

MARUMO LIGHTING NEWS



1997 APRIL

VOL.80

- クラシック・バレエの照明 ————— 辻本 晴彦 ●表現に対する欲望 ————— 竹内 銃一郎
●MARUMOの光が活躍する新しい劇場・テレビスタジオ ●新製品ニュース ●表紙写真 — 遊 ●機械全自動シアター公演「ライフレッスン」

クラシック・バレエの照明



写真提供＝勸井上バレエ団

辻本 晴彦 (舞台照明満平舎)

クラシック・バレエとモダン・バレエ▶▶▶

一口にバレエと言っても、『バレエとは何か』という、それだけでも非常に難しい歴史背景やそれぞれの国の事情を持っています。ここで簡単にそのことに触れておきます。

バレエとは本来、筋（ストーリー）を持ち、何者かに扮している複数の登場人物による、衣裳・装置を伴う舞踊劇のことをいいます。かつては、舞踊劇であるバレエは、「ダンス・クラシック」の、すなわちフランスの王立舞踊学校（後の国立音楽舞踊学校）で始められた脚の基本的な五つのポジションを持つ舞踊の技法によって踊られるのが普通でした。（図1参照）

そのダンス・クラシックの技法（脚の基本的な五つのポジション）を否定した新しい舞踊がモダン・ダンスといわれるもので、モダン・ダンスの技法による舞踊劇（バレエ）もあるわけです。しかし、それをモダン・バレエと呼ぶのは誤りで、クラシック・バレエ、モダン・バレエといった場合には、踊りのもとになる技法のことでなく、バレエの構成そのものがクラシックな構成を持っているか、モダンな構成を持っている

かという区別なのです。

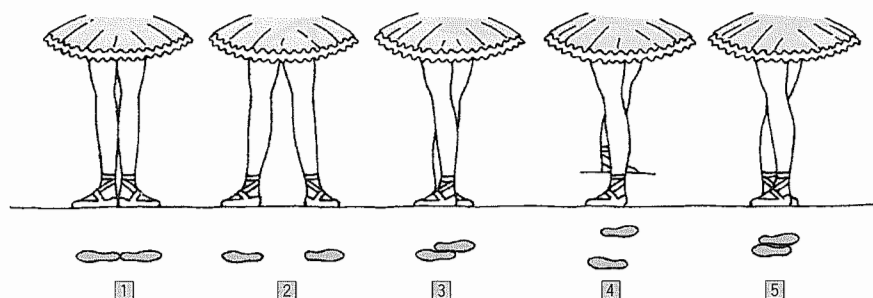
例えば、まずコオル・ド・バレエ（注1参照）の踊りがあってからパ・ド・ドゥがあるというような形式を持っているものはクラシック・バレエと呼んで差し支えないといえるし、そういう形式を破っているものがモダン・バレエと呼ばれるものなのです。

クラシック・バレエの照明の考え方▶▶▶

このように宮廷舞踊から発展した歴史を持つクラシック・バレエの照明は、基本的には舞台の隅から隅まで十分に明るいのが本当であると思われます。日本舞踊の照明の「白（しばしばパー明かりなどと言われていますが）」に相当すると思っていただければよいでしょう。

踊り手にとっても舞台の床などが良く見えて安心して踊れる状態で、観客の方からも踊り手のテクニク、感情表出、舞台上のどのような線を通して動いて行くかというシュマン（歩き道）などが、すべて良く見える状態が望ましいといえます。特殊な内容のレパートリーを除いては、明るく上品で、いくなれば健康的な美しさを目指してよいのではないのでしょうか。

(図1)クラシック・バレエの脚の基本的な五つのポジション



- ① 両足を踵の部分で密着させ、一直線上においたポジション
- ② 両足を一直線上に、自分の足の一步分の間隔をおいて開いたポジション
- ③ 片足の土踏まずの部分へ、もう一方の足の踵を持っていき、平行的に密着させたポジション
- ④ 片足を他の足の前へ、一步分の間隔をおいて出したポジション
- ⑤ 両爪先だけを残して、両足を密着させたポジション

西洋古典音楽や舞踊音楽の持つ左右対称性を理解することも、明かりづくりを考える上で重要な要素のひとつになります。

2小節の反復4回とか、4小節×反復2回とか、8小節×反復2回というような音楽の作られ方は、踊りの振付における、例えば中央から左へ2小節、戻るのに2小節、今度は逆に右へ2小節、また2小節で中央へ戻るといったような動き方と密接な関連性を持っていると考えられます。(図2参照)

また、コオル・ド・バレエの動きや、隊形(態型)変化も左右対称形の構成が基本になっている部分が多く、例えば片側からだけの明かりというようなことは、特殊な内容の場面や、特殊な装置を背景に持つ場合以外は考えにくいようです。

色の選び方▶▶▶

クラシック・バレエでは、舞台を明るく見せるということが大切になるので、色についても私の場合には白い光を考え方の基本にした上で、いろいろな色を混ぜてつくった柔らかい明るい肌色というものを照明の基本にしています。

いろいろな色を混ぜる理由は、柔らかい白に近い色が得られることと、踊りの内容に従って、全ての波長の分光を平均に含んでいる白い光の中のある部分(色)の強調がやりやすいことなどです。つまり混ぜた光のバランスを変えることで、ある色を感じさせることが簡単にできるからです。

ふつうの舞台では、サスペンションライトの同じ角度となる光で2~3色、客席側の前明かりでは4~6色を選んで使っています。全部を混ぜると白に近い柔

らかい色になる組み合わせを選ぶのがふつうです。

また、西洋の舞台照明の歴史の中で、現在のようなカラー・フィルターができる前の初期の電灯の劇場では、色ガラスの青、赤、黄色(赤味のある黄色)を白色と一緒に点けていたことも加味しています。今でも、欧米の劇場では、ブルー(少しグリーンが入っている)、ピンク(赤の変形)、ゴールド(暖かみのあるイエロー)という印刷の三原色に近い組み合わせでフルライトをつくるのが、しばしばおこなわれています。

それから、明るく華やかな舞台をつくるために、印象派の絵画の手法を応用するのもひとつの方法だと思います。どういうことかといいますと、印象派以前の絵画では、明暗を光と陰として捉えて、影の部分は焦げ茶や黒で描くのがふつうの手法でした。しかし、印象

(図2)楽譜上での音楽の反復例

ドリープ作曲『コッペリア』より

● 『コッペリア』の一シーン (写真提供=舞井上バレエ団)



注1 コオル・ド・バレエ クラシック・バレエで、主役でない、いわばその他大勢の役を踊るカドリイユやコリフェの人達を意味するバレエ用語で、舞台上で隊形変化によって一種の図案のようなものを描きながら、ソリストの踊りのための場を作る人達を指す言葉です。

派の画家たちは、明暗を光の当たっている部分の色と陰になっている部分の色というように捉えて、陰の部分も色で表現しています。この手法は、その後の絵画に深い影響を与えています。ルノアールなどの絵を見ていただければすぐ判ると思います。

