネルを把握していきます。つまり、その明りをつくっている光の優先順位というものがありますので、それをまず理解し重要なものから順に把握していくようにするのがいいのです。

微調整がおこなわれる明り合わせの作業などに携わっ



ていると、細かい所にとらわれて全体が見えなくなるといったことがあります。また、実際に照明の現場では、短時間のうちにたくさんの仕事をこなさなければなりません。まだ経験の浅い人は観客が客席で見ていて覚えているようなことを見落としているといった信じられないこともあります。そうした場合は、観客の目にかえて、大まかでもいいからその場面の印象をつかみ、その印象をつくり出しているものが何なのかを探し、それを少しずつ樹の枝のように広げていって、最終的に末端まで届くように考えればいいでしょう。

## キューシートの読み方

キーライトを探すということでキューシートを読む時の注意について少し触れてみたいと思います。

調光操作は明り合わせの時につくられたデータであるキューシートに基づいておこなわれます。キューシートにはデータとして正確な数字が書かれなければなりません。これは大前提です。次に、オペレーターの仕事として重要なのは、その数字が何を意味しているのかを把握することです。

データというのは数字が並んでいるものです。数字そのものに優劣はありません。従って、どの数字がその明りのキーライトになる重要なものなのか、たくさんの数字の中に埋没してしまう恐れがあります。オペレーターは数字として書かれているプランナーの明りを、空間を染める実際の明りに還元しなければなりません。数字を頭の中で明りに読み直す作業が必要なのです。

これは操作するフェーダについてもいえます。フェーダが6本のディムパックを使う場合を考えてください。6本のフェーダそのものに差異はありません。しかし、実際に明りをつくる上では優先順位が生まれてきます。6本のフェーダが同列ではなくなるのです。フェーダを手にしたら、それがどのスポットライトでどんな色が入っている何のために使う明りなのかということが即座に頭の中に浮かばなければなりません。

明りをつくるために、キューシートの数字や操作卓のフェーダが介在しますが、私たちにとって最も重要なことは観客、つまり人間の目が見た明りの見え方なのです。もし、たくさんの作業に追われて明りがわからなくなっ

たり、なかなか明りが覚えられなかったら、観客の視点に戻って舞台を見るのが一番の近道だといえます。

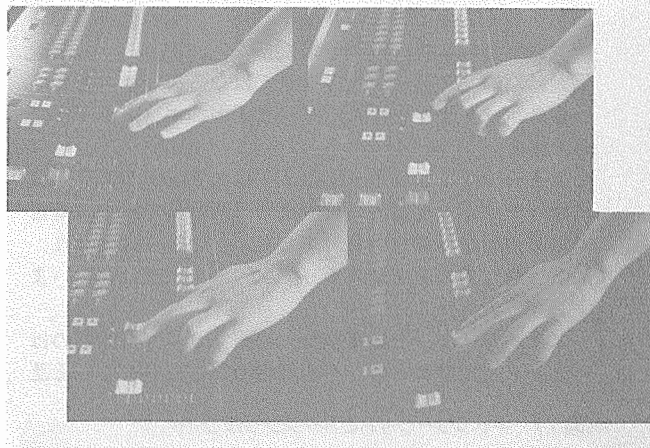
## フェーダの動かし方

最後にフェーダの動かし方について触れておきます。といってもフェーダの動かし方について、これが正しいという方法があるわけではありません。それぞれオペレーターが自分のやりやすいようなやり方でやっているようです。

ただ、高校生やこれからフェーダを握る人への注意としては、力を入れすぎないこと、ストロークが滑らかに動かないような手の置き方は避けることの2点をあげておきます。

操作に支障をきたさないような楽な姿勢で、力を抜いて、手が自由に動くようなポジションを選び、何よりもフェーダが動くストローク間は手が滑らかに動くようにして操作に望みます。

そして最も大切なことは、常に舞台を見ながら調光操作をおこなうということです。どんなにデータどおりに調光をおこなっても、舞台との関係が切れたらその明りの変化には何の意味もありません。目は舞台を見て、指先で光を感じながらフェーダを操作するようにこちらがけてください。



