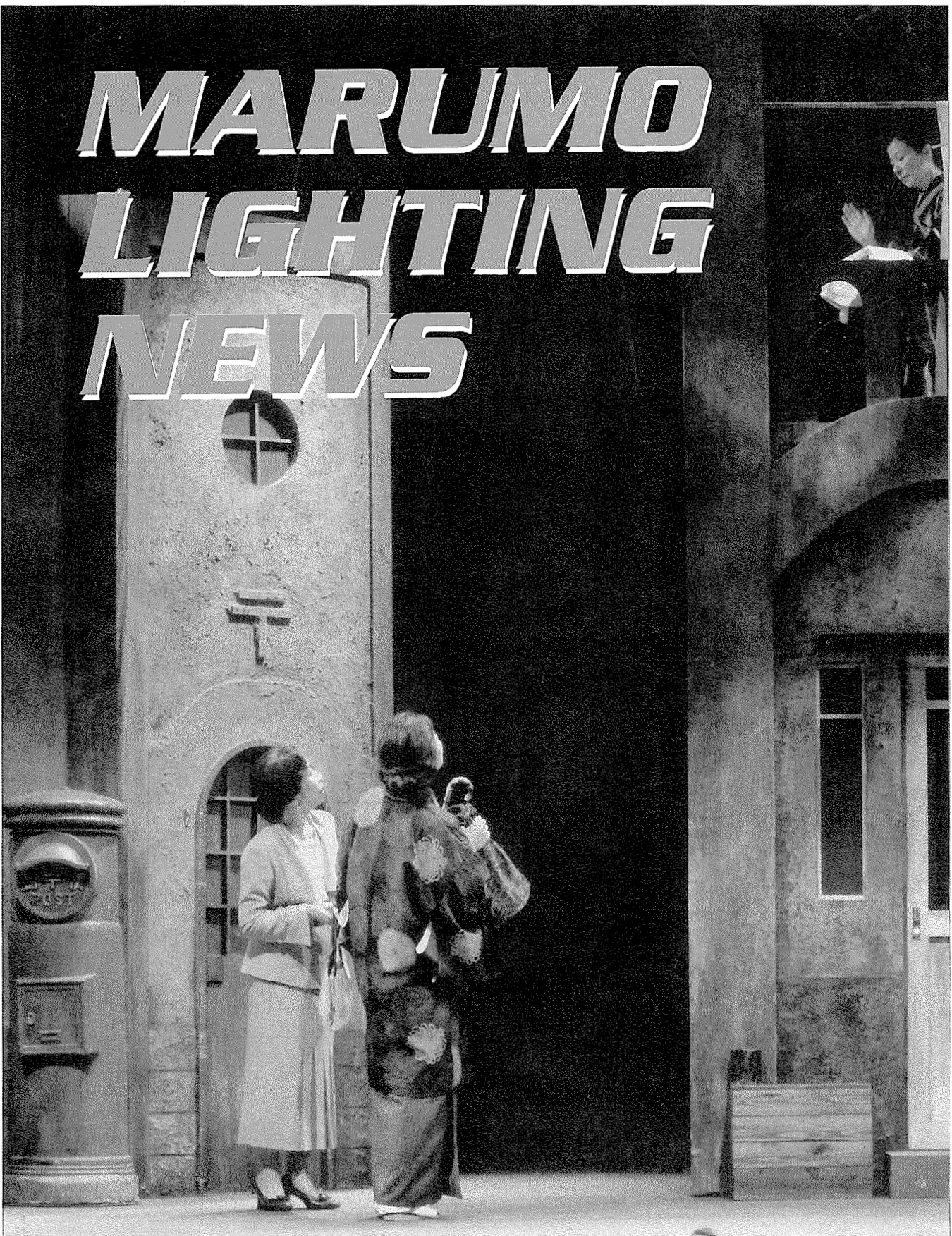


MARUMO LIGHTING NEWS



1999 JULY

VOL.84

●演劇ワークショップと舞台照明

西村 充

●照明灯具略記号とテンプレート

田中和夫

●仕込み図の書き方

編集部

●MARUMO新製品ニュース

●表紙写真=演劇集団円公演 別役 実/作・國峰 眞/演出『猫町』(撮影=宮内 勝)

演劇ワークショップと舞台照明

西村 充

(世田谷パブリックシアター)

世田谷パブリックシアターでのワークショップ

私の所属する東京都世田谷区の世田谷パブリックシアターでは、劇場施設や設備を活用してさまざまな形でワークショップがおこなわれています。なかでも演劇のワークショップは、劇場が単に舞台作品を鑑賞する場としてだけでなく、区民が積極的に参加できる創造の場としてより身近な存在になるようにとの考えから、劇場が建設される前から区内の各文化施設を使っておこなわれてきましたが、現在でもその実績を継承しながら世田谷パブリックシアターの重要な活動の一つとして活発に続けられています。

全国各地の文化会館や市民ホールなどでも、盛んにワークショップの試みがおこなわれていることを耳にします。一口にワークショップといっても、企画の立て方や進め方に決まった方法があるわけではありません。その会館での条件や環境によって、有効な方法やプログラムが考えられているだろうと思います。

私は、舞台照明のスタッフとして世田谷パブリックシアターの舞台照明設備のコンサルティングに関わる一方、ワークショップにも参加してきました。また、依頼を受けて地方のホールでのワークショップに講師として参加したこともあります。そうした私の経験を踏まえて、資料なども参照しながら、私たちが取り組んでいる演劇のためのワークショップについて紹介したいと思います。

プログラムの組み方

ワークショップのプログラムの具体的な資料として、世田谷パブリックシアターの誕生に向けての予備活動の一環として、1994年におこなわれたワークショップ『世田谷演劇工作房第3幕 [高校生の劇場]』の8日間のプログラムを紹介します。(表1)

演劇ワークショップ8日間のプログラム

演劇づくりの基礎を体験する

1日目	コミュニケーション・ゲーム	長い線、早並び 椅子取りゲームなど
	身体で表現する	ギブ・ミー・ア・シェイプ ギブ・ミー・ア・スペース
	ショウケース	
	エヴァリュエーション	
2日目	コミュニケーション・ゲーム	電のシッポ 聖徳太子ゲーム
	音で表現する1	ケチャによる輪唱
	絵で表現する	「高校生の一日」を描く
	音で表現する2	割り竹によるケチャ
	即興劇	「高校生の一日」をもとに芝居をつくる
	ショウケース	
	エヴァリュエーション	