舞台上、仮りに比較的写実的な設定のバレエ作品でも、陰になる部分を色の光として捉えて、色を選ぶようにすると、明るい舞台が作りやすいようです。

パ・ド・ドゥという形式について▶▶

クラシック・バレエにはパ・ド・ドゥという形式があり、公演や発表会でこのパ・ド・ドゥだけを抜粋して上演されることがしばしばあります。

パ・ド・ドゥとは、男性第一舞踊手と女性第一舞踊手の二人によって踊られるもので、アダージュ（アダジオ）、ヴァリアシオン（ヴァリエーション）、コーダの三つの部分から成り立っています。

アダージュはアンダンテ・カンタービレの音楽のなかで、ゆるやかな動きで、女性舞踊手が片足で立っている時に見事な平衡と優雅な曲線美をみせるように組み立てられたパ（バレエの動きの基本となる、体重の移動を伴うステップのこと）とポオズの連続による女性舞踊手の見せ場となる踊りです。ヴァリアシオンというのは初めに男性、続いて女性のそれぞれのパ・スル（独舞＝ソロ）で、アレグロの踊りをいいます。コーダは、アレグロより速いプレストに盛り上がり、ゆく加速的動きの連続による男性舞踊手の見せ場となる二人踊りです。

クラシック・バレエでは男と女の愛の踊りの際に、アダージュが用いられることを忘れてはなりません。ここでは、普通に考えられているような愛の表現形式はとられず、古典的な形式がとられます。

しかし、愛情表現の踊りであることを忘れずに、照明も作られなければならないと思います。祝婚的な性格を持つ場面の踊りであることが多いので、照明もその点に留意しなければならないでしょう。そして、それぞれの踊りの背景となる物語の内容や、昼か夜か、戸外か室内かなどの条件で、白い光の中のある色の部分を強調したり、逆に差引いたりするわけです。

以前、『くるみ割り人形』の「金平糖のパ・ド・ドゥ」で、舞台を濃く暗いブルー舞台にして（UHL, LH Lも）、水平線に金属板の反射光を白で強烈に出し、あとはピンスポットのフォローだけという、一見効果的な照明を見たことがあります。こういうのは明らかに間違いです。先程も触れたように、クラシック・

バレエの踊り手にとって床が良く見えるということは正確に踊る上で必要なことなのです。

多幕構成のバレエ（グランド・バレエ）▶▶▶

古典的な形式（パ・ド・ドゥなど）を持つ多幕物のバレエにおいて、始めのシーン（第一幕とか第一幕第一场）は物語の構成上から見ても大変日常的で写実的な場面であることが多く、それから何かのキッカケで物語の幻想世界に突入していくという構成のものが多くみられます。

従って、始めの場面のリアリティある丁寧な舞台づくりが、次の幻想的場面への飛躍と対比を生かす上で必要なことと思われます。母親が子供たちの前で語る話が、いつの間に子供たちを幻想の世界へ誘い込んでしまうように……。

もちろん、最近の演出の傾向として、始めのシーンから、これはファンタジーの世界だからというような作り方の演出が増えているのも事実ですが、本来はリアル・タイムからファンタジー・タイムへの移行・飛躍が舞台の上でおこなわれるはずで、その場面のつなぎ方、変化の仕方が振付・演出・照明家などの舞台作りのポイントになるように思われます。これは言葉で言ってしまうと簡単ですが、とても難しいことです。

舞踊劇としてのバレエの場合には、それぞれの物語に従って、その場面がまず昼間であるのか夜であるのか、戸外か室内か、現実の時間の流れの中の場面かそれとも幻想（非現実）の時間の流れの中の場面かというようなことを照明によって、装置が省略されているような場合でも、観客にすぐわかるようにする必要があります。観客に余計な神経を使わせて疲れさせないことが大事です。

全体の流れの把握▶▶▶

舞踊劇（バレエ）に限らず、一つの作品に取り組んだら、全体の流れをまず把握するように努力します。どの部分が一番ポイントになる部分か、空間と登場する人物との関係、時間の流れを正しく掴むことなどが必要です。

全体の流れを、頭の中で一つのグラフの折線のようなものに置き換えて考えてみることも有効でしょう。線の上下、カーブの具合、折れ曲がりの点などを、作品のどこどこに置いたら良いかを見付けなければなりません。

どの場面が一番暗くて、どの場面が一番明るくなく

ればならないか。そして最も大事なことは、できあがった個々の場面の照明の大切さももちろんですが、それ以上にある場面の照明から次の場面の照明へ変化する途中の経過をどう見せるか、その途中経過で観客に何を感じさせられるかということを考えます。

例えば、動物が楽しく遊んでいる場面で急に嵐になるとします。プランナーの仕事としては、楽しく遊んでいる時の照明(A)と、嵐の吹き荒れる暗い照明(B)とを設定するわけですが、できあがったその二つの場面の照明は実は余り意味がありません。むしろAからBに変化するスピードや変化のカーブ、明るさの差の度合、また、その変化の途中でその変化が登場し

ている人たち(動物)とどう関わるかということで、観ている人は何かを感じるわけです。途中経過を大事にしなければなりません。

また、単純に非現実(幻想)の場面は暗いと考えるのは間違っています。全体の流れの中で、物語の内容も考慮した上で、常に前後の場面との比較で明るさの設定をおこなうべきです。

エフェクト類を使用する時も、この全体の流れの中でつかんだ明るさを満足させた上で、なおエフェクトが効果を持つのなら良いのですが、時として、エフェクトを見せるためにその場面の明るさを犠牲にする場合があるようです。これは具合の悪いことです。その

「コッペリア」の照明の組み立ての一例

ひとつの例として、バレエ『コッペリア』の第一幕を例にとり、明るさの起伏について書いてみましょう。ここでは、比較的写実的な演出をした場合を想定しています。細かい部分は演出者によって多少異なる場合が多いのですが、とりあえず説明を試みてみます。

*

第一幕は、ポーランドの、ウクライナとの国境近くのガリシア(ガリツィア)の町の広場で、その広場に面した人形作りの老人コッペリウスの家と向かいのスワニルダという娘の家が舞台の両側にあるというのが普通の舞台の設定です。

空気の美味しいさわやかな朝から始まりです。スワニルダのフィアンセである若者のフランツが、コッペリウスのつくったコッペリアという名の人形をコッペリウスの娘と思いついで入ります。

それというのも、コッペリウスが、毎日のように窓の下にやって来るフランツにいたずらを思いついて、フランツがコッペリアに挨拶をすると、人形を動かして人形が立ち上がり、フランツに返礼をするようにしていたからです。ところが、スワニルダがコッペリアの注意をひこうとしても、人形のコッペリアはもちろん知らん顔です。コッペリアがフランツに返礼をするのを見たスワニルダはコッペリウスの仕業とは思わず、フランツといさかいを始めます。