# 『第1回全国照明デザイン会議』開催

日本照明家協会と全国舞台テレビ照明事業協同組合との共催による『第1回全国照明デザイン会議』が6月14日(木)に開催されます。

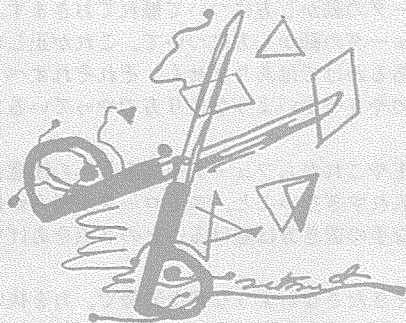
コンピュータの導入をはじめとする照明技術の発展、器材の開発、照明デザインが求められる表現の場の多様化、演出家のさまざまな要請など、照明デザインが活躍する環境は今日大きく変わってきました。そうした時代の変化に対応し、デザイナーとして、またオペレーターとして、より充実した照明デザインを展開していくために、直面する問題や表現のあり方についてあらゆる角度から考えていこうというものです。第1回の会議では「照明デザインと劇的空間の接点」をテ

マに、創造的な面から照明デザインへのアプローチが試みられます。

- 日 時／平成2年6月14日(木)午前10時
- 会 場／全国勤労青少年会館(中野サンプラザ)6階研修室(東京・JR中野駅前)
- 参加会費／5,000円(資料費・昼食・懇親会費を含む)
- 参加申込・問い合わせ先／  
(社)日本照明家協会 事務局  
〒169 東京都新宿区百人町1-23-26  
ミナミビル ☎03-363-7680



# ステージスポットライトによる舞台表現



## 宮尾益美

(ジャパン・ステージ・コンサルタント)

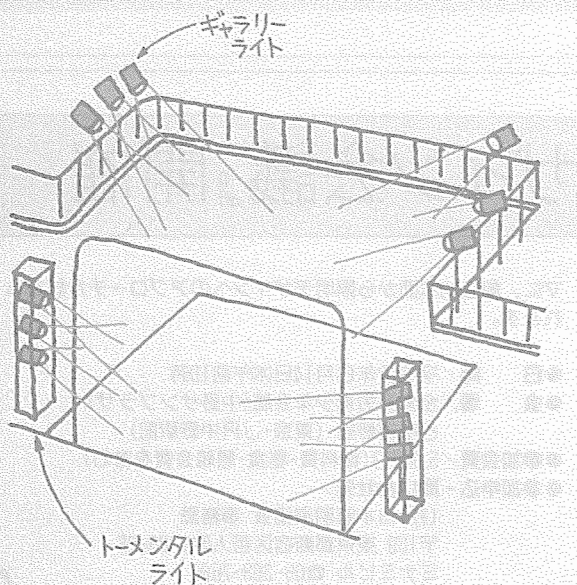
### 有効に使ってほしいステージスポットライト

ステージ上に備えられた照明設備としてはギャラリーライトやトメンタルライト(図1)などがあり、舞台照明をつくる上で舞台の真横や斜め上からの光を得る照明設備として重要な役割を果たしています。そうした設備とは別に、ステージ上でなくてはならない働きをしているスポットライトにステージサイドスポットライトがあります。

ステージサイドスポットライトはスタンドやタワーにスポットライトを備えた可搬式の照明器具で、主に舞台の袖幕の間から舞台を照射するといったように使われ、通常は略してステージスポット(S.S.)と呼ばれています。

ステージスポットは真横からの明りという方向性のはっきりした光によって、その舞台でおこなわれている芝

(図1) ギャラリーライトとトメンタルライト



居の時間や季節、状況などを表現したり、劇的な効果を強調する場合などに有効に使われます。

ところで、私は高校生がつくった舞台を見る機会が多いのですが、そこで感じるのはサスペンションライトやフロントサイドライトなどの照明設備に比べて、このステージスポットが残念ながら充分に使こなされていないということです。いくつかの場面を見ていて、ここでステージスポットを使ったらもっと素晴らしい効果が出るのになと思うこともしばしばあります。

