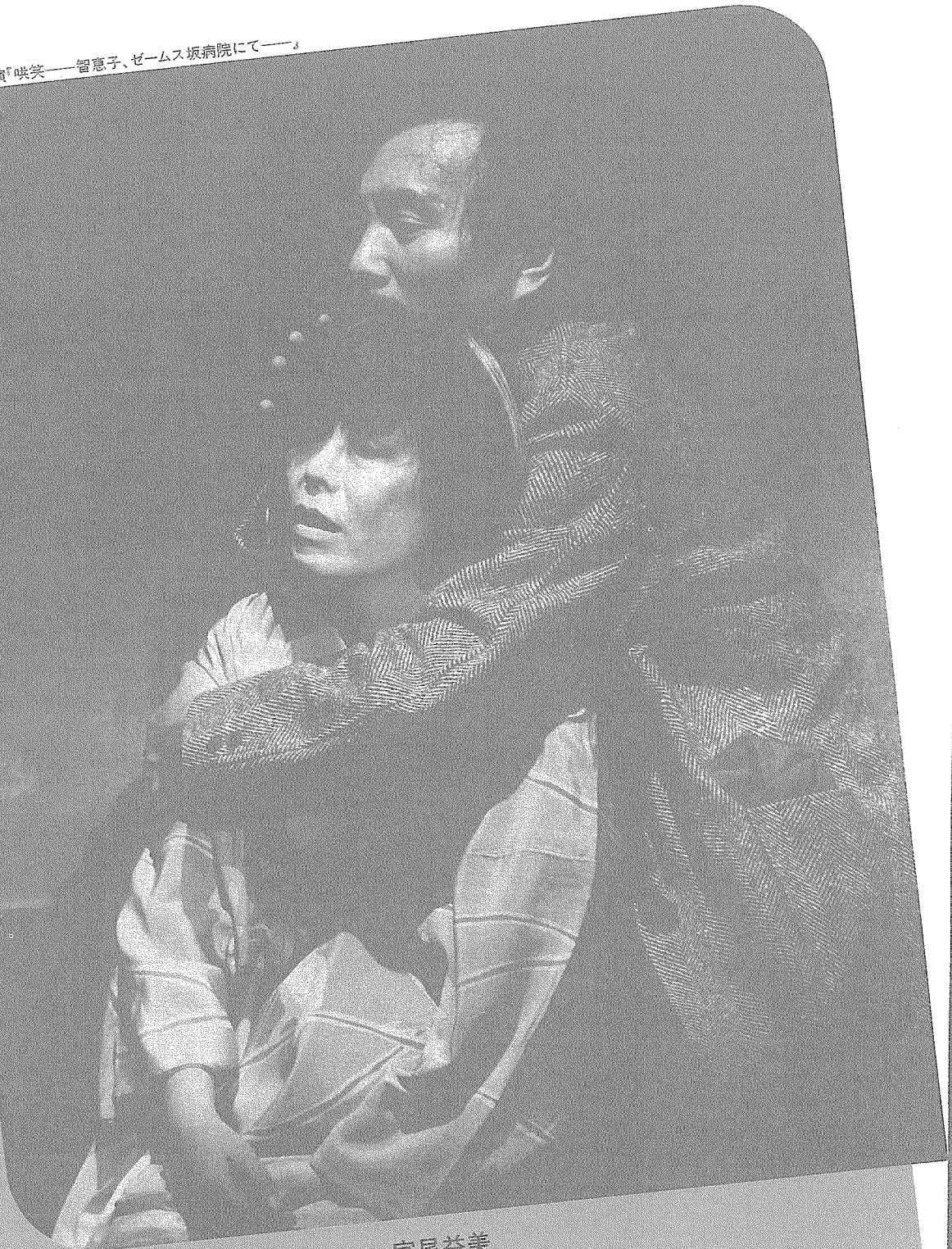
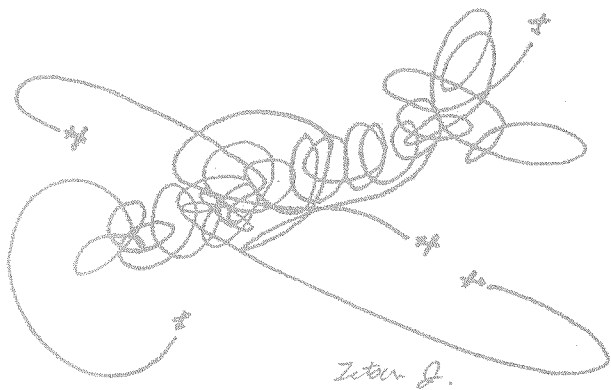


▼木冬社公演『咲笑——智恵子、ゼームス坂病院にて——』



- ボーダーライトとフットライト —— 宮尾益美
- 『朝は、七時』の舞台照明 —— 中川隆一

# ボーダーライトとフットライト



## 宮尾 益美

(ジャパン・ステージ・コンサルタント)

### ●フラッドライトをつくるための照明器具

今回、取り上げる「ボーダーライト」と「フットライト」は、舞台上に均等な明るさのフラッドな明りをつくるための照明設備です。

同じようなフラッドライトをつくる照明設備としては、VOL67の『 Horizontライトによる舞台表現』で紹介したアッパー・ホリゾンライト、ロー・ホリゾンライトがあります。

ホリゾンライトはホリゾン幕をムラのない均等な明るさの光で染めるための照明器具でしたが、ボーダーライトは演技面を明るくしたり、ドロップ(注-1)やカットクロス(注-2)を含めた舞台装置を染めるために使われ、フットライトは登場人物の表情などをよりよく見せるために使われています。

ボーダーライトでつくられるフラッドな明りは歌舞伎や日本舞踊にはなくてはならない舞台照明です。また、フットライトもまだ電気による照明設備がなかった頃、役者の演技を見せるために舞台前端部に並べられたローソク明りが発展して生まれたものですから、歌舞伎や日本舞踊の舞台では欠かせない照明設備です。

歌舞伎の華やかな衣裳や、登場人物の顔を絵画的に様式化した化粧法の「隈取り(くまどり)」、そして女形の水おしろいを使った平面的な化粧法による表情などは、ボーダーライトを中心につくられた演技面のフラッドな明るさやフットライトの足元からの明りによって、美しく効果的に見えるように考えられています。

このように歌舞伎や日本舞踊といった日本の伝統的な舞台にはなくてはならない照明設備ですが、そうしたフラッドな明りを中心にした平面的な明りづくりは、現在の新劇などの舞台照明づくりではあまりおこなわれな

なったというのが現実です。

顔の凹凸を強調するメイクアップの方法が取り入れられ、構成舞台や立体的な舞台装置が組まれた舞台では、ボーダーライトを使った平面的な照明よりもスポットライトによって陰影の効果を生かし、立体感を強調する舞台照明が適していると思われるからです。

しかし、一方ではボーダーライトやフットライトによる明りづくりがおこなわれなくなった理由の一つに、舞台照明をつくる上でボーダーライトやフットライトの明りを取り入れていくことが難しい、つまりその使い方には相応の技術を要するという点もあるようです。