広場にスワニルダの友達やフランツの友達が出てきて踊りだします。陽は高くなり、市長が助役を連れて出てきます。群集も集まってきました。そこで市長は、領主がこの町の教会に鐘を寄贈したことを皆に伝え、その祝いとして明日は鐘の祭りをおこなうと告げます。そして、「明日結婚をするものには持参金が与えられる」と付け加えます。広場は沸き立ちます。

市長はスワニルダに「明日の祭りの日にフランツと結婚をしてはどうか」とたずねます。スワニルダは「フランツはコッペリウスの家のフランス娘に夢中で、本当に私を愛しているかどうか判りません。フランツに聞いてください。」と答えます。市長はこの地方に古くから「麦の穂を振ると愛する人の心の真実の声が聞こえる」という言い伝えがあるのを出して、スワニルダに麦の穂を一本渡して

「麦の穂の声を聞いてごらん」といいます。

スワニルダとその友達の〈麦の穂の踊り〉が始まり、若者たちも踊りに加わって踊っているうちに、陽は斜めに傾き、やがて陽が沈んでいきます。

ここまでは、人形のコッペリアに関連するキッカケがいくつかありますが、それを除外して考えれば、①さわやかな空気の朝の明かり。②陽が高くなって広場に皆が集まる昼頃の明かり。③麦の穂を持って踊る時の明るい屋下りの明かり。④若者たちが加わる〈チャルダッシュ〉の赤味のある明るい夕方の明かりで構成し、明るさは③が一番明るくて良いのではないかと考えられます。

さて、踊りの間にだんだん陽が弱くなっていき、やがて広場から三々五々と人々の姿が消えていきます。

フランツはスワニルダと仲直りをしようとするが、スワニルダはまだ怒っていて、友達を誘って、おしゃべりをしながら家に入ります。(あるいはそのまま広場から去る、つまり袖に入ることもあります。)舞台にフランツが一人残るが、彼女の仕打ちに憤然として去ります。

舞台は空舞台になります。夜になって、空には一番星が輝いて見えています。

この部分を第一幕の中では、夜の一番暗い場面として設定します。

人影がなくなった広場に、コッペリウスが戸口から姿を現わし、大きな鍵で注意深く戸締まりをし、おもむろに窓を見上げ、カーテンにコッペリアが椅子にかけている影がうつっているのを認めると、安心したように広場を横切って出かけようとしています。そこへフランツとその友達の若者たちが(町のいたずら者の青年たちの場合もあります)出てきて、老人のコッペリウスをからかい、手取り足取りして無理やり踊りに誘います。コッペリウスは逃れようとして、ついに怒り出します。老人はやっとの思いでいたずら者を追い払い、汗だらけになって、ハンカチで顔を拭こうとして、鍵を落としてしまいますが、気づかずにぶりぶりしながら出かけていきます。

再び一瞬舞台が無人になります。家の中で、コッペリウスといたずら者のいきさつを見ていたスワニルダとその友達が家から出てきて(通りがかりのように、袖の方から出てくるこ

ともあります)、グループのかたまりから離れたスワニルダが、地面に何か光るものを見つけます。そして鍵を拾ってコッペリウスの鍵だと友達に見せます。

このスワニルダが友達の群れから離れた時に、ちょうど月が出たかのように、一段明るくします。鍵の落ちているあたりに特別にサスペンションのスポットを用意しておいて、その光と一緒に舞台全体も明るくするようにします。そうすることで、スワニルダが鍵に気づくのが明確になり、明るさが増したことによって、観客の期待が第二幕につながっていきます。

留守を幸い、この不思議な家の探検をしようとスワニルダは友達を誘います。フランツが彼女のライバルであるこの家の娘に心を奪われていること—つまり嫉妬がスワニルダの懸念を追い払います。無理に友達を誘っておそろおそろコッペリウスの家に入り込みます。

そこへ梯子を抱えたフランツが現れます。屋間スワニルダに邪険にされた腹いせに、コッペリアに求婚しようと、二階の窓に梯子をかけて登り始めます。

ちょうどその時、大切な鍵を落としたことに気づいて、あわてて戻ってきたコッペリウスに見つかってしまい、老人の一喝にあい、梯子を抱えて逃げ出します。老人はあたりを探すが鍵は見当たりません。ふと見ると、自分の家の扉が少し開いているので、驚いて家の中に駆け込み、幕が降ります。

明りの、夕方から夜へと暗くなってきた流れの谷となる一番暗いところで、コッペリウスが若者のいたずらにあい、鍵を落としたことに気付かず、出かけていきます。

そのあとの、スワニルダが鍵を見つけたところから、フランツが梯子でコッペリウスの家に忍び込もうとするところ、戻ってきたコッペリウスが家の中へ駆け込むところは、全て第二幕につながる、いってみれば伏線に相当する部分です。

照明を、そのくだりが一段明るくなるように構成すると、観客の興味が次の幕につながるように思われます。そこで私は必ず、鍵を拾う所では、明かりの変化をひとつはさわむようにしています。

長くなりましたが、これが明るさの組み立ての一例です。

場合にはエフェクトの方をやめるか、別の方法を考えるべきです。

照明プランをつくる前に、音楽を良く聞き込まなければならぬことは言うまでもありません。音楽の音色の変化はもちろん、音量（ダイナミクス）やテンポの変化の意味を探る必要があります。ジョルジュ・バランシンという有名な振付家が、『バレエを作るということは、振付者が音楽を踊りの中でいかに理解しているかを示す振付者のやり方である』と言っていますが、バレエを照明プランに、振付家を照明家に、踊りを照明に置き換えれば、そのまま照明と音楽との関係にも通用する言葉だと思います。

今迄の説明で、クラシック・バレエにおいては原則的には、こういういろいろな要素の組み合わせによる舞台上の全てが見えるような明るさが必要だということを、理解していただけたと思います。

衣裳と照明との関連▶▶▶

次に、衣裳の色と照明との関連について触れます。衣裳の色は、振付・演出者がその踊りの内容表現にふさわしい色とデザインを考えていると思って良いと思います。（借り物でそれしかないので多少そぐわないが仕方ない、これにしようというような場合もままあるとしても……）従って、やはり衣裳の色を殺さずに、引き立てる方向で照明の色調を考えるべきです。

もちろん、濃い単色光だけを使えば、衣裳の色は当然変わって見えます。しかし、単色光の中に照度で10%足らずの白い光が加わると、衣裳の元の色はほぼ正しく見えると言われています。

そのために、いくつかの色光を混ぜて、ある特定の色を感じさせる場合でも、それぞれのバランスを変えるだけで、不要と思われる色の光をゼロにしない方が良いのです。

調光器のレベルで4～6くらい残して混ぜておくと、衣裳の色を損なうことはありません。目立つ色以外に、混ざって白い光に近い色になる成分が、弱いパーセンテージで残っていることになるわけです。

背景の装置と衣裳の色が同系色の場合には、特に、背景の方には光が必要以上に当たらないようにし、逆に人物にはバック・ライトや横からの光でアクセントをつけ、浮き出させるようにすることが大事です。