そこで、今回はステージスポットによる効果ということで、いくつかの具体例を紹介したいと思いますので、これを参考にしてステージスポットの使い方を工夫していただければと思います。

### 時間や状況を表現する

朝日が差し込むという設定や夕暮れなどの場面を写実的に舞台で表現する場合、光の方向性をどうつくるかが重要になってきます。光の方向性を的確につくることによって太陽の位置、時間の流れなどを表現することができるからです。光の方向性をつくる役割についてはVOL69の「フロントサイドライト」で説明しましたが、ステージスポットの方がより明確にその役割を担う場合が多いといってよいでしょう。

こうしたステージスポットライトの使い方でも最もわかりやすいのは、月明りなどの差し込みを表現する場合です。三方飾りの室内の装置が舞台に組み込まれ、その窓から差し込む明りをステージスポットを使ってつくり出します。(図2-A)

また、室内の装置にドアがつけられていて、芝居の中でそのドアを使って登場人物の出入りがある場合は、ドアを開けた時に隣の部屋や廊下の明りが室内にこぼれてくる、といった明りがつくられます。観客の眼に見えている舞台上の室内だけでなく、その周りの状況がこうした明りによって表現されるのです。客席から見えないところの明りがつくられているか、いないかによって、眼に見えている舞台のリアリティや広がりや格段に異なっ



てきますし、ドアからの出入りの際の演技をその明りで見せることもできます。ドアからもれてくる明りをつくるために図2-Bのようにステージスポットが使われます。また、この図に描かれた“カガミ”は、ドアを開けた時に舞台裏が見切れないようにパネルや黒幕でつくったものです。

その他、三方飾りの舞台装置では、装置の舞台奥正面に窓がつくれ、その外を人物が通りすぎるといった設定も考えられます。この場合も人物を見せるためにステージスポットが使われます。

## 劇的な効果をつくる

以前、高校生のつくった舞台作品で、バブルマシーンを使用して泡を舞台に出して劇的な効果を狙った作品を見ました。この時は泡を見せるために上からのサスペンションライトを使っていたのですが、ステージスポットライトを設置して、下から斜め上に向けての明りで泡を見せたらもっと効果的な舞台になっただろうと思いました。

同じように、紙雪を使って雪の降るシーンをつくる時もサスペンションライトで見せるよりは、舞台の両サイドに置いたステージスポットにNo.78かNo.64の色を入れて、下から斜め上に向かって光を当てると美しい効果を出すことができます。欲をいえば、角度を変えた数台のスポットライトを用意して照射すると、舞台空間に光の当たる部分と光の当たらない暗い部分ができ、その中を雪が

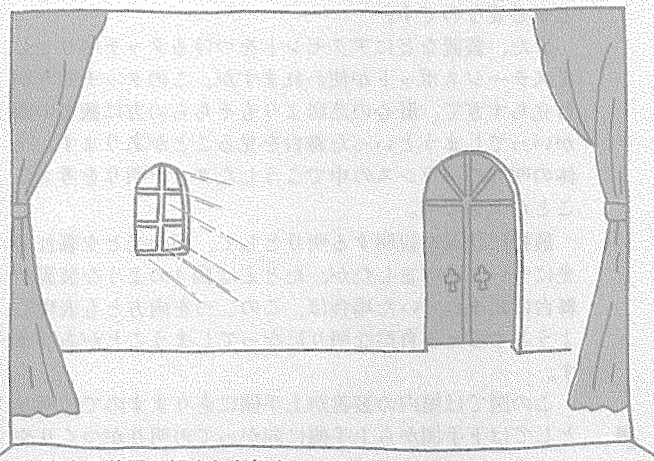
降りしきるといった場面をつくることができます。舞台に明るい部分と暗い部分ができることによって、舞台全体に奥行きが生まれ、雪の場面は一層深い美しさを感じさせるはずです。