音響や照明の役割と効果を学ぶ

3日目	コミュニケーション・ゲーム	熊が来た
	レクチャー	音響家の仕事 効果音のつくり方と使い方
4日目	コミュニケーション・ゲーム	音に合わせて歩く
	レクチャー	照明家の仕事 照明の役割と効果
	即興劇	即興劇に照明を入れてみる
	ショウケース	
	エヴァリュエーション	

取材劇をつくる

5日目	コミュニケーション・ゲーム	離婚ゲーム
	取材	TV 作品「高校教師」のビデオ鑑賞 3人の高校の先生に取材をする
	詩をつくる	1.個人で詩を書く 2.グループごとに詩をまとめる
	エヴァリュエーション	
6日目	コミュニケーション・ゲーム	手つなぎ鬼
	即興劇	グループごとの詩をもとに芝居をつくる
	ショウケース	
	エヴァリュエーション	
7日目	発表に向けた練習	
8日目	舞台稽古	
	発表本番 (観客を入れたショウケース)	
	エヴァリュエーション	

(表1)『世田谷演劇工作房第3幕 [高校生の劇場]』の8日間のプログラム

このワークショップは、タイトルでもわかるとおり高校生を対象にしたもので、参加者が最終的に一つの作品をつくるという目的でプログラムが組まれています。

与えられた時間や企画の意図などでも異なってきますが、演劇のワークショップの場合は舞台照明や舞台音響といったスタッフワークについて単独におこなうよりも、一つの作品をつくるという形で舞台づくりの全体がわかるように進めていった方が良いように思います。もちろんスタッフワークのワークショップだけでも、やらないよりはやった方がいいのですが、一つの作品をつくりあげる過程を辿りながら作業を進めていくと、それぞれのスタッフワークにはどういう役割分担があって、それがどういうふうに絡み合って舞台作品ができあがっていくのかということが、参加した一人一人に理解できるようになり、いっそう舞台作品全体に興味をわいてきます。

一つの作品をつくることを目的にプログラムを組むと、参加者全員が身体を動かすことから始めて、演技の訓練をおこない、舞台照明や舞台音響などのスタッフワークについてもレクチャーを受けることができます。そして、最後に作品を仕上げる段階になって、舞台照明に興味を持った人や、舞台音響をやってみたいという人の希望を募って、スタッフとして舞台づくりに取り組んでもらい、参加者が身につけたことを充分に発揮して作品の上演を実現させていくことができるようになります。

ファシリテーターの役割

ワークショップへの参加者については、区報などで開催内容を告知して参加を呼びかけています。現在は、区報のほかに劇場が発行するさまざまなパンフレットなどを活用して、情報が広く大勢の人に届くように広



ワークショップの開催内容を告知する劇場発行のパンフレット

報活動をおこなっています。

もちろん、ワークショップは高校生を対象にしたものだけでなく、一般の方や、小学生などを対象にした企画も考えて、幅広く興味を持ってもらえるようにと検討を重ねています。

『世田谷演劇工房第3幕 [高校生の劇場]』での参加者は34名でした。このなかには、高校の演劇部に所属する生徒も数人いましたが、ほとんどは全く演劇の経験のない人で、“ワークショップ”という言葉に興味を持って参加した人もいました。

この34名を3つのグループにわけて、それぞれのテーマで作品をつくっていくことになりました。

私たちのワークショップには、それぞれのグループの中に“ファシリテーター (Facilitator)”というスタッフが参加して作業を進めるという特徴があります。このスタッフは何かを参加者に教えるというのではなく、ワークショップの進行役として、そのグループの参加者が作品づくりのうえで行きづまった時などに、ヒントを与えたり、方向性を示して、参加者の自由な創造性が発揮されるようにつとめる、いわば水先案内人の役割を果たします。

ワークショップの参加者の数については、企画の内容や開催する場所の条件などによって異なりますが、10人くらいのグループが3～5つあるくらいの規模が望ましいようです。グループの人数が10人を超えると、ファシリテーターの目が充分に届かず、せっかく参加していても活動のなかに入り込めずに傍観者のようになってしまう人がでてくることからです。

参加者のコミュニケーションを図る

プログラムの中で注目していただきたいのが、毎日のレッスンやレクチャーの前におこなわれる「コミュニケーション・ゲーム」です。これはグループ対抗の形で簡単なゲームをしながら、身体を動かしたり、大きな声を出したりして、参加者同士のコミュニケーションを図っていくものです。3日目くらいになると、初対面の参加者同士でも、その場の雰囲気慣れてリラックスした状態になっていきます。

舞台作品をつくるということは、自分一人でやるのではなく、共同で何かをやるということです。一緒に力を合わせていくことの大事さを知ることが重要なことです。コミュニケーション・ゲームは、そうした人間関係をつくるうえでとても有効な働きをします。

プロの場合でも舞台作品をつくるために1ヵ月から3ヵ月の長期間の稽古期間をとります。これはその作品のための稽古をおこなうと同時に、共演者同士の、

また出演者とスタッフとのコミュニケーションを図っていく期間でもあるのです。こうしたコミュニケーションができて、はじめて舞台づくりも成立していきます。

プログラムでもわかるとおり、私は4日目の舞台照明の講座を担当していましたが、実はその前からコミュニケーション・ゲームにも参加していました。舞台照明の講座の時に始めて参加者に会うのではなく、コミュニケーション・ゲームなどを通して参加者と親しみ、お互いにリラックスした状態で講座に臨むことができるようにと考えたからです。

ショーケースとエヴァリュエーション

参加者の作品づくりの水先案内人であるファシリテーターのほかに、私たちのワークショップの特徴としてあげられるものに“ショーケース (Showcase)”と“エヴァリュエーション (Evaluation)”があります。