また、黒バックの前で踊る場合も、日本人の場合は特に髪の毛が黒いことが多いので、バック・サスの光などで人物の体のラインをバックの黒幕から浮き立たせる必要があります。床もうしろからの光で適度に明

るくした方が、舞台に奥行が感じられます。前からの光だけでは、人物とバックの幕の間の距離感がなくなって、平べったく奥行の感じられない舞台になります。

小品集のようなプログラムの場合には、ホリゾン、特にローホリゾンライトの色調を衣裳の色と同系にしないように心掛けるべきで、その踊りの内容などを考慮した上で、衣裳の色と調和のとれる色をホリゾンの色調にします。

強い印象を与えたい場合は、補色の対比（色相環の上で正反対の180°の対比調和）で、また柔らかい感じにしたい場合には三色調和（色相環の120°ずつの三色による調和で、比較的やさしい感じがする）というように使いわけます。衣裳の色とアッパーホリゾンライトの色とローホリゾンライトの色を三色調和で整えると、視覚的には大変快適で、観客を疲れさせません。また、同じ色の刺激を長い時間眼に与え続けられないように組み合わせを考えると、観ている人も楽です。（色彩調和については、ここではこれ以上触れません。専門書を参照してください。）（図3参照）

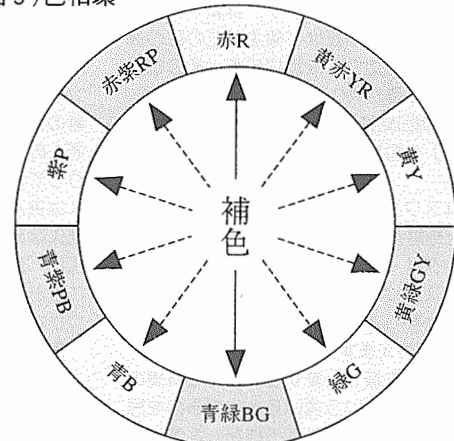
リノリウムや背景、黒バック幕と照明との関係▶▶▶

次に、舞台の床に敷くリノリウムの色の選択についてですが、どういう場合には黒、どういう場合にはグレイときまりがあるわけではありません。

床面が黒の場合には、人物は浮き出して舞台は締って見えますが、舞台全体がやや沈みがちになるので、一般的にはグレイを使用しているようです。ただ、この場合でもリノリウムのグレイの明度が人間の肌の明度より暗い（低い）必要があります。人間の肌の明度より明るいリノリウムの場合には、舞台全体はたとえキレイに見えても、人物が浮き立たないで、やや散満な（すなわち締りが悪い）感じがします。

床面に限らず、装置の明度も人間の肌色より低く落

(図3)色相環



とすることが大切です。そうしないと、舞台を明るくすればするほど、人物より装置や床面が目立ってしまうこととなります。



黒バックや黒い床面は、暗闇の中に人物がフッと浮き出るような効果の欲しい作品や、夜や室内を暗示する場合、また、踊りに特別な意味がなく Horizont などで情景の説明が不要な作品などに用いることが多いようです。また、コミカルな作品などにも逆に効果があるようです。暗闇の中に人物が浮かぶ効果というような場合以外は、やはり十分な明るさがないと、ショボクした陰気な舞台になりますから注意してください。

バックを Horizont にして、色を使った場合には、その色が色彩連想などを含めて、ある感情を観客に持たせてしまう場合がままあります。しかし、黒バックには、人物がクッキリ浮き出す利点や余分な感情を排除できる利点があります。ただし、黒バックの場合は人物を立体的に浮き立たせ、黒バックと人物との間の距離感を出すために、人物のモデリング・ライト（バック・サス、あるいはバック気味のトップ・サス）だけは忘れずに使用するようにしてください。

フロント、シーリング、流しサスなどのシュート▶▶▶

クラシック・バレエにおける具体的なシュートの仕方は、クラシック・バレエの基本であるコオル・ド・

バレエの動きや隊形（態型）変化が充分見えるように、隅から隅まで平均に光を配るのがふつうです。

従って、原則的にフロントサイドやシーリングはフラットに当たります。サスペンションの流しの場合、コオル・ド・バレエが「」型や「」型に並ぶことが多いし、舞台の下手、上手の端の方では踊り手が中央を向くことが多いので、手前の約 1/4 くらいをキラッて、遠い方は袖幕から舞台に出てきた踊り手の頭の高さくらいまで当てるのがふつうのようです。そうすれば、自然に中央にアクセントができます。（図4参照）

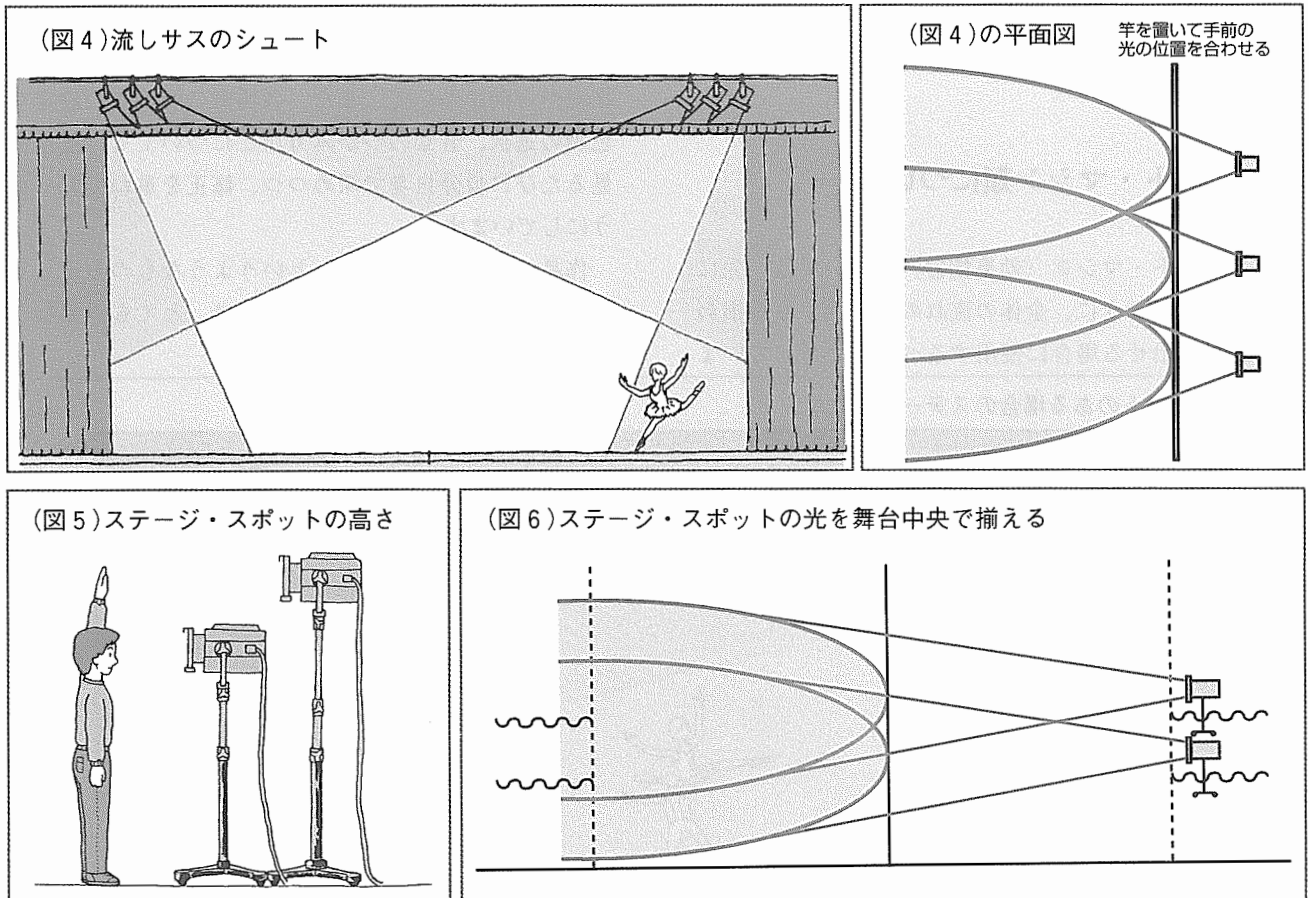
その場合、シュートの時に舞台床に竿を置いたりして手前の線をキレイに揃えると、フルライトにした場合でも、舞台の見え方がキレイです。