実際に私たちの先輩の仕事振り返ると、ボーダーライトやフットライトを使いこなした美しい見事な明りの舞台をいくつも思い浮かべることができます。

### ●劇場のボーダーライトの位置

現在、全国に建設されている公共ホールや劇場にはほとんどボーダーライトが設備されています。

その位置は劇場の舞台上部で、緞帳のすぐ後ろに設備されているボーダーライトを第1ボーダーライトと呼び、舞台の奥に向かって第2ボーダーライト、第3ボーダーライトと数列のボーダーライトが設備されています。

図1は第5ボーダーライトまで設備された大劇場のボーダーライトの位置を示したものです。このような広い舞台では、第3ボーダーライトによって照らされる位置あたりに、日本舞踊などで使われる『松羽目』(注-3)が置かれたり、舞台の奥行きをそれほど必要としない時には中ホリゾン幕が設置されることがあります。したがって、第3ボーダーライトは松羽目を明るく見せる照明器具として、また中ホリゾン幕を染めるアッパー・ホリゾンライトとして重要な働きをします。

## ●ボーダーライトの回路と色の使い方

ボーダーライトの回路は3色か4色に分けられています。歌舞伎の場合はこの回路にダークブルーの72番とライトブルーの78番をそれぞれ入れて、残りの回路をカラーフィルターを入れない生明り(W)の状態にします。(図2参照)

この生明りが歌舞伎や日本舞踊の舞台の基本的な明りである「地明り」や、前述した松羽目を明るく見せる明りとして使われることとなります。また、舞台転換や舞台での作業をおこなう時に舞台を明るくする作業灯としての「地明り」も、ボーダーライトの生明りが使用されます。

ボーダーライトの色の使い方については、例えば歌舞伎の夜の場面などでは72番や78番のカラーフィルターを入れた明りに生明りを混ぜることで、「青白(あおじろ)」といわれる明りをつくり夜の情景を表現します。

夜の深さ、暗さを表現するには、日が暮れてそれほど時間がたっていない時にはライトブルーの78番をメインにしてダークブルーの72番と生明りを加えて明りをつくり、時間の経過にしたがって夜が更けてくると生明りや78番の光量を抑え、72番の明りを中心とした夜の明りにしていくといったように、三つの色の光量の比率を変え

ることで表現していきます。

ボーダーライトを使つての明りづくりが難しいと前述しましたが、それはこうした舞台全体の明りのトーンをつくる上で、ほかの明りとのバランスの取り方が難しいこと、また明りのトーンそのものも光量のレベルを数値的に把握するのではなく、実際に自分の目で見ながらつくっていくという側面が大きいことにあります。つまり、ボーダーライトを使つて舞台照明をつくる際には、明りに対する感受性が厳しく試されるといえるのです。

また、ボーダーライトの明りによってドロップなどの装置や人物の影が、後のホリゾンに出てしまうことがあります。こうしたボーダーライトによって生じる不必要な影をどのように消していくかといったことも、技術的な問題として即座に処理していく技量が必要なこともいうまでもありません。

## ●ムラのない明りをつくるために

ボーダーライトの回路やカラーフィルターの入れ方についてはすでに述べましたが、本来の目的であるムラのない明りをつくるための照射方法について簡単に触れておきます。

図2のように、たとえば4回路の場合には〔72番〕〔78番〕〔生明り〕〔生明り〕〔72番〕〔78番〕〔生明り〕〔生明り〕……

図1 劇場のボーダーライトとフットライトの設備

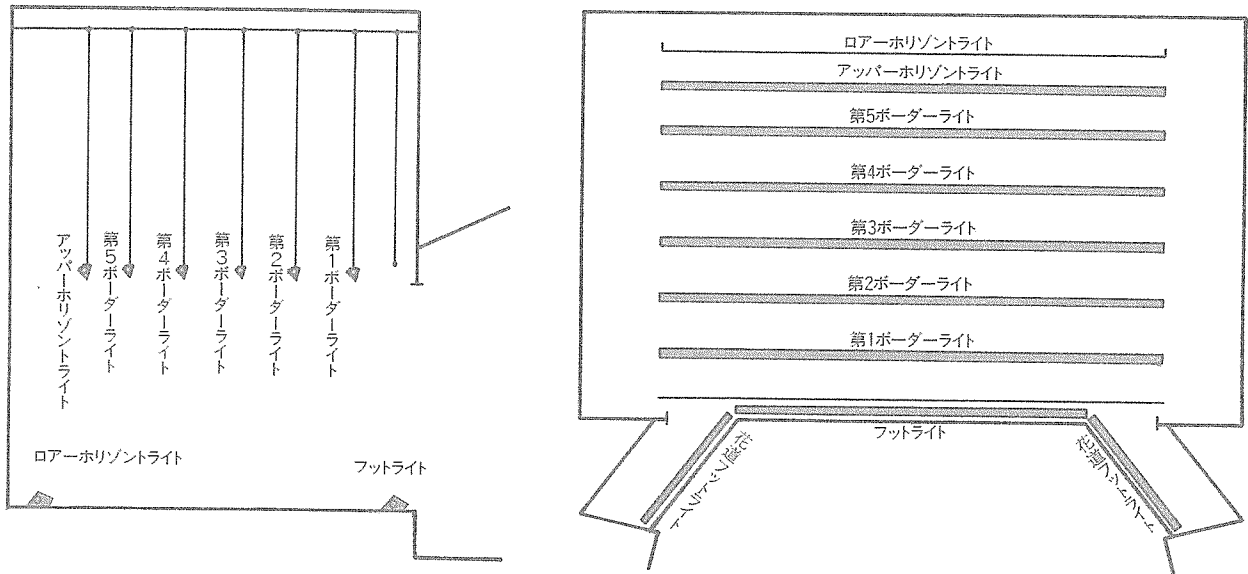
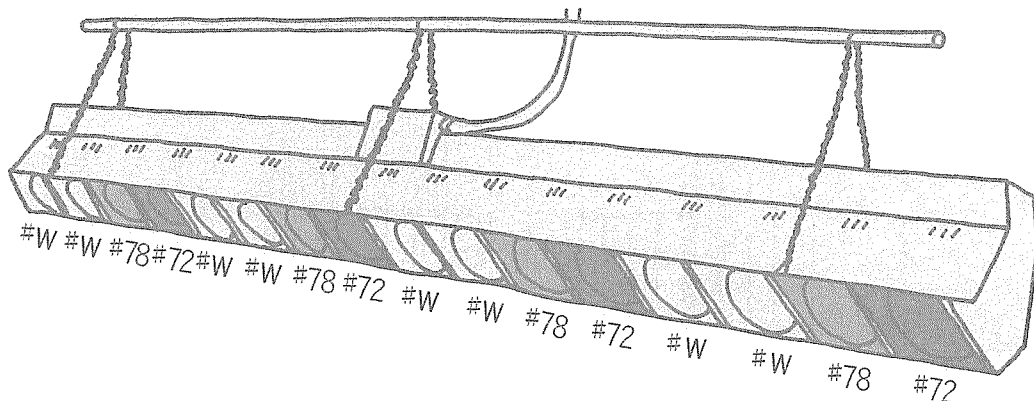