ステージスポットは手近かに設置できる照明器具ですから、それを利用していろいろな使い方もできます。

たとえば、舞台上の人物が舞台の外で燃えている火事を見ているといった設定では、舞台袖に置いたステージスポットに赤い色のフィルターを入れ、スポットライトの前で手をユラユラ揺らしながら照射します。こうすると照射された明りは、まるで燃える炎の照り返しのようにチラチラと揺れながら舞台上の人物を照らし、明りだけで火事の場面をつくることができます。

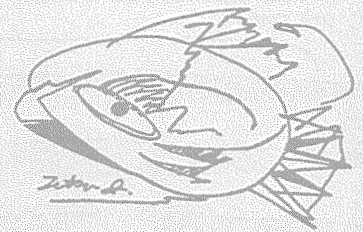
ステージスポットが手近かに使えるといった意味では、別の機会に見た高校生による舞台を思い出します。この時は Horizont 幕をステージスポットで染めていました。これはローアホリゾンライトの設備がなくて、ステージスポットで代用したもののものでしたが、非常に面白い効果が出ていて感心しました。もちろんローアホリゾンライトのように全体がきれいに染まるわけではないのですが、それがかえって新鮮な印象を与え、単なる方便でないひとつの表現になっていました。これはいつでも使える方法ではないのですが、設備が充分でなくても工夫することによって舞台表現ができる良い例だと思います。そうした工夫の際に、自由に位置を設定でき、手近かに使えるステージスポットは有効な働きを期待することができます。

(図2)



●室内の装置が組まれた舞台

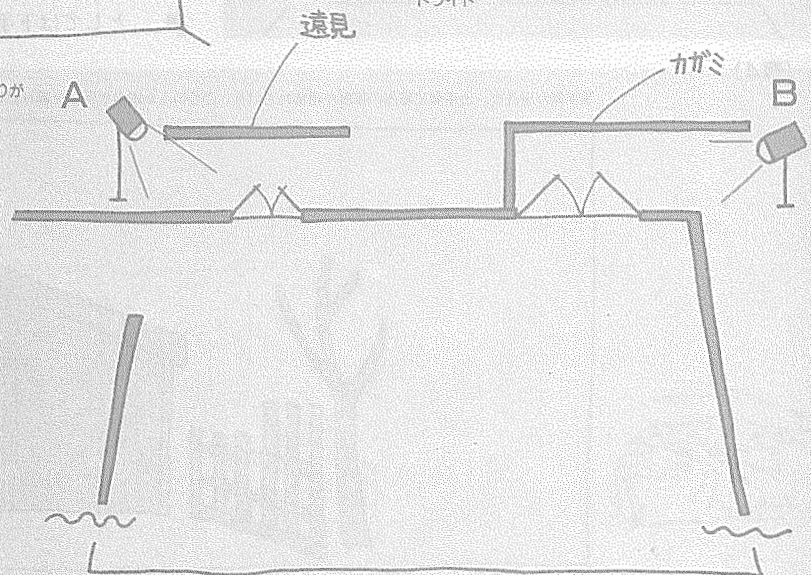
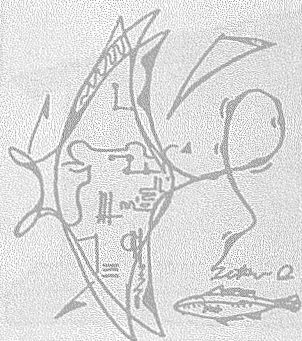
上手側には隣の部屋に続くドアがあり、下手側の窓から月明りが差し込んでいる。