ステージ・スポットの使い方▶▶▶

ステージ・スポットのスタンドの高さについては、特に決まった高さはなく、自由に決まっています。

私の場合は、ステージ・スポットが床面をあまりナメて欲しくないと考えているので、一つの袖幕のうしろに二台ずつ置いた場合には、低い方のスポットのシート受の下の方とステージ係の人のアゴの高さを同じ位にしています。

高い方のスポットは、ちょうどシートを交換する時に普通に手を伸ばして（無理をしないで）できるくら



いの高さになります。(7ページの図5参照)そして、舞台の中央で、床に当たる光を揃えてもらうようにしています。(7ページの図6参照)

また、クラシック・バレエでは、男性舞踊手による女性舞踊手のリフトがあることが多く、そういう作品では図7のように十分な高さまで光を当てておく必要があります。

最近、ステージ・スポットのスタンドを全く上げないで使用するグループが多いようですが、床をナメル率が多いのと、横に踊り手が多勢並んだ場合に、一番手前の人に光を切られてしまうことが多く、私はこの方法には反対です。

フォローの色▶▶▶

私の場合、フォローの色は、できた場面の明かりを見て、フォローの係りの方に選択してもらうことが多いのですが、色の系統だけは指定しています。

一般的な色他に、クセノン・ランプのグリーンがかかった光の色を補正するために、カラー・フィルターのPU-4やB-2、A-3などは必ず持って上がってもらって、一般的な色に重ねて色を整えてもらっています。

クセノン・ピンの白(フィルターを何も入れない状態)は人の顔に当てるべき色だと考えていませんので、そのままではほとんど使用したことがありません。司会者などに当たる場合でも必ず何らかの色補正をしています。

エフェクト・マシン類について▶▶▶

エフェクト・マシン(効果機器)については、先にも一寸述べたように、全体の流れの中で明かりを損わずに効果が出せる場合に使用するべきだと考えていま

すが、全体の中に一つの効果として溶け込ませて使用することが大事だと思います。

エフェクト・マシンが独立して目立つ照明にはしたくないと常に気をつけているのですが、難しいことです。主催者側は目立つことを要求してくる場合が多いのですが、こちら側でうまく全体に溶け込むようにアレンジする必要があるように思います。

また、エフェクト類は適度にピントをぼかして使用の方が良い場合が多いようです。その方が、観客の想像力にゆだねる部分が増大するように思います。どうしても出来合いの種板を使用する場合が多いので、いろいろ工夫をして欲しいものです。

打ち合わせの進め方▶▶▶

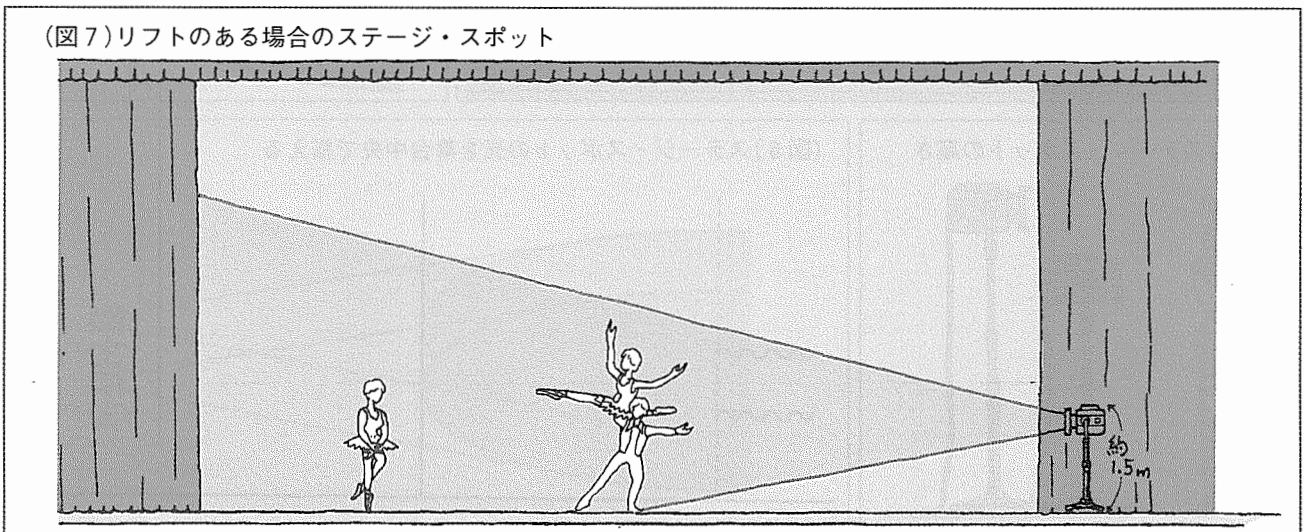
プラン制作にあたっては、振付・演出者のネライとどうか、演出上のポイントを打ち合わせの中でつかむように心掛けます。

舞踊劇(バレエ)の場合は、できるだけ台本を書いてくださいとお願いするようにしています。言葉(文章)にして頂くと、その作業の中で振付・演出者の解釈や意図が振付・演出者本人にもはっきりしてくるし、こちらもつかみやすくなるからです。

そして、大きな注文だけ聞かせていただいた上で、あとは原則的にこちらに任せてもらう場合がほとんどです。とは言っても、現場で根本的な手直しをするなどということは不可能なことでもあり、全体の流れの把握や方向について、また、各場面の明るさの設定や色調の選択、音楽のつかみ方などについても、稽古を見るたびに自分自身で深めつつ、修正を重ねていくようにしています。