図2 ボーダーライトの色の入れ方





と、3つおきに同一の色が仕込まれています。従って、ムラのない明りにするためには同一の色の光の輪が照射面で重なり合うように、図3のように照射する必要があります。

ボーダーライトと照射面との距離が近すぎて図4のような状態ではムラのある明りになってしまい、重要な役割であるフラッドな明りをつくることができません。

図1を見てもわかるように、ボーダーライトは舞台間口一杯に設置されています。これは図3のように光の輪が重なった状態で、舞台間口一杯に明りを照射するためです。このように照射してはじめて舞台全体がムラのないフラッドな明りになります。

ところで、ボーダーライトはそれぞれの色を入れた3~4回路のほかに、3区分されて上(かみ)、中(なか)、下(しも)の3つにわけられています。

この区分けは舞台装置と関係があります。図5のように舞台上手に屋台(注4)の装置が組み、下手の舞台奥に屋外の背景のドロップがあるといった舞台装置では、ドロップだけを染める明りが必要になってきます。

図3 ムラのない明りのつくり方

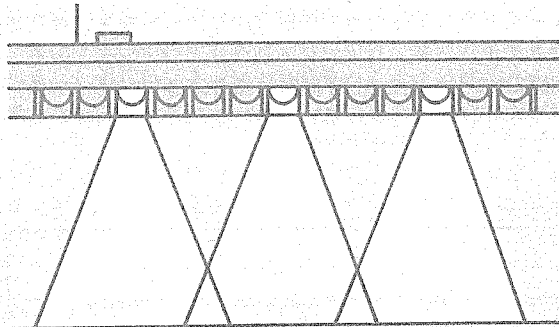


図4 ムラのでる明りの例

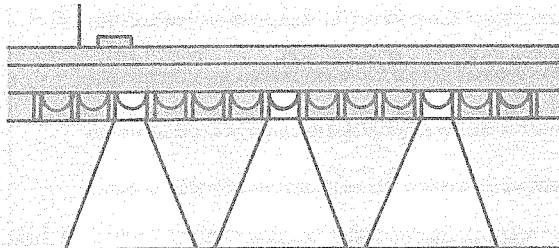
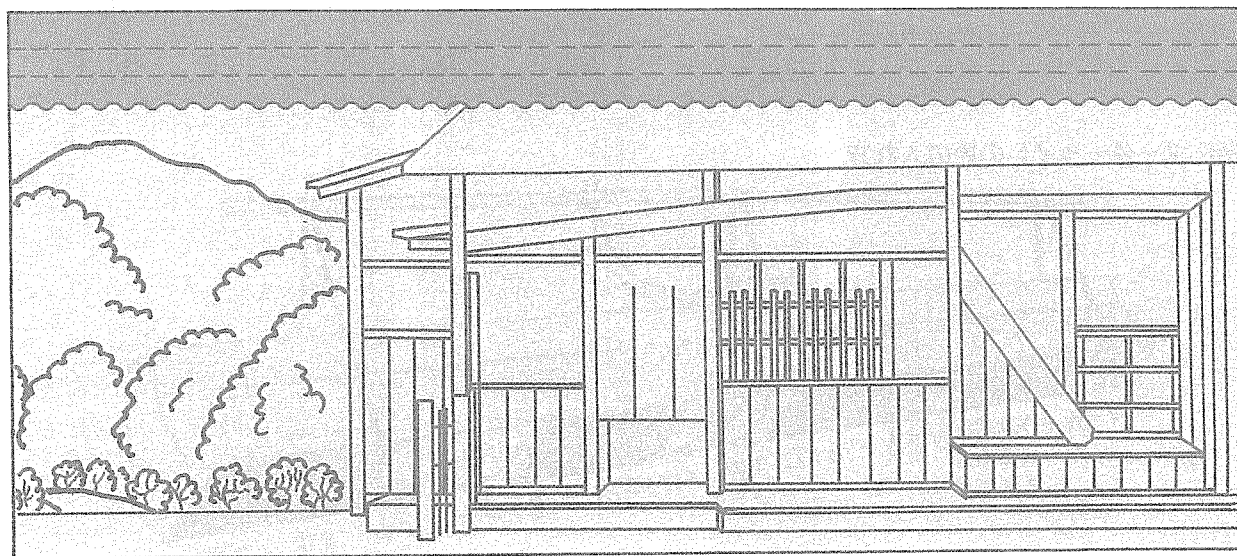


図5 屋台が組まれた舞台



このドロップを染めるボーダーライトは、下手だけに明りが必要で上手の方は必要ありません。こうした場合に、3区分されたボーダーライトの必要な部分だけを使用するわけです。

## ● 学校演劇とボーダーライト

劇場のボーダーライトについてその概略を説明しましたが、学校の講堂などの照明設備としてボーダーライトをどう位置づけるかということについて、私の独自の考えになるかもしれませんが少し述べてみたいと思います。

まず、すでに照明設備としてボーダーライトが備えられている講堂については、その位置が適切かどうか改めて確認してください。

というのは、ボーダーライトのすぐ後ろに一文字幕があり、ボーダーライトの明りが一文字幕にかかってしまっている例を何度か見たことがあるからです。ボーダーライトの明りが一文字幕にかからないように角度を変えると、明りが舞台からこぼれてしまうといった例もありました。

これはボーダーライトの位置と一文字幕の位置を十分に考えずに設備したためですが、ボーダーライトの明りに影響しないように一文字幕の位置を舞台奥へずらす必要があるでしょう。

次に、これから舞台照明設備を学校の講堂や体育館に備えたいと考えておられる場合ですが、私は小・中学校の講堂にはボーダーライトの設備は有効だと思っています。

小・中学校では複雑な明りを使った舞台をつくるというのは、実際問題として難しいと思います。たくさんのスポットライトがあっても十分に使いこなすことは大変でしょう。そこで、まずボーダーライトで舞台にフラッドな明りをつくり、数台のスポットライトを必要に応じて使っていくといった考え方でいいのではないかと思います。

しかし、高校生になったら舞台照明について勉強し、舞台表現の可能性に取り組んで欲しいと思います。

スポットライトなどの器具についても、ある程度備品として揃えることが望ましいでしょう。

そこで舞台照明設備としてボーダーライトをどう考え

るかということですが、私はそれほどボーダーライトを設備することを勧めたいとは思いません。

これは電気容量や照明設備や器具を揃えるための予算と関係してくるのですが、仮に比較的間口が広い講堂や体育館の舞台で間口一杯にボーダーライトを設備すると、予算のかかなりのパーセンテージを占めることとなります。また、そのボーダーライトを使って明りをつくとそれだけでまたかなりの電気容量を必要とします。ボーダーライトを使いながら、さらにスポットライトをサスペンションライトやステージスポットライトとして幾台も使用してきめ細かい明りをつくろうとすると、電気容量をオーバーしてしまうことでしょう。