●舞台の平面図

(A) ステージスポットライトによる窓から差し込む月明り

(B) 隣の部屋の明りをつくるために設置されたステージスポットライト



## 舞台で見たステージスポットによる表現

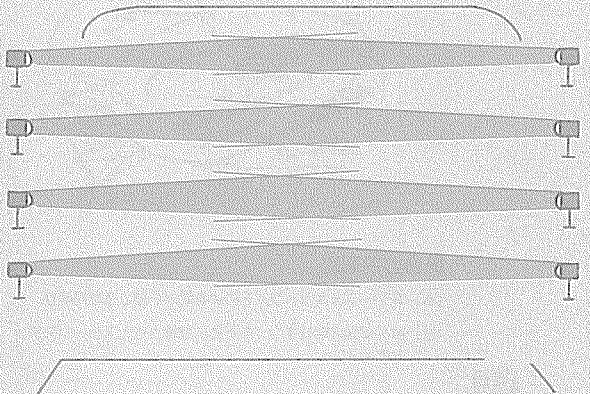
劇的な効果をつくるということで、印象に残っている外国の舞台の例をいくつかあげてみましょう。

20数年前ですがモスクワ芸術座が『桜の園』を日本で上演した時に、最終幕で一人舞台に取り残されたフィルスを捉えたステージスポットも印象的でした。ラネーフスカヤ夫人たちが退場した後、室内の窓の扉が少しずつ閉ざられていき、舞台はだんだん暗くなっていきます。その中に一人取り残されたフィルス。やがて、扉は全て閉ざれ舞台は闇に覆われます。(こういう場面では、通常は暗闇を表現するために舞台をブルーで染めるのですが、この舞台では本当に真っ暗にしてみました。こういう表現もあるのかととても驚いたことを覚えています)この暗い闇の中で、閉じられた扉につけられた飾りの部分の隙間からすっと一筋の光が差し込み、横たわったフィルスを捉えたのです。狙いすましたようなこの光は、ステージスポットを効果的に使ったものでした。

また、ジャン・ルイ・パローが演じた『ハムレット』では、舞台のサイドにステージスポットが図3のように並べられ、舞台空間を照射しました。その中を舞台奥から舞台前に向かって、人物が近付いてくるという場面がつけられていたのですが、最初は一番奥のステージスポットに照らされていた人物が闇の中に沈み、やがて次の

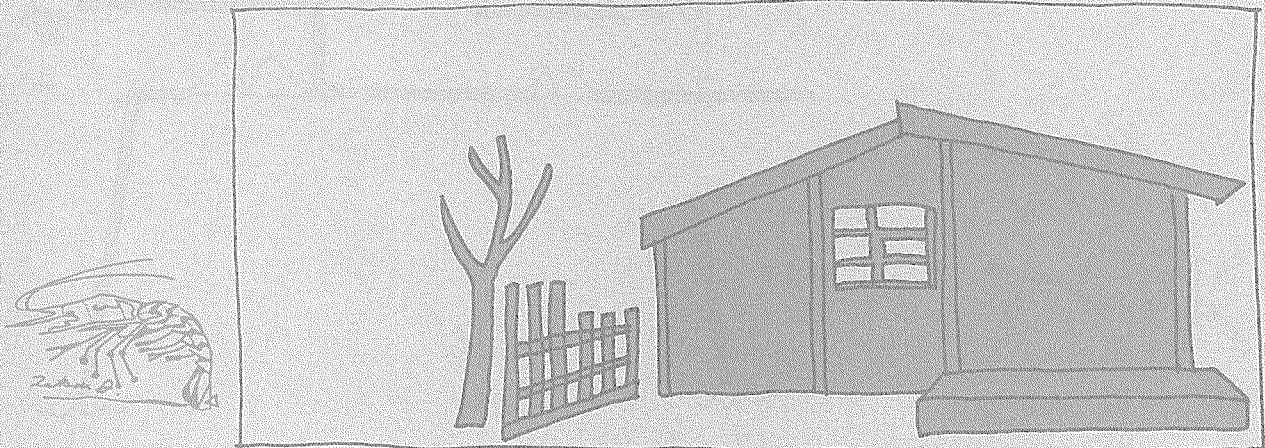
(図3)