ショーケースとは作品発表のことです。それぞれのグループは稽古途中の段階や、作品を創っている過程で、何度も作品を披露し合います。そして、それを参加者全員で批評し、点検していきます。批評したり、感想を述べたりすることをエヴァリュエーションといいます。

自分たちが創りつつある作品を、客観的な目で見てもらい、そこで述べられた批評を参考にしながら、さらに作品づくりを深めたり、表現について考えていくという作業を繰り返しおこないます。お互いに作品や作業を評価し合うことで、自分たちの思い込みだけでなく、常に客観的な目で自分たちの作品を見ることができます。

ファシリテーターやショーケース、エヴァリュエー

ションを使うという考え方や方法論は、私たちのワークショップではとても有効に機能しています。ワークショップの進め方の一つの例として参考にいただきながら、さらに自分たちの条件や環境に合った方法を考えていただければと思います。

舞台照明についての講義

具体的な舞台照明についての講義では、まず、光の方向、光の質、光の強弱、光の色という4つの要素によって見え方が全く違ってくことを理解してもらいます。

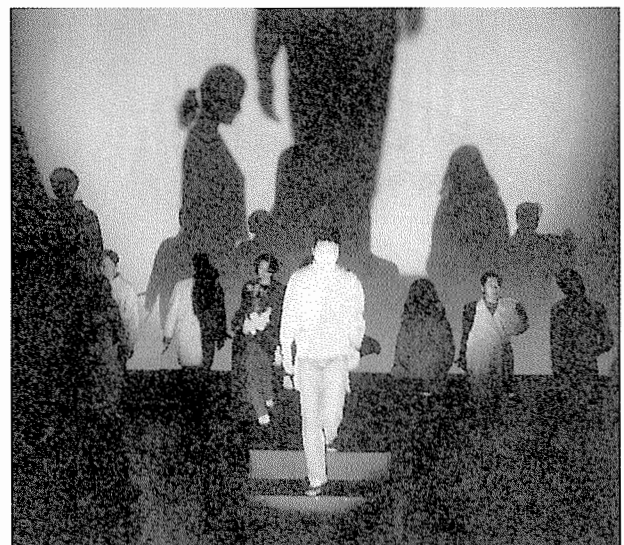
私の講義では、座学のように舞台の上から客席の参加者に向かって話をするのではなく、基本的に参加者が器具に触り、実感しながら、理解してもらうようにと心がけています。

スポットライトを実際に点灯し、光がどこからどうあたっているのか、光はどのような種類で、光の強さはどのくらいか、また光の色はどうか、これらのことを参加者をモデルにして明かりのなかに立ってもらったりしながら説明していくのですが、その過程でも参加者が器具に触ったり、光のなかで動いたり、スポットライトの位置を変えてみたりして、自由に光を扱えるように指導していきます。こうした方法で舞台照明について説明していくと、モデルとして明かりのなかに立った時に、どんな方向から光があたるとまぶしく感じるかといった、演者としての立場も体験することができます。

積極的に器具に触らせるという方針をとっているので、普通のスポットライトの明かりは丸くしか出ないのに、エリプソイダルスポットライトはどうして四角の明かりが出るのかといった疑問についても、エリプ



ショーケースとして創っている作品の過程を発表する



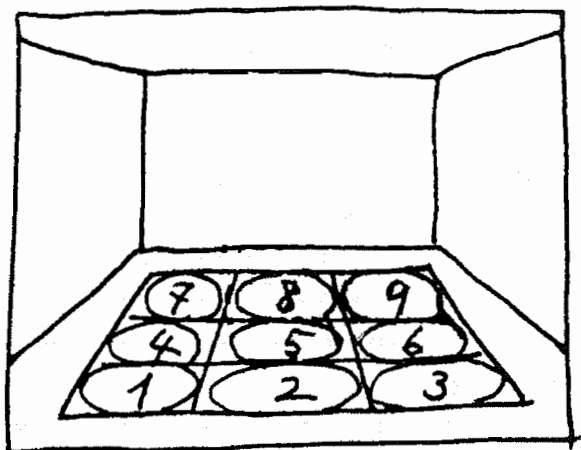
モデルとして明かりのなかに立ってみて光を理解する

ソイダルスポットライトの4枚の羽根に触り、その羽根で実際に光を切ってみることで理解してもらうことができます。しかも、上の方の羽根を閉めているのに、光の下の部分が切れてくるということで、レンズの仕組みも理解できます。

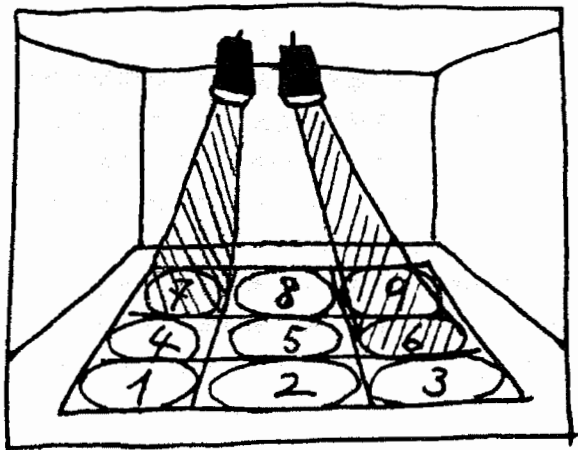
また、エフェクトマシンなども、ただ模様を見せるだけではその仕組みはわかりません。実際に種板の絵を見せて、器具に触ってもらったうえで、それがどんなふうになまって、どんな形で舞台では見えるのかといったことを理解してもらいます。

こうして器具や光に実際に触れてもらった後、さらに具体的な明かりのつくり方についても説明していきます。

しかし、照明をつくるといっても、最初から複雑なプランのつくり方を講義するわけではありません。まず、舞台を明るくする方法を説明します。舞台を9つの区分に分けて考え、この9つの区分に対してそれぞれ1台ずつスポットライトを当てます。9台のスポットライトを全て点灯すると舞台全体が明るくなります。これを基本にして、もし6と7の区分だけを明るくしたらどう見えるのか、実際に6と7のスポットライトだけを点灯します。すると、この明るくなった2つの空間