予算や電気容量という問題は、それぞれの学校で条件がかなり異なることですから、断定してしまうのもどうかと思いますが、実際にそうした制限からボーダーライトを舞台の間口一杯に設備せず、間をあけて数台だけ設備している例をみたことがあります。

これではボーダーライトでムラのないフラッドな明り

をつくるという役割が果たせていないことは、「ムラのない明りをつくる」のところで述べた説明で理解していただけだと思います。

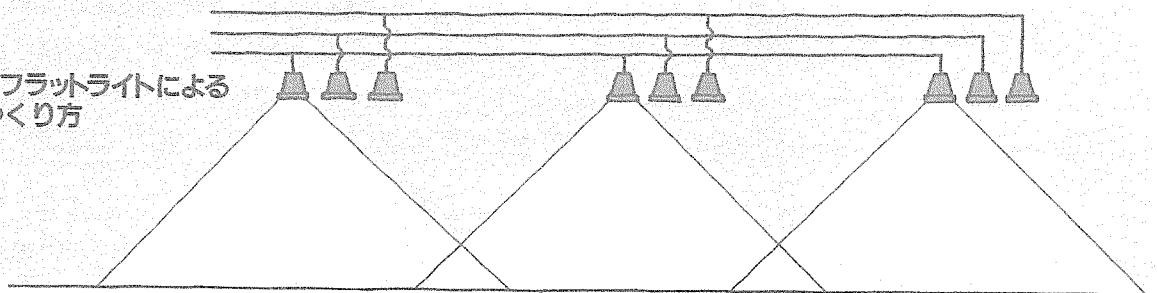
ボーダーライトは必要ではないといっても、舞台にフラッドな明りをつくることは舞台照明を考えるうえでも、また講堂や体育館を使っておこなわれる学校のさまざまな行事を考えても必要なことです。

そこで、ボーダーライトの代用としてNUC型フラットライトを使ってフラッドな明りづくりを勧めたいと思います。

NUC型フラットライトを図6のように設備します。これによって、ボーダーライトに代わって十分にフラッドな明りをつくることができますし、電気容量の面でも、予算の上でも余裕を持って揃えることができます。

そして、その余裕の部分で他の設備を整えたり、スポットライトの台数を増やしたりして、それらを上手に使いこなし、豊かなイメージを舞台表現として意欲的に実現して欲しいと思います。

図6  
NUC型フラットライトによる  
明りのつくり方



## ● 劇場のフットライトの設備

フットライトは前述したように、舞台の前端部の床に設備された照明設備です。(図1参照)

「脚光(きゃっこう)を浴びる」という言葉がよく使われますが、この「脚光」というのはフットライトのことです。

また、花道に設備されたフットライトを「花道フットライト」といい、歌舞伎の舞台などで花道を使った役者の出入りの際に華やかな効果を上げているのを観た人も多いと思います。

花道フットライトは器具を床面には露出させないように設備されていますが、通常のフットライトも観客の視野に入る舞台の前端部に設備されるものですから、芝居を見る上で邪魔にならないように器具が研究され、使用しない時には舞台前端に設けられた溝に格納できるものなど、さまざまなタイプが用意されています。

フットライトもボーダーライトと同じように3~4色の回路があります。

また、歌舞伎や日本舞踊などでは欠かせない照明設備ですが、それ以外の舞台ではあまり使用されなくなっているというの、ボーダーライトと似ているといえます。

## ● フットライトの明り

フットライトがつくる前方下からの明りというのは不自然な光の状態、人物に当たると顔の凹凸が下からの

光で影をつくり気味の悪い表情になってしまいます。

しかし、フットライトは登場人物にとっては光源が最も近い照明設備ですから、演じている時に光に包まれているという実感の中に身を置くことができますし、顔の凹凸を抑えた平面的な和化粧で演じられる歌舞伎や日本舞踊では、その表情を美しく見せる役割を果たしてくれます。

また、舞台照明を考える際に、下からの明りという特殊な光の方向性を上手に使うことも不可能ではありません。

以前、フランスのコメディーフランセーズが来日した時の公演で、『ブリタニクス』の舞台でしたが、真暗な中でフットライトが少しづつゆっくりと明るくなり、その明りによって次第に舞台装置が浮かび上がってくるという幕開きを見たことがあります。上からのサスペンションライトや前方からの明りではなく、下方からの明りによって舞台が見えてくるというこの舞台の演出と舞台照明は、とても新鮮で印象に残ったことを覚えています。

これから舞台照明づくりに取り組むにあたって、いろいろな舞台照明の知識を得ると同時に、既成の方法にとられない表現方法の可能性を追求することも、若い人たちの特権だろうと思います。

(注-1) ドロップ/それぞれの場面に必要な背景が描かれた背景幕。

(注-2) カットクロス/木立、木の葉、森などの背景を描き、布の下端を切り込んだ道具幕。ネットに貼って吊り下げることもある。

(注-3) 松羽目(まつばめ)/能舞台の鏡板の模倣で、松を描いた羽目板の背景。

(注-4) 屋台(やたい)/舞台上に飾られた家屋の舞台装置。屋体とも書く。

# 『朝は、七時』の舞台照明



## 中川 隆一

(AUライティング・デザイン)

### 設定を置き換えての上演

イギリスの劇作家ジョン・オズボーンの作品『朝は、七時』を、劇団自転車キンクリートが7月から8月にかけて東京と大阪で上演しました。

この劇団はオリジナル作品を上演することが多いのですが、今回の『朝は、七時』は演出家が長年上演したいとあためていた作品で、原作のテーマやプロットはそのままに、設定を日本に置き換えるという方法での上演でした。

65歳から72歳までの四人姉妹を中心にして、その夫たち、子供たちという比較的高い年齢の登場人物の物語を、若い役者たちが意欲的に演じた舞台は、笑いの中にもしみじみとしたベースを感じさせるものでした。

私はこの作品で舞台照明を担当したのですが、明りづくりの過程でポイントになった事柄の中から、高校生や若い人たちの参考になると思われることをいくつか述べてみたいと思います。

### 写実的な舞台装置

まず舞台装置の立面図を掲載します。(装置プラン=川口夏江)

舞台設定を日本に置き換えたということで、舞台装置も緑縁のある二階建の日本家屋が二軒、舞台中央の細い路地をはさむように軒を並べています。

図面を見てもわかるように、舞台には非常にリアルな家屋の装置が生まれ、さらに庭の樹木や草花なども神経の行き届いた細かさで飾られました。

この劇団は、演出家の志向もあって、写実的な装置を舞台一杯につくるといった特徴があります。これまでの作

品でも、それは古ぼけた二階建のアパートであったり、避暑地の別荘であったり、会社のビルの中の図書室であったりしますが、舞台装置はいつもリアルに細く飾り込まれ、その中で物語が展開されるのです。

このように舞台装置にエネルギーを注ぐ姿は見ていて興味深いものがあります。舞台の上にひとつの世界をつくらうとする思いが、舞台装置に対する姿勢に込められているように感じられ、またそうしたこだわりが芝居づくりの重要な核になっているような気がするからです。