ジャン・ルイ・パローの『ハムレット』で使われたステージスポットライト。舞台の真横に幾台も設置され、舞台空間に光と闇を効果的に作りだしていた。



(図4)

下手側が屋外で、上手側に室内の装置が組まれている。こういった舞台で朝と夕暮れの場面をつくる場合は、光の方向性が混乱しないように気をつける。



ステージスポットの明りの中に現れる。その姿も再び闇の中に消え、また次の光の中に現れる、というように人物はいくつもの光と闇を通り過ぎながら次第に観客に近付いてきます。その効果は、舞台に深い奥行きを感じさせるとともに、人物の独得な動きを一層劇的に、ダイナミックに見せてくれました。

## 明確なイメージを持って使う

場面の状況を説明したり、劇的な効果をつくり出すなど、ステージスポットは使いこなすことによってさまざまな表現を実現することができます。

しかし、はっきりと観客の眼に入り、効果的な役割を果たす明りだけに、的確でない使い方をした時にはそれが逆効果になり、舞台全体の印象を壊してしまうといった恐れも多分にあります。そうした表現上の注意をいくつかあげておきましょう。

まず、ステージスポットを使う場合は、はっきりとしたイメージに基づいて使うことが大切です。ただ漫然と、こうすればきれいだからといって使うのではなく、ここはこういうふうに見せたい、こういうふうに表示したいというイメージをはっきりさせて使うことです。

ステージスポットとしては集光性のある平凸レンズスポットライトが主に使われます。これはある効果を得るために使うステージスポットの明りのハレーションで、他の部分に影響を及ぼさないためです。このように目立つ明りですから、その効果を充分に考え、計算して使うことが必要なのです。

また、装置などにアクセントをつけるタッチ明りとしてステージスポットが使われますが、このタッチ明りが目立ちすぎて、肝心の芝居よりもそちらの方に観客の眼がいかってしまうといった舞台を見ることがあります。全体の明りのバランスの中でこうしたタッチ明りを考えることが大切です。

最初に状況を説明する明りとして、朝の光と夕暮れの光について述べましたが、たとえば図4のような装置が舞台に組まれていた場合は、この二つを両方とも表現しようとするとうまくない明りになってしまうことがあります。

この図では屋内の装置が上手側にありますので、明りとしては下手側から上手側に向かっての明りがつくりや

すくなります。そこで、朝の場面も夕暮れの場面もつくりやすい同じ方向性で明りをつくってしまうことがあるのです。これでは見ている観客は混乱してしまいます。こうした場合は、朝の場面と夕暮れの場面のどちらを美しくつくりたいか、どちらの場面が芝居の中で大切かを判断し、その場面の明りの方向性をつくりやすい方に決めて、もうひとつの場面は方向性を感じさせない明りか、あるいは別の方法を考えることが必要になるでしょう。

## 事故がないように十分な配慮を

最後にステージスポットの使用上の注意について触れておきます。冒頭にも述べたように、ステージスポットは他の照明設備のように常設のものではありません。必要に応じてスタンドを置きスポットライトを備えるものです。それだけに手軽に使えますし、使いこなせば使いこなすほど、その効果は大きく舞台表現も深まってき

ます。その反面、他の照明設備にはない注意や配慮が必要になってきます。

特に、ステージスポットを設置する場所は、上演中に出演者やスタッフが入り出る袖幕のところです。人が入り出る所に設置する場合は、そこにスタッフを一人配して人の入りを助けるといったことも必要です。また、コードなどの処理にも充分注意しなければなりません。

舞台転換の時にステージスポットの位置を移動したり、スポットライトの当たりを変えたりというように、素早い動きも要求されます。慣れないうちは設置する場所にビニールテープで印をつけておくことも有効な方法です。短い転換の間にスタンドを設置し、コンセントに差し込み、明りのフォーカスや角度を決めるというのはとても大変な作業です。しかし、この明りがもたらす効果は舞台表現をより豊かにします。事故などないように充分注意して、失敗をおそれずにステージスポットに挑戦しましょう。