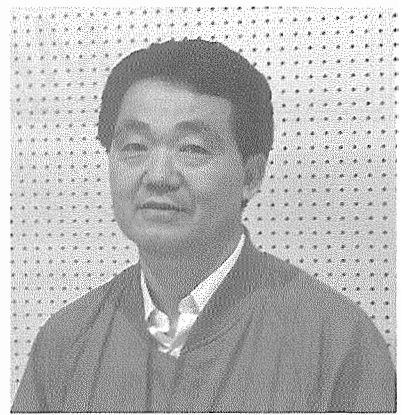
作品の様式(スタイル)というようなものを正しく把握することは、照明家にとっては、とても重要なことです。

(図7)リフトのある場合のステージ・スポット



表現に対する欲望

竹内 統一郎



「知り合いの不動産屋がさ、四谷の駅からそんなに遠くないところに五十坪くらいの土地があって、そこには家が建ってるけどいまは空き家で、どのみちそれは解体するつもりらしくて、土地も家も好きに使っていいって云うんだ。タケちゃん、そこで芝居をやろうよ。金は一銭もいらなくて云うし……」

もともと、わたしは芝居というヤツがあまり好きではなかったのです。生身の人間が人前でなにかをするというその露骨さ、それに伴う汗臭さが耐えられない、というのがその理由の最大のものですが、魔がさしたとでも云うのでしょうか、友人の俳優Jの、こんな甘い誘いにのって、わたしは劇団を作り、そして、芝居を始めたのです。今からちょうど二十年前の話です。

空き地に一軒家か、なるほど。装置なんか作る金はないから、その家そのものを舞台にして。ということは、観客は、窓から覗かなきゃいけないが。うん、これは面白いかもしれないぞ。家が舞台なのだから、当然、モノはホームドラマでなくてははいけない。そうだ、それも奇妙で、おぞましいヤツ。電気は切ってあるというから、音はラジカセから流すんだな。照明はろうそくを部屋のアチコチに立てて、暗くてよく見えないと文句をたれるヤツには、懐中電灯を渡して、自分で勝手に好きなところに当ててもらおう。そうか、俺たちの芝居が終わったら家は解体するって云うんだから、家を壊す、壊れていく過程そのものを物語の軸に据えたらどうだろう。毎日の舞台で、少しづつ家を壊して行って、千秋楽には、もう家がなくなってるんだ、等々、アレヤコレヤと思いは膨らみ、そのようにして、わたしの実質的な処女戯曲である『少年巨人』は書かれたのですが、いつの間にか、肝心の無料で使えるはずの劇場、四谷の土地と家の話は、ウヤムヤになってしまっ……。

あの時、なんだよ、話が違っじゃねえか、冗談じゃねえよ、とケツをまくっていけば、わたしはいまこうして、こんな原稿を書いてはいないのでしょうか。まったく人生というのは、おかしなモノです。

照明というと、真っ先に思い出すのは、結局、お寺の境内を借りて上演することになったこのお芝居の時のことです。

その日は、夕方から雨が降るという予報が出ていました。客は傘をさして見ればいい、というのがわたしの考えだったのですが、そうもいかんだろうという舞台監督等の意見に従って、客席にはテントで架設の屋根をつけることに

なりました。芝居が始まって間もなく、予報通りに雨が降ってきました。それも風を伴って大量に。テントの屋根に水が溜まり、そのままにしておくと、重さで抜けてしまうので、舞台監督は芝居はそっちのけで竿で下から屋根を突っついている。そんな舞台監督の熱演ぶりに、負けてはおれぬと、俳優たちも熱演につぐ熱演。そのうち、あちこちでパンパンと爆発音。熱を帯びた照明機材に雨粒が当たって、表面のガラスがその温度差から、割れている音だ。だから、爆発音のたびに照明が消えていく。父親が、千本ノックと称して、柱に縛りつけた息子をバットで殴りつづけるという残酷なその芝居の内容に、まるであつらえたような、光のなかに浮かぶ雨粒とともに、それは衝撃的な美しさだったのです。

この数年、演劇にワークショップなるものが大流行です。時々、その手の講師などするわたしがこんなことを書くのもナンですが、そのような場で教えられること（=もの）というのは、びっくりするほど少ないのではないかと、というのがわたしの考えです。もちろん、人間、学ぶという謙虚さは必要ですが、しかし、表現というものは、ひとそれぞれ固有のもので、結局のところ、自分で発見するしかないのです。

最低これだけは知っておかなければいけない知識というのは、きっとあるでしょう。でも、肝要なのは、例えば、照明ならば、なにをどのように何故、明るく、あるいは、暗くしたいのか、そういう表現に対する欲望ですね。欲望があって、知識=技術がある、と。こここのところを逆立ちさせてはいけません。マッシー一本、ライター一個で十分、<照明>になるのだし、ずっと暗闇のなかで進行する芝居だって、当然あっていいわけだし、そう、それに、前述したように、照明機材が思わぬ音響効果をもたらすことだってあるのです。

わたしたちが舞台ですべきこと、それは、義務の遂行ではなく、権利の行使なのです。舞台の上では、守らなくてはいけないことは、本当に、驚くほど少ないのです。だからこそ、わたしのような横着者でも、こんなに長く芝居をつづけてこられたわけで……。

たけうち じゅういちろう

劇作家・演出家。1975年劇団「斜光社」を結成、1979年に解散。1980年劇団「秘法零番館」を結成、1989年に解散。1981年岸田戯曲賞受賞。1996年紀伊國屋演劇賞受賞、読売文学賞受賞。

MARUMOの光が活躍する

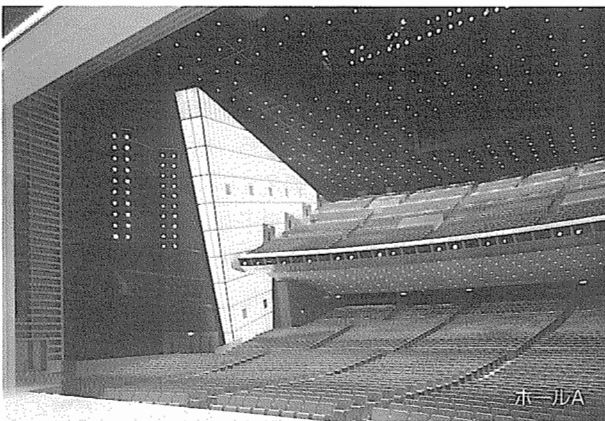
東京国際フォーラム

東京都千代田区丸ノ内3-5-1
設計監理=株式会社ラファエル・ヴィニオリ建築士事務所
設置主体=東京都/竣工年月=1996年5月

文化や情報の交流を国際規模で展開していく新しいコンベンション&アートセンターとして「東京国際フォーラム」が、東京・丸の内に誕生しました。4つのホール棟と、シンボル空間ともいえる巨大なガラスの船を思わせるガラスホールで構成された施設には、大小4つのホールと、展示ホール、レセプションホール、会議室、情報センターなど特色あるスペースが整備されています。国際都市・東京にふさわしい設備と機能を備えた「東京国際フォーラム」では、国際会議や展示見本市はもとより、音楽、舞踊、演劇、映画、美術、ファッションショーなどさまざまな催し物が展開されていきます。