### 光の方向性を決める

次に、明りのプランについてですが、この作品はおよそ一日の間に起こった出来事が展開されています。

時間の流れでいくと、第1幕は幕開きが午後3時すぎぐらいの設定で、次第に日が暮れていって夜になるまでの時間帯です。第2幕は翌日の早朝、そして暗転があって第3幕が昼頃になります。

全体の明りのプランを考える時に、まず大切なのは光の方向性を決めることです。特にこうした写実的な装置の場合は、光の方向性に統一がとれていないと不自然な印象を与えてしまいます。ここでは、太陽が沈む方向と昇る方向をどう設定するのが、光の方向性を考える上でポイントになりました。第1幕では下手側に太陽が沈むように設定しましたので、夕暮れの明りは下手からの強い方向性を感じさせる明りになります。逆に第2幕の明りは、上手からの明りが昇る朝の太陽の明りとしてつくられることになります。

第1幕の夕暮れの明りは下手から夕陽としてアンバー系の明りを強めに出し、上手からは抑えとして薄いブルーをあてるという方法でつくったのですが、こうした片明りはどうしても人物の顔半分が見づらくなります。特に、人物が二人並んで立っていたりすると、上手側の人

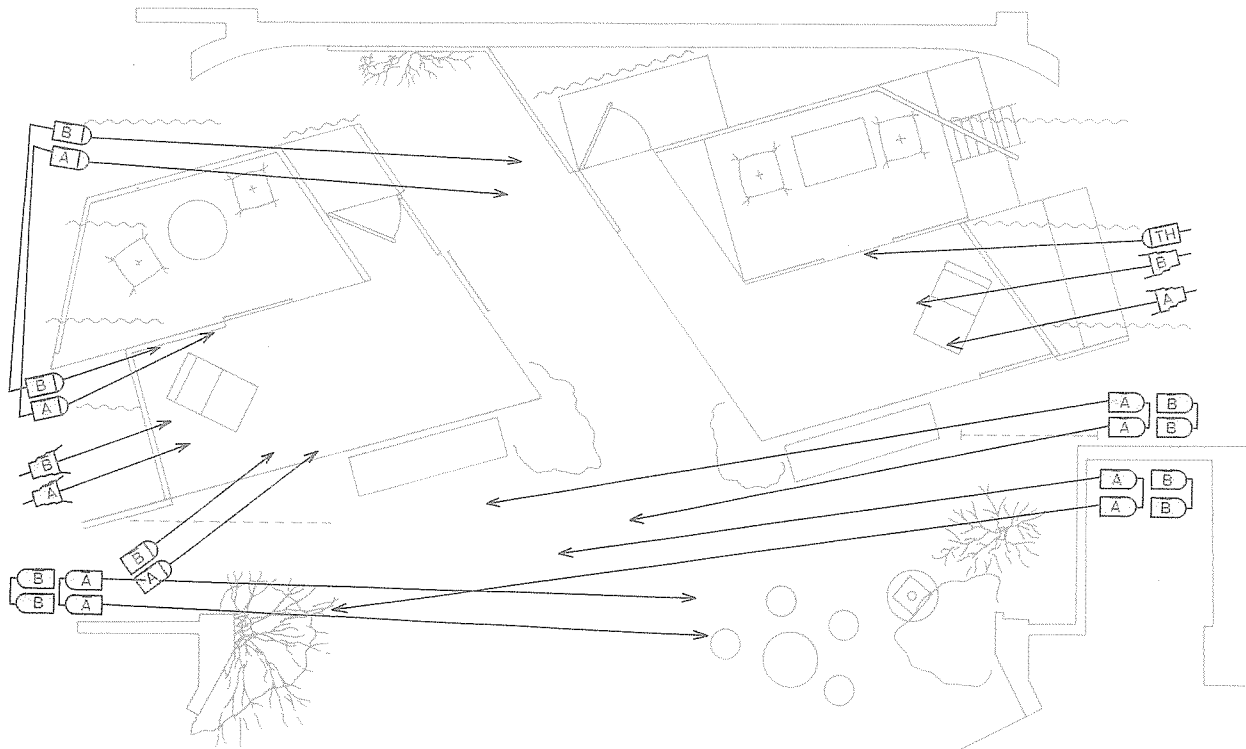
物は下手側の人物の影に入って見えにくくなったり、動きによっては影がチラチラしたりします。こうした場合フォロー明りでカバーする方法が考えられるのですが、今回はフォロー明りを用いなかったため、演出家と相談しながら、人物が重ならないように立ち位置や動きを多少変更してもらうような方法で対処しました。

フォロー明りにかぎらず、演技を見せる明りとしてシーリングライトやサイドフロントライトなどの前明りがありますが、あまり前明りを強くすると舞台全体が平板な感じになるので、今回の作品ではできるだけ前明りに頼らずに光の方向性を生かしながら、いろいろな角度から明りをつくるように考えました。(図2参照)

図1 舞台装置の立面図



図2 舞台装置の平面図とギャラリー廻りの仕込み



## 欄間吊りの照明

舞台には二軒の家が軒を並べるように建っていますが、このような設定では第1幕の夕暮れの状態を下手からの明りでつくった場合、上手側の家や路地は下手側の家の影になって実際には光があたらないものです。しかし、路地や廊下などでも役者の演技がありますので、そうした演技を見せるためには舞台全体の光の方向性を考慮に入れながら、舞台照明としてはいろいろな角度から明りをあてる必要がでてきます。

廊下での演技のためには、双方の家の廊下の舞台側に欄間吊りの器具を備えました（仕込図1ーア、イ）。欄間吊りの明りは、前明りによって障子などに人物の影が出た時に、その影を消すために有効な働きもします。