# 平成元年度日本照明家協会賞決定

平成元年度第9回日本照明家協会賞の受賞者が発表されました。受賞者は次のとおりです。

## 舞台部門

文部大臣奨励賞  
大賞

北 寄 崎 嵩

劇団夢の遊眠社主催「贗作 桜の森の満開の下」の照明デザインの成果

平成元年2月1日～28日主催劇団夢の遊眠社、日本青年館大ホール公演。劇団夢の遊眠社主催「贗作 桜の森の満開の下」の照明デザインは長くこの劇団と創造を共にした成果が結実し優れた舞台造形への美意識と機智に富んだ劇的転換をとおして、演出の思想を具体化した技量が高く評価されました。

優 秀 賞

三 上 良 一 大庭舞台美術・照明研究所

新宿シアターアプル公演「とってもゴースト」の照明デザインの成果

児 玉 道 久 株式会社 若尾総合舞台

「スター・ダンサーズ イン・ナゴヤ」の照明デザインの成果

奥 秀 幸 株式会社 篠本照明

加藤耀子舞踊公演「粗供養」の照明デザインの成果

是 永 真 一 有限会社 ライト・オン

「長崎県オペラ協会 魔笛」の照明デザインの成果

特 別 賞

奨 励 賞

伊 橋 三 幸 株式会社総合舞台

「浅香 唯 ロックンロール・サーカス」の照明効果の成果



新 人 賞

照 井 信 一 盛岡舞台総合研究所

山本バレエ・スクール主催「ドン・キホーテ全幕」の照明デザインの成果

吉 長 裕 教 株式会社 共 立

マザーエンタープライズ主催「ハウンド・ドッグコンサート」の照明効果の成果

宮 西 朗 株式会社 東京舞台照明 大阪支店

(財)ヤマハ音楽振興会主催「円 広志コンサート」の照明効果の成果

岩 本 勇 治 株式会社 ステージユニオン広島

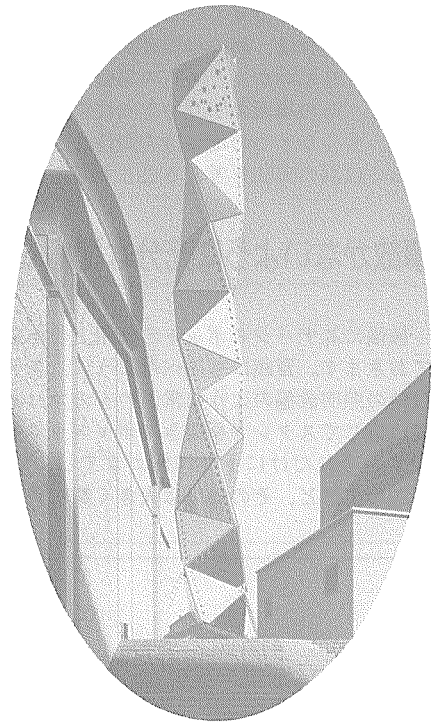
第4回市民コンサート「天野 宜・太鼓の世界」の照明効果の成果



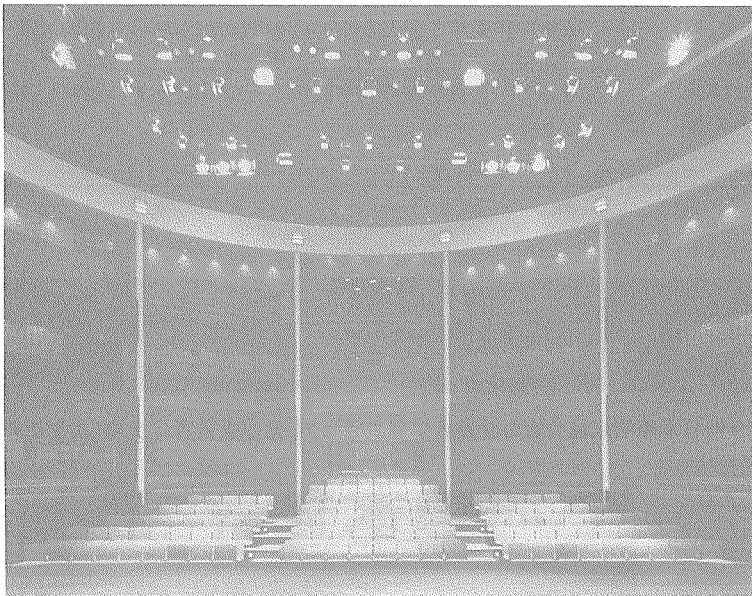