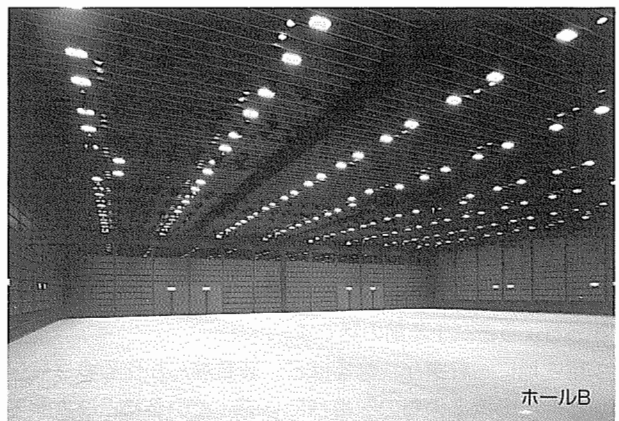
ホール A

最新設備と先端技術の粋を集めた、日本で最大規模の5012席の客席数を持つ大ホールです。国際会議や各種会議・集会、大規模な音楽イベントなどに最適な空間です。



ホール B

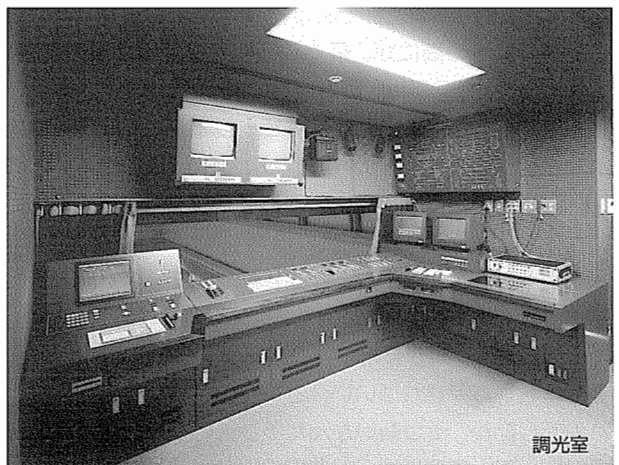
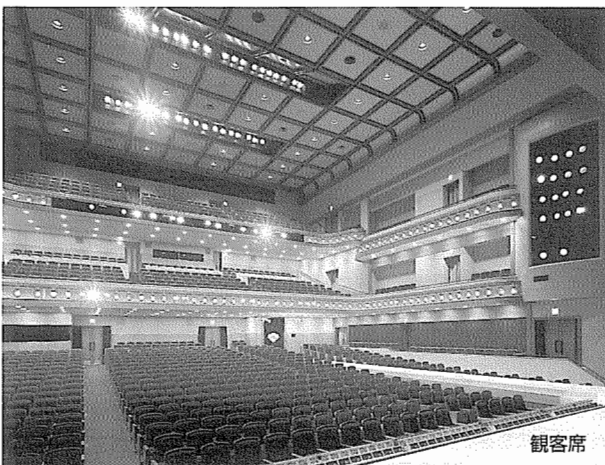
最大200席の客席を設置することができる平土間ホールです。また、ホールを2分割して利用することも可能で、国際会議を含む各種の会議・集会、パーティ、展示会、ファッションショーなどに活用されます。



大阪松竹座

大阪府大阪市中央区道頓堀1-9-19
設計監理=株式会社ユー・アソシエイツ/劇場内部監修=有限会社杉山隆建築設計事務所
設置主体=松竹株式会社/竣工年月=1997年2月

大阪・道頓堀に上方歌舞伎の再興を掲げて「大阪松竹座」がオープンしました。もともと京都を発祥の地とする歌舞伎は、「江戸の荒事（あらごと）、上方の和事（わごと）」と、東西で異なった芸風が好まれ、それぞれ競い合うように時代を代表する名優が活躍し、華やかな舞台で人々を魅了しながら隆盛を極めていました。しかし戦後、関西の歌舞伎や演劇は次第に衰退の兆しをみせていきます。その背景には、主軸となる俳優の死去や、経済状況の地盤沈下などがありましたが、一方には歌舞伎のための劇場の不備も原因のひとつとしてあげられていました。こうしたなかにおいて、歌舞伎上演のための本格的な劇場として誕生したのが「大阪松竹座」です。戦後は映画館として賑わっていた松竹座を全面的に改築して生まれ変わった新劇場は、「道頓堀の凱旋門」と呼ばれ親しまれてきたネオ・ルネサンス様式の正面アーチをそのまま生かし、歴史と風格を感じさせる外観で、はやくも道頓堀の新しいシンボルとなっています。また、新劇場には歌舞伎だけでなく大掛かりなミュージカルやコンサートにも対応できる最新の舞台照明設備や舞台機構が導入されており、ここから生まれる数々の舞台作品に大きな期待が寄せられています。



新しい劇場・テレビスタジオ

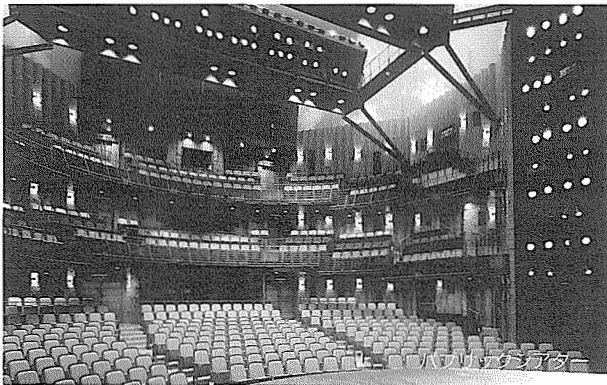
世田谷パブリックシアター

東京都世田谷区太子堂 4-1-1
設計監理=株式会社アトリエール
設置主体=東京都世田谷区/竣工年月=1997年1月

東京・世田谷の三軒茶屋で開発・整備された世田谷文化生活情報センターに、「世田谷パブリックシアター（主劇場）」と「シアタートラム（小劇場）」の二つの劇場が誕生しました。演劇創造の現場で実績を持つ舞台照明家や舞台音響家などのスタッフが、劇場設計の段階から積極的に参画して生まれた二つの劇場は、それぞれ機能性に富んだ最新設備と、使いやすさを実現するための独自のアイデアが随所に取り入れられた魅力的な空間となっています。また、この劇場では、手作りの舞台へのこだわりや、活発なワークショップを継続的におこなっていくために、稽古場や作業場、音響スタジオなどの施設が完備されており、こうした演劇工房としての設備を活用しながら、劇場空間を広く解放し、住民と劇場の有機的な結び付きがはかられていきます。