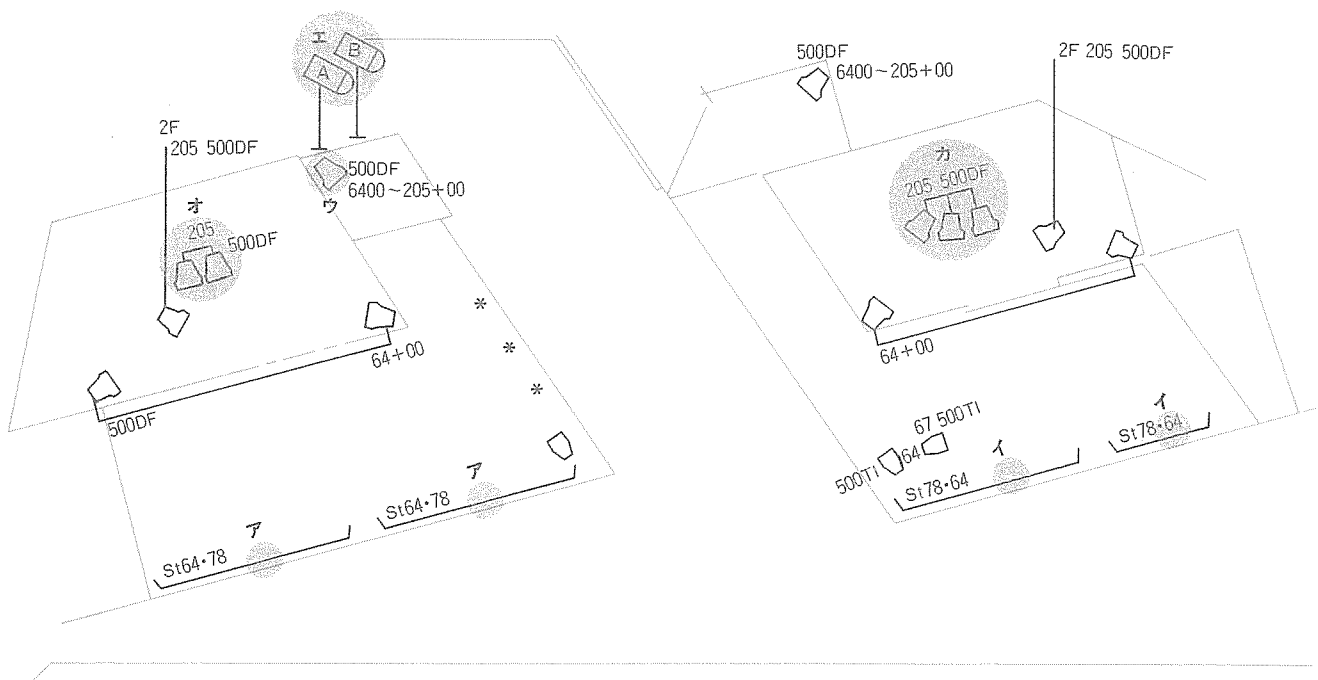
下手の家の路地に面した廊下でも人物の出入りなどがあり、ここにも欄間吊りが欲しかったのですが、この位置（\*）では客席から見える恐れがあるので仕込図1ーウの位置にスポットライトを仕込みました。また、路地からの人物の出入りや演技のためには2台のステージスポットライト（仕込図1ーエ）を設置してあります。

部屋の中の明りは、日が暮れた時に電灯の明りが廊下に少しこぼれて、電灯がともった状態が障子を通して見えるような明りをつくるために、レンズをはずしたスポットライト（仕込図1ーオ、カ）を仕込みました。

## 写実的な装置に対する明り

最初に述べたように舞台装置がとても写実的につくられているので、装置に対する明りも考えなければなりません。もちろん写実的といっても、観客席から見ると六畳間くらいに見える部屋が平面図でもわかるように変形

### 仕込図1 ステージ廻りの仕込み



の狭い空間だったり、実際の家屋ではありえないような所に窓がつくられていたり、舞台装置としてのウソはいくつもあります。

同じように装置に対する明りも、日常の中では考えられない光の状態が舞台照明としてつくられることがよくあります。例えば、軒先に釣り忍が吊されていると、そこだけに光をあてて浮き上がらせて見せたり、暗い庭の装置のなかで窺の所だけが明るくなっていたりといった舞台の明りを見たことがあると思います。こうした舞台照明によって装置が飾られた舞台の絵柄をきれいに見せ、その場面の雰囲気をつくり、観客を芝居の世界に引き込んでいくのです。

もちろんとりたてて舞台装置に対する明りをつくらなくても、役者の芝居を見せる明りや時間や状況を表現する明りをつくっていくなかで、明りのハレーションなどによって装置もそれらしく見えるものです。しかし、装置の壁や屋根や木立など部分的にタッチの明りをあてることで、装置を一層立体的に見せたり、その場面をよりきれいに見せることはよく用いられる方法です。

今回の作品でも壁や屋根、木立などにタッチ明りをつくりました。これは単に装置に対する明りというだけでなく、このタッチ明りによって時間の経過を表現するなど、舞台照明全体でも有効な動きをしました。

## 雲の表現

この作品を上演した舞台はあまり奥行きがありませんでしたので、舞台中央の上の部分に見えるホリゾントの空だけで奥行きを感じさせる明りを考えました。

そのひとつが雲の表現です。雲のために使ったスポットライトは、仕込図2のキの部分です。このスポットライトはレンズをはずし、アルミの板でつくった雲の種板を取り付けてあります。雲の種板は入道雲や流れ雲など



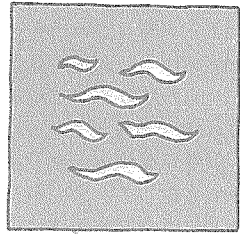
いくつかの種類のもをつくり、それぞれ3台ずつ用意し、色もナマと黄色(ロスコレーン=805)、薄いアンバー(リーコンバージョン=204)、濃いアンバー(ロスコレーン=811)の4色を用意しました。

この雲を並べて水平線に照射したり、色を微妙に変えたりすることで、舞台に奥行きを感じさせると同時に時間の流れを表現することにしました。

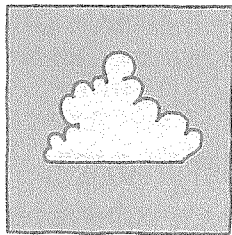
雲の種板には既成のものがあります。しかし、既成のものでは雲の部分だけがリアルになりすぎるような気が

しましたので、アルミの板を切り抜いてこの芝居に合った種板をつくりました。このように種板は、それぞれの舞台の表現にあわせて手作りのものを用意した方がより舞台が楽しくなると思います。また、雲だけでなく抽象的な模様を切り抜いた種板をつくり、その色を変化させると面白い舞台表現が可能です。このアルミの板を使った手作りの種板はとても簡単で応用がききますので、機会があったらぜひ試みてください。