# 水戸芸術館

## ART TOWER MITO ●茨城県水戸市

シンボルタワーを中心に劇場、コンサートホール、現代美術ギャラリーなどが配された水戸芸術館。水戸の市制100周年記念行事として建設されたこの芸術館では、芸術総監督制を採用し、専属の劇団や楽団を擁するなど、質の高い舞台芸術を創造するためにさまざまな新しい試みを取り入れられています。こうした日本では初めての意欲的なコンセプトに基づく劇場、コンサートホールの誕生に應えるために、MARUMOは最新の舞台照明設備を提供しました。会館・ホール運営の新しいあり方を築きはじめた水戸芸術館で、MARUMOの技術が豊かに輝いています。



●正三角錐を組み合わせた斬新なデザインのシンボルタワー

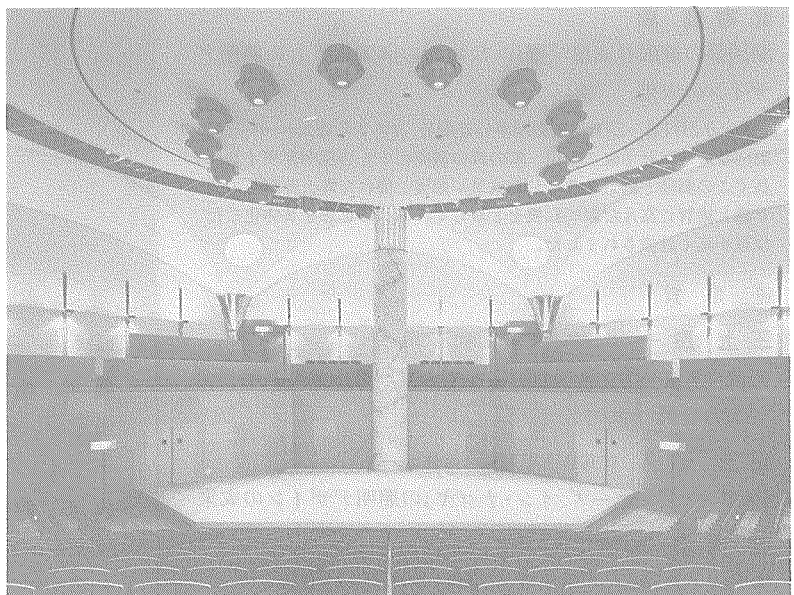


### ■ACM劇場 (ACTING COMPANY MITO THEATRE)

芸術総監督は演出家の鈴木忠志氏。専属劇団のACM(ACTING COMPANY MITO)は外国人の俳優や演出家を含む多国籍メンバーの国際劇団。劇場空間は自由に舞台づくりに取り組める独特なもので、これに対応してどこからでも明りがとれるように舞台照明設備が設計されています。また、調光設備にはマリオネット調光システムが導入され、繊細で刺激的な舞台創造に力を添えています。

### ■コンサートホールATM

芸術総監督の吉田秀和氏を中心とした企画運営会議のメンバーによって、さまざまな企画が立案され充実した音楽シーンが展開されています。専属楽団は内外の第一線の演奏家によって組織された「水戸室内管弦楽団」「水戸カルテット」「ATMアンサンブル」の3つの演奏団体。MARUMOのムービングスポットライトを使った明りが、暖かく格調高い舞台環境をつくりだしています。



●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)0921(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。