舞台を9つに区分けする



2つの区分をそれぞれ明るくして異なった空間として表現する

を、時間や場所が違う全く別の空間として、舞台では表現できることが理解してもらえます。

さらに調光器を使って、単にオン・オフの点灯だけでなく、20%や80%というように光の強さを変えるだけで、同じところから同じ明かりがあたっていてもイメージが違って見えるといったことも実感してもらいます。

光の色とエフェクト器材を使う時は

次に光の色については、色を使う際の考え方を理解してもらうように説明していきます。

照明の場合、最初からこの色を使いたいという要望が出てきがちですが、できるならば色を使わないで表現する方法を考えて欲しいとアドバイスします。

基本的には、色を使わなくても、光の性質と方向と強弱で表現することができるのです。そのことを踏まえたうえで、どうしてもある表現のためにその色が必要だと思った時に、はじめて色を使うことを考えるようにします。

ところで光の色というのは、すべての色を混ぜていくと白い光、つまりカラーフィルターを使わない状態の生明かりになります。つまり、生明かりというのは、すべての色を含んでいると考えられるのです。色を使うということは、すべての色が含まれた生の光のなかから、その表現のために必要なある色を抽出して使うということなのです。

こうした光の色についての知識と考え方を、実際に明かりを出しながら理解してもらいます。

また、雲を流したり、雨の降る様子を表現するといったエフェクト器材についても、光の色と同じで、演技者のせりふと動きと表情でその状況が充分に表現できていれば必要ではありません。しかし、どうしても観客にその印象を強調して見せたいという時に、はじめてエフェクト器材を使ってどう強調して見せるかということを教えていきます。

観客に見せるということでは、もっと基本的なこととして、演技している人の表情を見せるための前明かりについて、上からのサス明かりとの関連も含めて、実際に参加者に明かりのなかに立ってもらいながら説明をしてきます。

ホリゾントを使わずに表現の幅を広げる

ここでホリゾントへの明かりについても触れておきたいと思います。

私も高校生の舞台を見る機会がありますが、高校生

の舞台の明かりづくりでは、水平線への明かりが重要な要素になっているようです。水平線の色を変えることによって、夜明けや夕暮れを表現したり、感情の表現などにも使われています。ある意味では水平線によって、その場面の状況が簡単に説明されているように見えます。しかし、水平線で表現するという事は、逆に表現の幅が狭くなってしまいうことでもあるのです。舞台を見ている観客にとっても、それ以上イメージがふくらんでいきません。

私は、水平線を使ってその場面を表現することをあまり勧めません。これは私自身の経験からきていることですが、私が舞台照明の世界に入り、20代後半になってやっとプランができるようになった頃に、舞台照明について教えてもらっていた先生から「水平線で語るな」と忠告されたのです。

水平線を染める色についても、ある程度の経験を積んでくると、この色とこの色を重ねるとこういう色になるということはおぼえてきます。自分のイメージした色で水平線を染めて、ある場面を表現していたところ、「水平線を染めて表現するのはわかりやすいけれども、水平線を使わないで表現することを追求しないと、表現の幅が狭くなってしまいうだろう」と言われました。

確かに、水平線である状況を説明してしまう、あるいは語ってしまうということは逆に表現の可能性を狭めてしまうこととなります。

それ以来、私は舞台作品に取り組む時には、演出家の演出意図や舞台美術家の美術プランが許す範囲のなかで、できるだけ水平線を使わずに、舞台奥には大黒幕や黒紗幕などを使い、そのなかで明かりを考えるようにしています。水平線を使わずに、大黒幕の前での演技に対して、その場面が昼間の景として見えるようにするためにどんな表現方法があるだろうかと考えるのです。たとえば窓から入る陽射しを想定して、光の方向と強さをつくっていくなど、さまざまな表現方法が考えられます。どんな表現方法を選択し、実際に明かりとしてつくっていくかというのが、照明のデザインのみせどころでもあるのです。きっと、その表現のしかたは個々のデザイナーによって違ってくるでしょう。

また、大黒幕を使うことには、いくつかのメリットがあります。大黒幕は、前からの明かりのハレーションなどを反射しないで吸い込んでくれます。また、エフェクト器材を使った模様なども水平線のようにくっきりと強いイメージで出すのではなく、柔らかい印象で表現することができます。何より、空間に広がりを感じさせてくれます。黒紗幕についても、水平

線の前に吊って使うと、明かりの入れ方によって、水平線の効果と大黒幕の効果を自在に使いわけることができ、表現の幅が大きく広がります。高校生の舞台づくりでも、こうした大黒幕や黒紗幕の効用を生かした舞台表現に、もっと積極的に取り組んでいってもいいのではないのでしょうか。

もちろん高校演劇の場合は、大道具類を十分に仕込めなかったり、数校の学校が同じ日に作品を上演するために、仕込み上の制約があったりということで仕方ない面がありますが、水平線を使わないで表現する方法を工夫することも必要だろうと思います。

安全なワークショップのための配慮

ワークショップで参加者に実際に器具に触らせて教えていく方法をとった時に、ネックになると考えられるのが安全性の問題です。

私たちのワークショップでは、参加者に積極的に器具に触ってもらおうという方針をとっていることはすでに述べましたが、もちろんそのためには事前の準備や細かな配慮が必要になります。

あらかじめその器具がどういう仕組みになっているのか、器具を吊る時にどうしてチェーンや鎖をかける必要があるのかといったことを説明しなければなりません。そして、実際に器具に触る人には、軍手を用意するなどの準備も必要です。

時には、器具が多少熱い状態の時に触れさせることも必要かも知れません。こんな危険なものを扱っているのだということを身をもって教え、だから安全に扱うためには、こういう準備と意識が必要なのだとして理解してもらおうのです。器具の吊り込みも参加者にやってもらい、必ずその後私たちがスタッフが十分に確認するようにします。

そうした準備と段階を踏むことで、安全性の問題はクリアできると思います。参加者にとっては、説明だけでなく、実際に器具に触って仕組みがわかっていくことで、より興味もわいてくるでしょう。