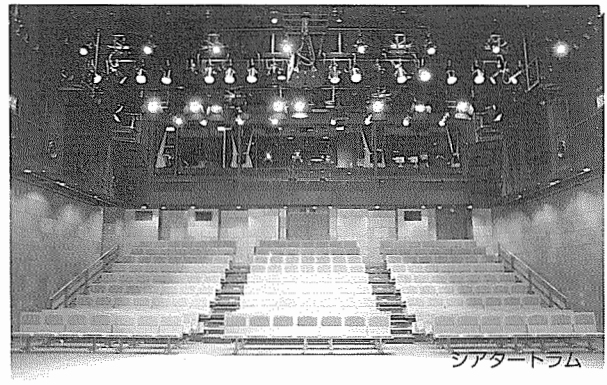
世田谷パブリックシアター（主劇場）

約600席の主劇場は、可変設備によって舞台と客席との境界線がないオープン形式と、プロセニウム形式の舞台の二つのパターンに変化させることができます。



シアタートラム（小劇場）

約240席の小劇場は、舞台は可動式になっており、プロセニウム形式、フロー形式、客席が舞台を取り囲む形式など、上演作品に合わせて空間をさまざまな形に変えることができます。



フジテレビ V-1スタジオ

東京都港区台場 2-4-8
設計監理=丹下健三・都市・建築設計研究所株式会社
設置主体=株式会社フジテレビジョン/竣工年月=1997年3月

放送システムのデジタル化をはじめ、21世紀に向かって激変ともいえる環境の変化をみせる放送メディアの世界。そうした時代の要請に応じていくために、情報・文化の新しい発信基地ともいえるフジテレビの新社屋が臨海副都心のお台場に完成しました。「開かれた放送局」をめざす新社屋では、巨大な球体展望室をはじめ、巨大スタジオ、報道センター、プラザ、シアターモールなど数々のオープンスペースが解放され、すでに臨海副都心の人気スポットとして注目を集めています。この新社屋では、放送・通信衛星、パソコン、光ファイバー網など、世界を結ぶマルチメディア時代に対応したシステムが完備され、より多彩なエンターテインメントによる新しいソフト構想の実現に向かって、さまざまな試みが意欲的に展開されていきます。これから本格化する多メディア・多チャンネル時代に対応するために先進のデジタル技術や光通信技術をフルに取り入れた放送設備。そして、時代の動きをビビッドに捉え、果敢に切り取っていくスタッフの感性。放送メディアの可能性を大きく広げていくこの二つの要素を携えて、次世代の世界標準の放送局を目指した一歩が、この新社屋のスタジオから始まっていきます。



V-1スタジオ



照明操作卓

照明器具の明りを手軽に操作できる 小型調光器と点滅操作ボックスの登場！！

手持ちのスポットライトやフラッドライトに簡単に接続でき、手軽に調光操作や明かりの点滅効果を実現できる小型調光器と点滅操作ボックスが誕生しました。学校演劇やアマチュア演劇での舞台づくりで力を発揮し、明かりづくりの楽しさや可能性を大きく広げてくれる3機種です。(CPシリーズの3機種は、97年7月中旬発売予定です。)

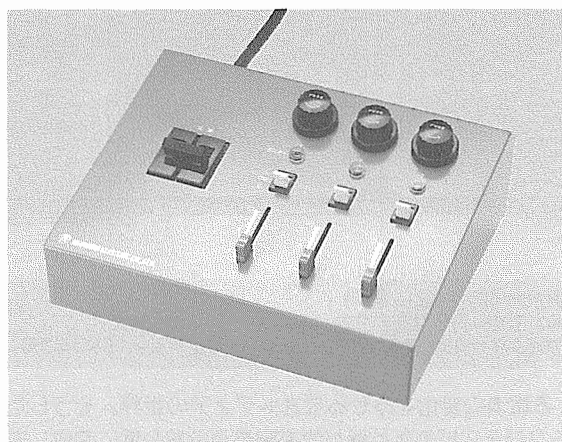


小型調光器 CP-1DH

スポットライトのアームやスタンドに簡単に取り付け、調光ボリュームでスポットライトの明るさを容易に調整することができます。手元調光器として、ステージスポットやフロントサイドの明かりの調整に最適な調光器です。

●接続可能なスポットライト

CSQ-500W、CSQ-1000W、T1-500W、DF-500W、LNC2-500W、FQH-500Wなど1200W以下の器具。



3CH小型調光器 CP-3DH

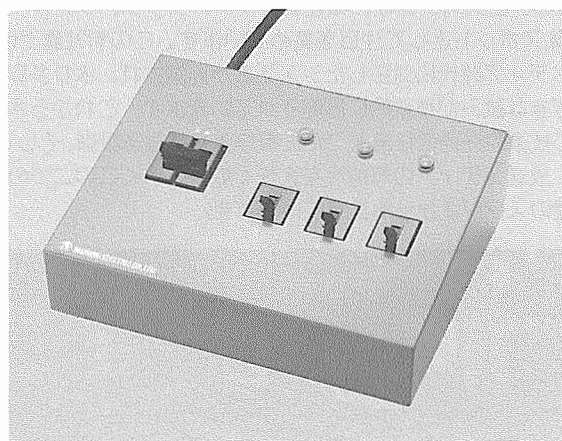
3チャンネルの調光フェーダを備えた小型調光器です。スポットライトやフラッドライトに接続し、調光フェーダ操作によって明るさを調整することができます。3つのフェーダを有効に使いこなすことによって、より豊かな明かりの表現が可能になります。

●接続可能なスポットライト

CSQ-500W、T1-500W、DF-500W、LNC2-500W、FQH-500Wなど750W以下の器具。ただし、合計1500W以内でご使用ください。

●接続可能なフラッドライト

PE-60W12L、CT-60W12L、F-60W12Lなど、60W12灯3回路の器具を2本以内、合計1500W以内でご使用ください。



点滅操作ボックス CP-3SH

照明器具の点灯・消灯を、スイッチ操作で簡単におこなう操作ボックスです。スポットライトやフラッドライトなど3回路に接続することができ、3つのスイッチのON・OFF操作で、それぞれ明かりを点滅させることができます。

●接続可能なスポットライト

CSQ-500W、T1-500W、DF-500W、LNC2-500W、FQH-500Wなど750W以下の器具。ただし、合計1500W以内でご使用ください。

●接続可能なフラッドライト

PE-60W12L、CT-60W12L、F-60W12Lなど、60W12灯3回路の器具を2本以内、合計1500W以内でご使用ください。

訂正：「MARUMO LIGHTING NEWS vol.79」の12ページ「MARUMO LIGHTING DATA SHEET」の記事で紹介しました「双葉町ふれあい文化会館」と「川越町総合センターあいあいホール」の会館・設備データが入れ替わって記載されておりました。訂正と共に、関係者にご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。

MARUMO LIGHTING NEWS

●「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㈱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。

●発行：丸茂電機株式会社 ●編集：営業部企画課 〒101 東京都千代田区神田須田町1-24 ☎03(3252)0321 ●発行年月：平成9年4月