図3 アルミ板を使った種板



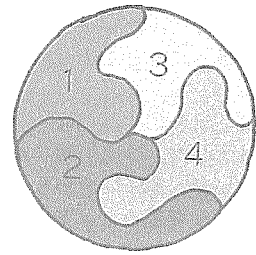
雲の種板



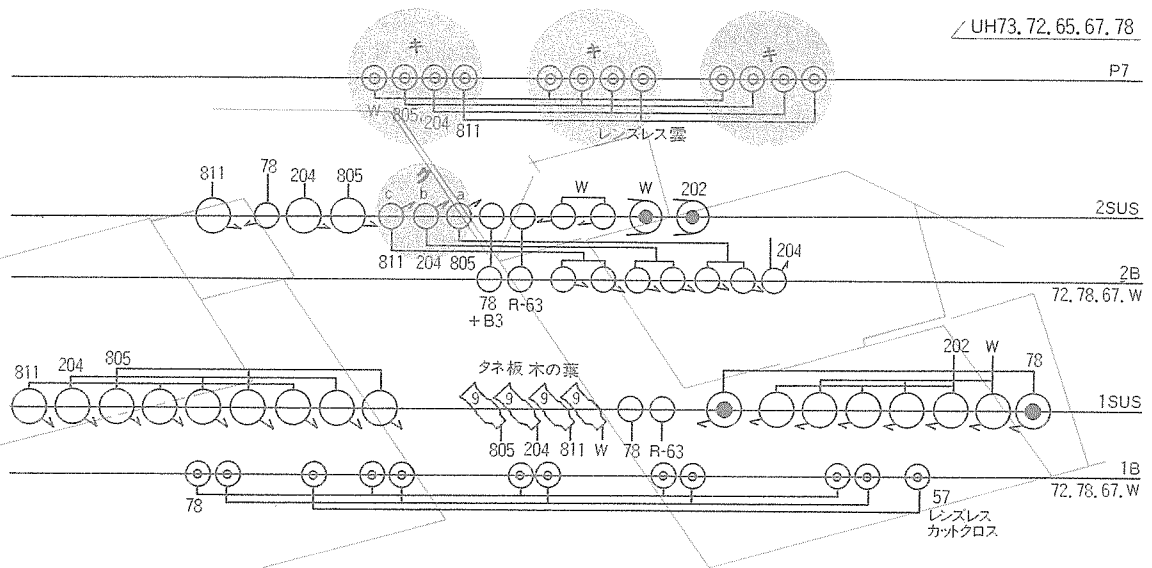
入道雲の種板



抽象的な模様を切り抜いた種板



仕込図2 舞台上部の仕込み



1FR Acir×3CE 67→
2FR Bcir×3CE 78→W
3FR Ccir W×4
4FR ホアテPM×1 PM×1
W 202

500WCEC×8
1CL パイプ吊花道 805×2 204×2 811×2 78×2
2CL 73, ×4 67×4 W×4 202×4
MF MF CE CE
Follow×1

1FR Acir×3CE 811→202
2FR Bcir×3CE 204→78→W
3FR Ccir×4 805
4FR オアテMF×1 MF×1
805 204
811 78+64

○	1kWCEC
●	1.5kW FQ
◎	500WDF
○	500WCEC
9	940-9

## 二段階の夕方の明り

明りの変化については、第2幕は早朝の明り、第3幕は昼間の明りということで時間の流れを表現するための変化はなく、人物の動きによって部分的に少し光量を上げるといった操作をおこなうだけでした。しかし、第1幕では昼間から夜にかけての明りの変化が重要なポイントになりましたので、少し詳しく第1幕の明りの変化について述べてみたいと思います。

明りの変化のキッカケやポイントは、基本的に台本のト書きやセリフの中から読み取ることができます。“このセリフまでに夕方の明りにしたい”とか、“ここでは夜になっていなければならない”といったことが、演出意図とも関係してきますが台本を読んだり、稽古を見るなかでわかってきます。

この芝居の第1幕では、夕方の明りを二段階にわけて作りしました。昼間の明りから薄いアンバーになり、やがて濃いアンバーに変わり、最後に夜のブルーの明りになるという変化です。実際の時間でいうと、幕開きの昼間の明りから25分くらいで最初の薄いアンバーの夕暮れに変化させ、それから20分くらいかけて濃いアンバーの明りにしました。その後の日暮れから夜まではわりあい速く変化させました。

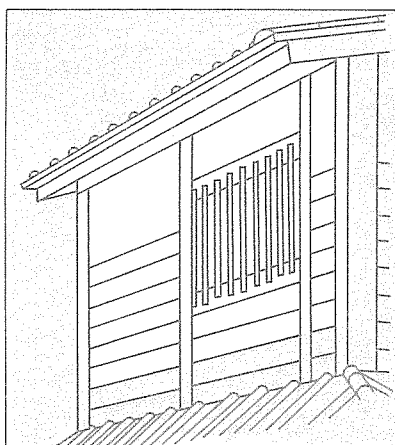
これは演出家から二段階の夕暮れの明りが欲しいという注文があったわけではないのですが、昼間から夜への変化をよりきめこまかくつくっていくには、この方法が適していると思われたからです。

## タッチ明りによる時間経過の表現

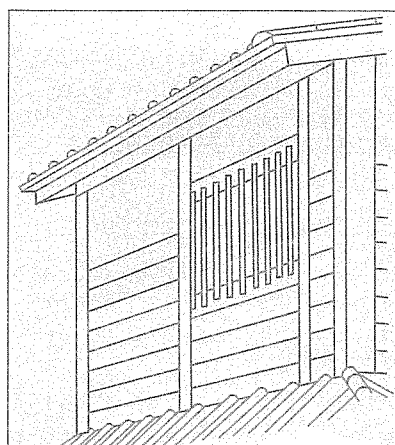
装置に対する明りのところで、タッチ明りの変化によって時間経過を表現したと述べましたが、具体的な例をあげて説明しましょう。

上手側の家の西を向いた二階の壁部分のタッチ明りは、時間の経過にしたがって色やあたりが三段階に変化します。

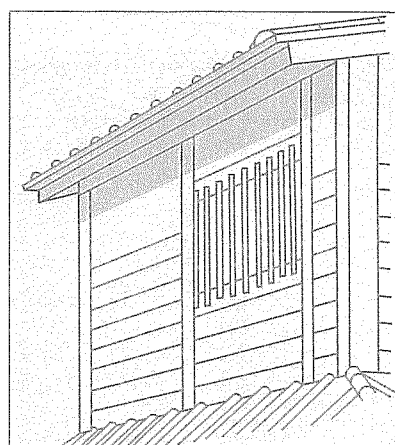
図4 タッチ明りの変化による時間経過の表現



**aのスポットライト**——  
太陽の位置が高い昼間。  
色は黄色(805)



**bのスポットライト**——  
太陽も傾むいて次第に夕暮れが近づいてくる時間帯。  
色は薄いアンバー(204)



**cのスポットライト**——  
太陽は沈みかけ、夕暮れが深まっている時間帯。  
色は濃いアンバー(811)

この部分に対するスポットライトは仕込図2のクの三台です。この三台はそれぞれaに黄色(805)、bに薄いアンバー(204)、cに濃いアンバー(811)が仕込まれており、壁に対するあたりも角度を変えてあります。(図4参照)

つまり、太陽の位置がまだ高い時はaのスポットライトを使い、明るい黄色の明りで壁の下の方まで照らしています。夕方になるにしたがって、明りは薄いアンバーになり、照らす壁の面も3分の2くらいになります。この明りをbのスポットライトが作り出します。そして、夕暮れが深まってくると、濃いアンバーの明りが壁のごく上の部分だけを照らすようになります。これはcのスポットライトを使い、沈んでいく太陽を表現しています。

この壁へのタッチ明りの変化の操作について述べると、幕開きでaの明りが100%の時に、bの明りをすでに20~30%混ぜた状態にしておきます。20~30%というのは見た目ではどう感じるか感じないかのわずかな光量ですが、この状態から芝居の流れに合わせて少しずつaの明りを落としbの明りを上げていきます。そして理想的にはaが落ちてbが決る時には、cの明りが少し入っていた方が良いでしょう。このようなタッチ明りが屋根瓦の部分や、庭の樹木などにも同じようにつくられて、全体として時間の流れを表現していきます。