こうしたやり方で進めるためには、時間的な余裕をもってプログラムを組むことが必要になります。この時のワークショップでも、いろいろなカリキュラムのなかで、1日を舞台照明のために使うことができたので、こうした方法が可能だったといえるでしょう。1～2時間の講義ということであれば、座学にならざるを得ないだろうと思います。やはり、参加者にとっても有意義なワークショップをやるためには、時間的な余裕と事前の準備は不可欠だと思います。

継続することが重要

最初にも述べましたが、ワークショップの方法というのはこれと決めて決まっているわけではありません。舞台照明の講義についても、私は自分の仕事を通じて蓄積した経験や知識を基にして私なりの方法で教えています。ですから、私のやり方が唯一の方法だとはいえません。教える講師もいろいろな人がそれぞれの考え方で教えていった方がよいと思います。参加者も初めて舞台照明のことを聞いて、その考え方が舞台照明の王道だと思うのではなく、さまざまな考え方に触れながら、自分でも舞台照明について考え、表現力の幅や可能性を広げていって欲しいと思います。

また、ワークショップに参加する時には、広く興味を持つことが必要だと思います。最初から舞台照明に興味があるから舞台照明のことだけ聞ければよいというのではなく、もっと広く好奇心を持って参加するこ

とが大事だと思います。

最後に、ワークショップをおこなう時に何よりも重要なことは持続性だと思います。いろいろな方法や企画を試みながら継続してワークショップをおこない、舞台について、演劇についての理解を深めていくことが大事だと思います。

私たちの劇場でも、数年前のワークショップに初めて参加した人が、現在ではボランティアの形で私たちスタッフのサポートをしてくれるようになり、ファシリテーターとしていわば後輩たちの水先案内人となって熱心に活動に加わっていただくなど、新たな広がりを見せています。こうした人のつながりが、ワークショップをより意義深いものにし、持続性を支える貴重な力となっていくのだと思います。

(にしむら みつる)

1948年、三重県生まれ。大庭舞台美術・照明研究所、(株)ストーリー・レーンを経て、世田谷パブリックシアターに所属。オペラ、演劇など幅広い分野で照明デザインを手がけている。

BOOK REVIEW

舞台照明関連図書の紹介

『劇場等演出空間電気設備指針』

劇場等電気設備調査研究委員会 編

演劇やコンサートなどさまざまな舞台作品が上演される劇場や会館・ホールなどの演出空間には、照明設備、音響設備、機構・機械設備といった演出効果に欠かせない電気設備が施設されています。

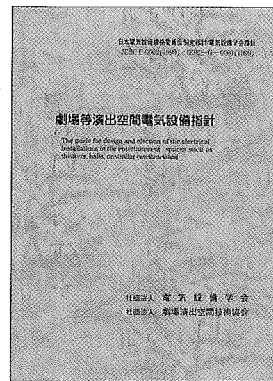
こうした演出空間の電気設備の取り扱いには、スタッフや出演者、観客の安全性を確保するために、より専門的な知識の習得と適正な使用上のマニュアルが確立されなければなりません。

『劇場等演出空間電気設備指針』は、こうした要請に応えて編集・構成されたもので、各分野の専門スタッフによって、演出空間における電気設備の概要と遵守すべき安全項目がわかりやすく、また広範囲にわたって解説されています。

さらに今後は、劇場や会館・ホールだけでなく、学校の講堂や小規模なスタジオなど身近な形で電気設備が施工された演出空間が増えてくるものとおもわれます。

演出空間において電気設備を適正に施工し、また安全に使用するために、電気設備の設計者、施工者はもとより、関連機材などの製造者、施設管理者、そして施設の使用者も併せて、電気設備についての確かな知識を身につけることは必要になってきます。

『劇場等演出空間電気設備指針』は、演出空間に関わる人にとって、最新の電気設備についての知識を得るために欠かせない、必携の書籍として位置づけられるものです。



- 定価 6000円
- 判型 A4判
- ページ数 448ページ
- 発売 1999年8月中旬予定

目次構成

序章 総説	第7章 防災設備・保安設備
第1章 一般事項	第8章 接地設置
第2章 舞台照明設備	第9章 高調波対策及びノイズ防止対策
第3章 舞台機構設備	第10章 過電流保護設備
第4章 舞台音響設備	第11章 地絡保護設備
第5章 舞台運営用設備	第12章 保守点検
第6章 電源設備	

●発行/問い合わせ先

社団法人 電気設備学会

〒113-0033 東京都文京区本郷1-12-5

TEL 03-5805-3375

照明灯具略記号とテンプレート

田中 和夫

(株式会社 C.A.T.)

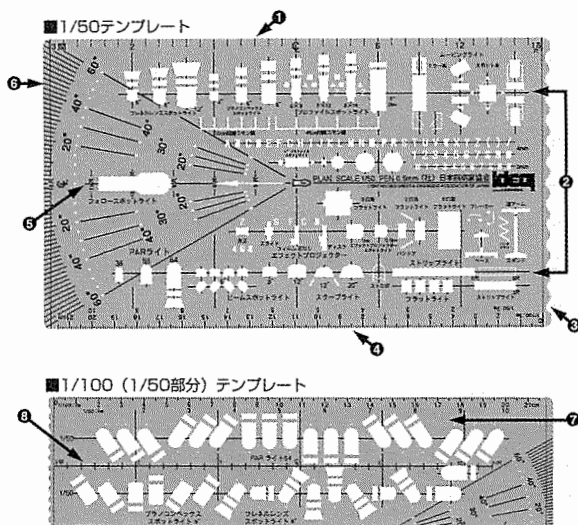
照明灯具略記号について

社団法人日本照明家協会では、照明仕込み図に使用される照明灯具略記号について検討する「照明灯具略記号委員会」を組織し、この委員会の答申案を受けて照明灯具略記号のテンプレートを製作しました。

照明の仕事では、照明デザインに基づき、照明灯具の配列やカラーフィルターの番号、照射方向、回路番号などを舞台平面図上に記載した照明仕込み図がつけられ、これが作品の上演にいたるまでの照明の仕事のベースとなります。また照明仕込み図は、照明デザイナーと照明の操作をおこなうオペレーター、照明灯具の仕込みをおこなうスタッフとの意志伝達の重要な要となるものです。

ところが、この照明仕込み図に使用される照明灯具の略記号については、これまでは個々の照明家や照明会社によって異った略記号が使用されたり、それぞれの記載方法で照明仕込み図が書かれていたのが現状でした。

そこで、今回の「照明灯具略記号委員会」による答申案の報告と、それに基づくテンプレートの製作が実施されたものです。



この委員会で決められた照明灯具略記号は、舞台やスタジオの照明の現場を規制するものではありませんが、今回の決定によりさまざまなメリットが生まれるものと考えられます。

照明灯具略記号の設定によるメリット

- 1 共通の照明灯具略記号が設定されることで、照明デザイナーとオペレーター、照明スタッフとのコミュニケーションがより円滑になります。
- 2 劇場やスタジオで照明デザインをする人たちと、照明灯具や施設を管理する立場にある人たちとの共通言語として活用することができます。
- 3 照明家を志す学生が、共通の照明灯具略記号で学ぶことで理解が速まり、また実際の照明の現場で照明仕込み図を読む時に戸惑いが少なくて済みます。
- 4 劇場やスタジオの現場で、照明仕込み図に書かれている通りに照明器具を仕込もうとした時、縮尺率やテンプレートが適切でなかったため、照明バトンに吊り込むことができなかつたり、吊り込みができて、望む方向にフォーカシングできない事例がありました。今回のテンプレートでは、縮尺率に十分に注意を払うことで、こうした弊害を避けることができます。なお、今回のテンプレートは縮尺1/50と1/100の2タイプが製作されています。









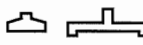

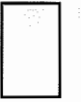

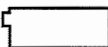



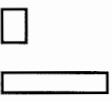


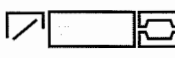


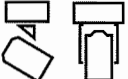


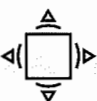






今後の照明灯具略記号

また、これからはますますCADなどのコンピュータソフトを活用して、照明仕込み図が製作されるようになるかと思いますが、今後はコンピュータにも対応していく略記号の整備とシステムづくりが必要になっていくものと思われます。

(たなか かずお)

1956年、東京都生まれ。テクニカルディレクター。(株)クリエイティブ・アート・シンクに所属。「照明灯具略記号委員会」のメンバーとして照明灯具略記号の整備に取り組む。

照明灯具略記号の一例

	フレネルレンズスポットライト 6インチ・8インチ・12インチ		フォロースポットライト		バードア
	プランコンボックススポットライト 4インチ・6インチ・8インチ		スクーブライト 12インチ・20インチ		ストロボ
	プロファイルスポットライト 4インチ		フラッドライト 9灯用		ベーススタンド
	プロファイルスポットライト 6X9・6X12・6X16インチ		フラッドライト 8灯用		スタンド
	プロファイルスポットライト 8インチ2kW		フラッドライト 2灯用		連アーム
	PARライト 36・56・64		ストリップライト 3尺・6尺・9尺		バンタグラフ
	ビームスポットライト 6インチ・8インチ・12インチ		ムービングライト ミラー系		プレーカー
	エフェクトプロジェクター灯体 0.5kW・1kW		ムービングライト スポット系		コントロールチャンネル
	先玉 4インチ・6インチ・8インチ		ムービングライト スポット系(平面)		ディマー番号
	スライドキャリア				カラーフィルター番号
	フィルムマシン、 芯無し(センターレス)マシン				
	ディスクマシン				

照明灯具略記号テンプレートをご要望の方は

(社)日本照明家協会で作製された『照明灯具略記号テンプレート』は、テンプレート2枚(1/50、1/100)と『照明灯具略記号テンプレート・マニュアル』がセットになっており、丸茂電機でも定価5000円で販売しています。

ご要望の方は、下記までお問い合わせください。

●お問い合わせ先

〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1-24 丸茂電機株式会社
営業促進室 担当 大木 (TEL 03-3252-0323)

『新編・舞台テレビジョン照明 [知識編] [技能編]』発行

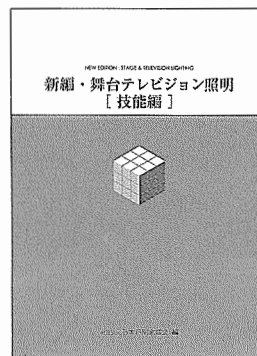
(社)日本照明家協会から『新編・舞台テレビジョン照明 [知識編]』に続き、『新編・舞台テレビジョン照明 [技能編]』が発行されました。

舞台芸術とTVの現在の概要が、さまざまな角度から紹介・解説された [知識編] に対して、[技能編] では舞台やテレビスタジオ、また屋外の仮設ステージなどで実際に明かりづくりに取り組む照明スタッフの仕事についての詳細な記述が中心となっています。

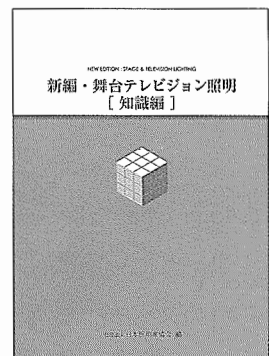
各種の照明機器や照明システムの現状と、照明表現の今後の展望を探る上でも、貴重で多彩な内容が網羅されています。

この『新編・舞台テレビジョン照明 [技能編]』と、先に刊行された『新編・舞台テレビジョン照明 [知識編]』を、丸茂電機で販売いたします (送料無料)。

ご要望の方は、右記までお問い合わせください。



● B5判 / ● 376ページ
● 定価=4500円 (税別)



● B5判 / ● 356ページ
● 定価=4500円 (税別)

●お問い合わせ/お申し込み先

〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1-24 丸茂電機株式会社
営業促進室 担当 大木 (TEL 03-3252-0323)