## 暖色系の明りからブルーの明りへの変化

壁に対するタッチ明りのように、黄色から濃いアンバーへの変化という暖色系の明りの変化の場合はそれほど難しくありませんが、夕暮れから夜にかけての変化はアンバー系の明りからブルーの明りの変化になり、しかも部分的な変化ではなく光の方向性の変化も含めた舞台全体の変化になりますので操作も難しくなります。

アンバーの明りからブルーの明りへ変化すると、急に暗くなったように感じます。実際に暗くなるのは当然なのですが、そのために芝居が見づらくなったり、観客が芝居よりも明りの変化に気をとられるようでは困ります。

特に濃いアンバーの明りを落としていって、夜のブルーを上げていった時のちょうど中間の状態、日常では薄

暮といわれる時の明りが難しいのです。この状態をつくるために、照明家によってはパープルの明りを使ったりいろいろな方法を用いています。

こうした変化を自然に、観客が芝居を見る妨げにならないようにスムーズにおこなう方法の一つとして、タッチ明りを利用するやり方があります。

例えば、夕暮れの明りを落としながら夜のブルーを上げていく変化のなかで、壁や屋根のアンバーのタッチ明りを少し残しておくのです。つまり、太陽が沈んであたりは夜の明りになっているけれども、屋根の部分だけアンバーが少し残っているという状態をつくるのです。

また、星や雲を利用することで明りの変化をサポートすることもできます。例えば、まだ暗くなっていない夕焼けの空に星が一つ、二つ輝いていたり、あたりが暗くなっても空には茜雲が残っているという風景はよく目にするものです。夕暮れと夜の狭間の時間帯をこうした状態をつくることで表現していくことも有効です。

夕暮れから夜にかけての変化の例を整理すると次のようになります。

- ①夜のブルー明りを上げながら、夕暮れのアンバー明りを落としていく。
- ②水平線の夕焼け空に星が一つ、二つ瞬きはじめ、少しずつ夕焼け空から夜の空へと変化をはじめる。
- ③次第に消えていくアンバー明りのなかで、装置へのタッチ明りと茜雲のアンバーが残っている。
- ④夜のブルー明りのトーンになった舞台で、残っていたタッチ明りのアンバーも少しずつ消えていく。
- ⑤薄いブルーに変化した水平線の空にわずかに残っていた茜雲も次第に消えて、星が輝きはじめる。

これは一つの例ですが、このようにいろいろな要素を取り入れながら明りの変化をきめ細かくつくっていくこ

とで、観客が芝居に夢中になっている間にごく自然に夜の場面へ変化させることができるのです。

## 地方公演での楽しみ

今回の芝居は東京と大阪だけの公演でしたが、私が携わっている舞台に劇団青年座の学校公演があります。

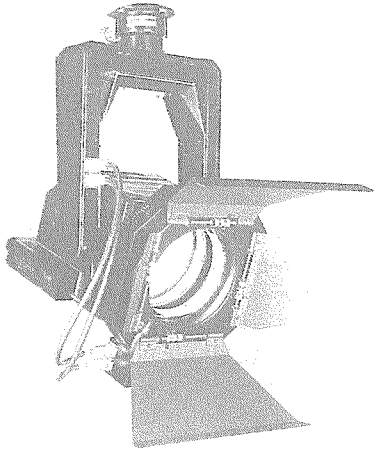
この公演では、私は照明プランを担当する一方、オペレーターとして地方公演に参加することもたびたびあります。

特に、学校の講堂で上演する時には、その学校の演劇部のメンバーに後片付けなどを手伝ってもらったり、生徒たちと身近かにコミュニケーションできる楽しみがあります。こうした機会に、舞台照明についての質問や、舞台づくりについての相談を積極的に寄せてもらえればと思っています。また、実際にスポットライトなどの器具に触れるチャンスでもあります。スケジュールなどの関係でその場では十分な対応ができないかもしれませんが、遠慮なく声をかけてみてください。

私たちが興味を持って芝居づくりに取り組んでいる若い人たちに出会うのは、何よりも嬉しいことです。芝居づくりをもっと楽しくし、表現方法を豊かにしていくために、私たちの力が役に立てればと思っています。

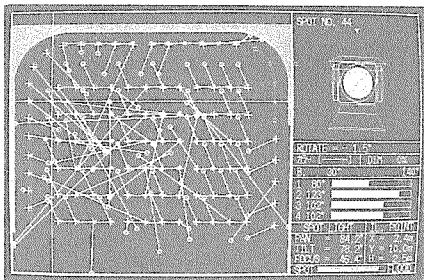


# TVメディアの可能性を広げる光のテクノロジー。



ムービングスポットライト

CRTディスプレイ



照射点入力方式による  
シューティングシステム

## 『サリュース』

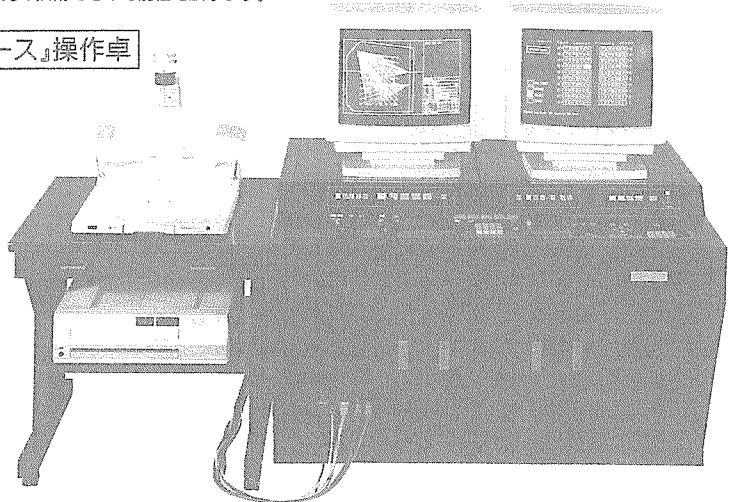
バラエティ豊かな情報を、そしてさまざまなメッセージを新鮮な映像で提供していくTVスタジオ。このメディアの創造の現場で、「照射点入力方式によるシューティングシステム『サリュース』」が活躍をはじめています。

『サリュース』の基本システムは株式会社東京放送の照明スタッフとMARUMOの技術陣との共同開発によって完成されました。スポットライトの動き(パン、ティルト)やフォーカスの調整、調光レベルの設定、カラーフィルターの設定、ハンドアーの開閉や回転といった「仕込作業」「明け合わせ」に伴う多様な微妙な作業を、コンピュータ制御により短時間に、しかも高い精度で自動的に実行していく最新テクノロジーです。

『サリュース』の誕生によって、時間の流れと競うようにビビッドな映像を創り続けるTVメディアに、機能的で新しい明りづくりのスタイルが確立されていきます。

衛星放送の多角化、CATVの増加など、大きく変動しつつあるTVメディアの未来。MARUMOは光の技術でその可能性を広げます。

『サリュース』操作卓



## 『サリュース』が活躍するTVスタジオ

東京放送巨スタジオ



福島テレビ第1スタジオ



※『サリュース』についてのお問い合わせ、カタログの請求は本社・営業部へお申し込みください。

●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(3252)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。