仕込み図の書き方

ライティングニュース編集室・編
資料提供・西村 充

1 舞台平面図に明かりを描き込む

仕込み図の書き方には、いろいろな方法がありますが、ここでは一つの取り組み方を紹介します。

まず、稽古に入る前に、演出家とその作品の全体的な照明のコンセプトについて打ち合わせがおこなわれます。

稽古が始まると、舞台装置の平面図が書き込まれた舞台平面図を何枚もコピーして用意し、稽古を見ながら各景ご

とに出演者の動きや立ち位置などを確認し、舞台平面図に必要と思われる明かりを描き込んでいきます。

描き込む明かりは、光の方向や明るくなるエリアがわかるように描き、またイメージしている光の色がわかるようにカラーマーカーなどを使って色わけして描いたりします。

最終的には、景の数だけ明かりを描き込んだ平面図が揃うこととなります。

こうした資料を基に、さらに演出家と各景の照明について、細かく打ち合わせをおこないます

明かりのプランを描き込んだ舞台平面図

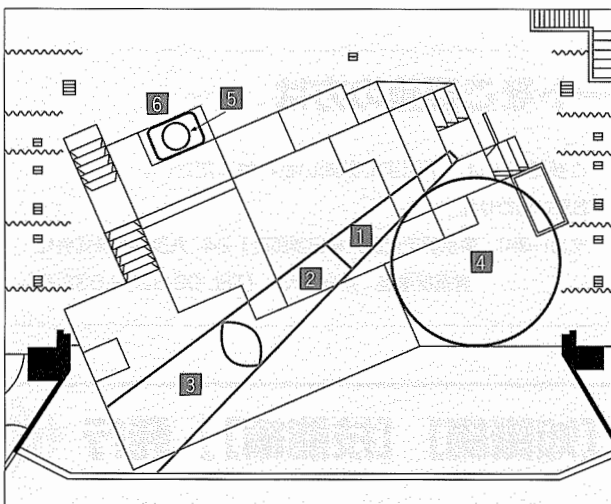


図1 舞台の上手奥から下手舞台前まで、白い道表現する

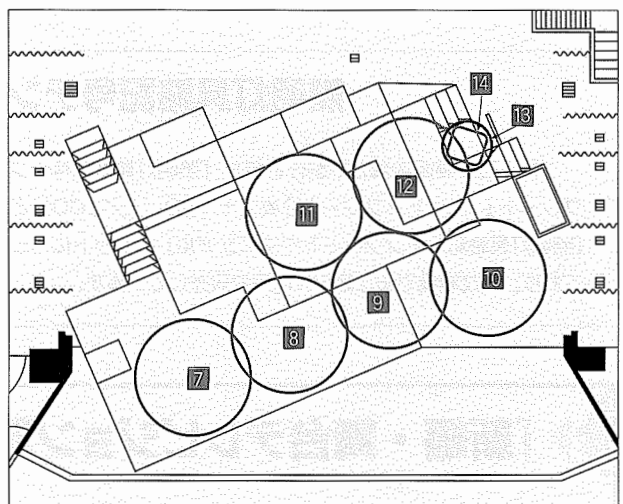


図2 舞台全体に月明かりを表現する

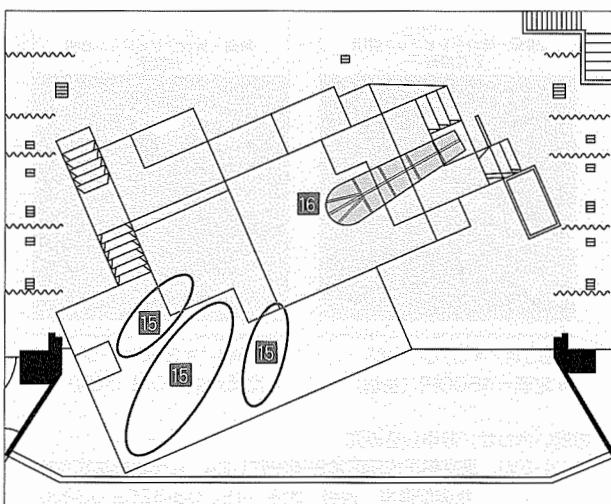


図3 朝の光を15と窓枠を見せた16の窓から差し込む陽の光で表現する

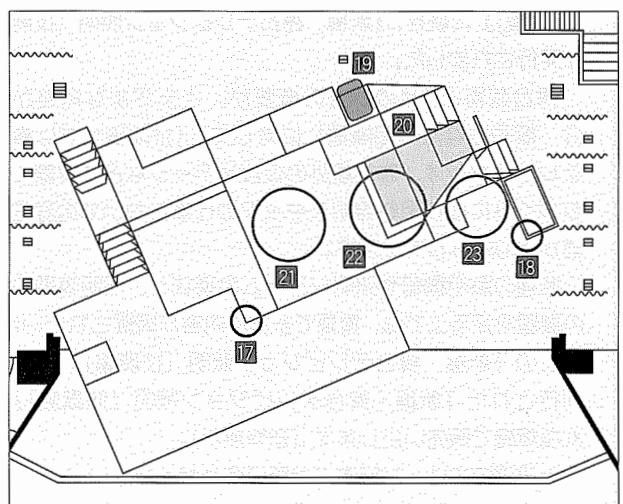


図4 それぞれの登場人物に対してサスの明かりをつくる

2 仕込み図に器具を書き込む

各景の舞台平面図に描き込んだ明かりをつくるために、仕込み図に照明器具を書いていきます。

景の数が多く、吊り込む器具の台数が多くなると、吊り位置や台数の調整が必要になってきます。同じ器具を別の景の明かりとして流用して使ったりすることもあります。

照明器具の略記号は、光の方向に合わせて書き、同じ回

路の器具については実線で結びます。

また、器具に入れるカラーフィルターの数値を記入したり、何のための明かりとして使う器具なのかを、オペレーターや仕込みのスタッフにもわかるように簡単に書き添えておきます。

図5は、図1～4の舞台平面図に描かれた明かりのプランを、照明灯具略記号を使って書き入れたものです。

〔資料=『アン・シャーリー物語』(L.M.モンゴメリ原作/三田地 里穂 脚本・演出)の仕込み図から一部分を引用しました。〕

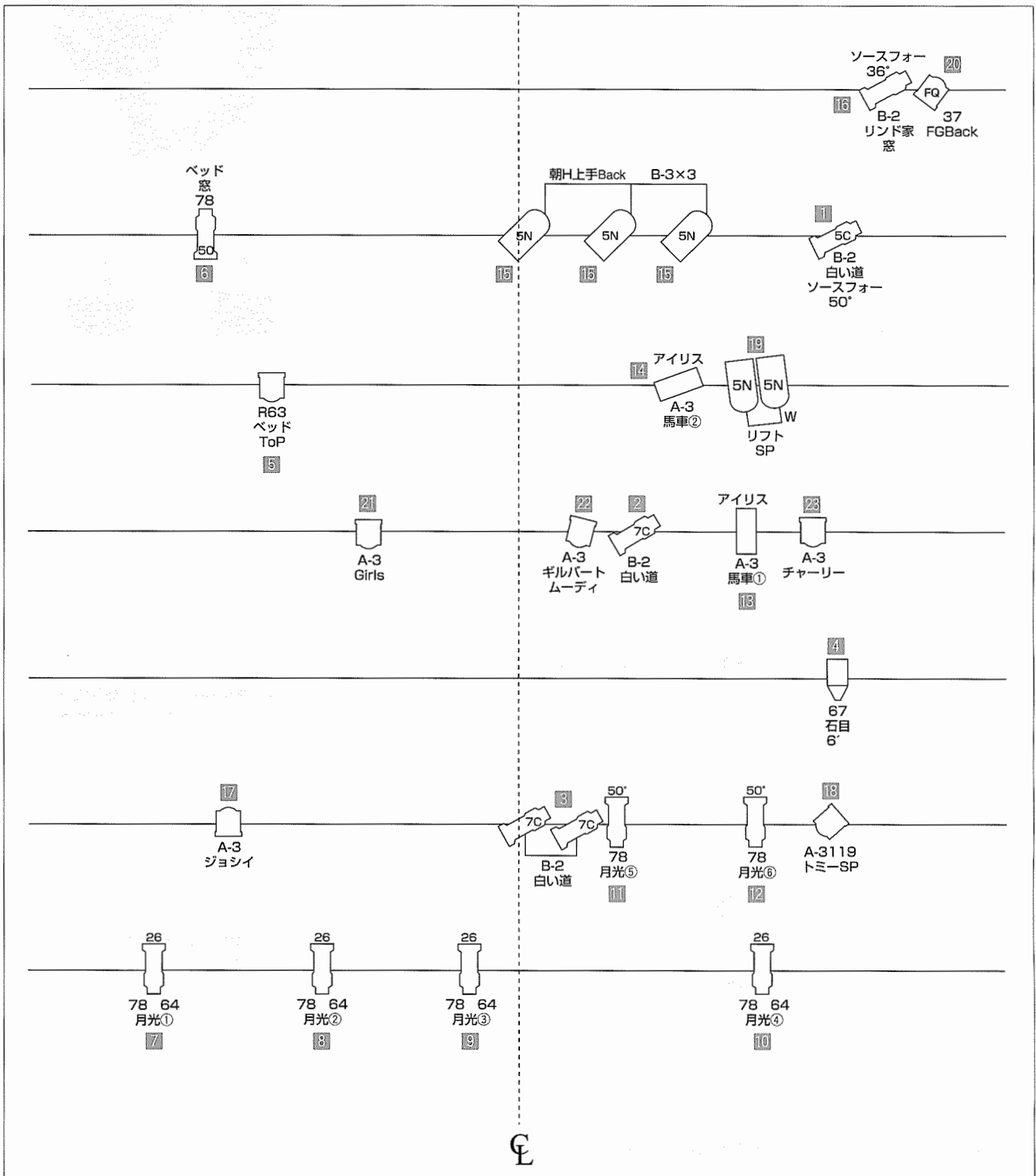


図5 各景の平面図の明かりをつくるための照明器具を仕込み図に略記号で書き込む

熱線1/5*1、フィルタや幕へやさしいビーム

シールドビームタイプのダイクロハロゲン電球 (PDR64) 専用スポットライト

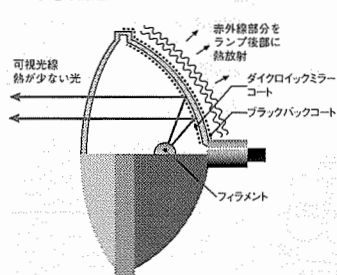
SPD-500W

照射光の熱線を大幅にカットし、さらに電球背面への漏れ明かりを解消したダイクロミックハロゲン電球PDR64。SPD-500Wは、このPDR64電球の専用スポットライトとして、安全性と使いやすさを追求した灯体設計に基づいて開発されたシンプルライトの新バリエーションです。

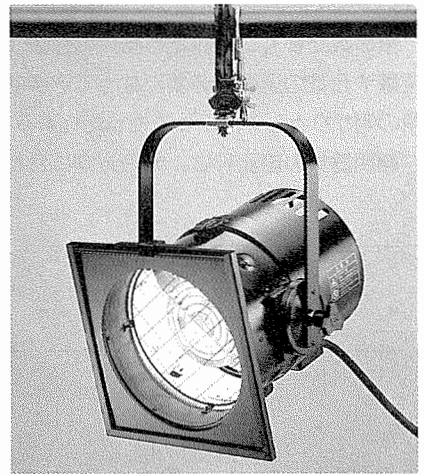
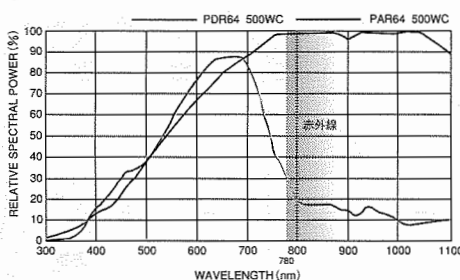
照射光の熱線を大幅にカット、シールドビームタイプのダイクロハロゲン電球(PDR64)を採用

ダイクロミックミラーによって、照射光に含まれる赤外線を大幅にカット。前面への熱量が約1/5*1になりました。また、ダイクロミックミラーの弱点である、電球背面への漏れ明かりをブラックバックコートでカットしました。灯具後部からの漏れ明かりを気にすることがありません。

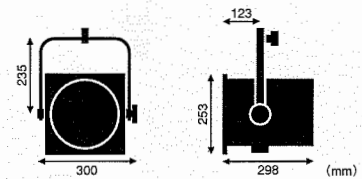
●電球構造図



●分光放射特性



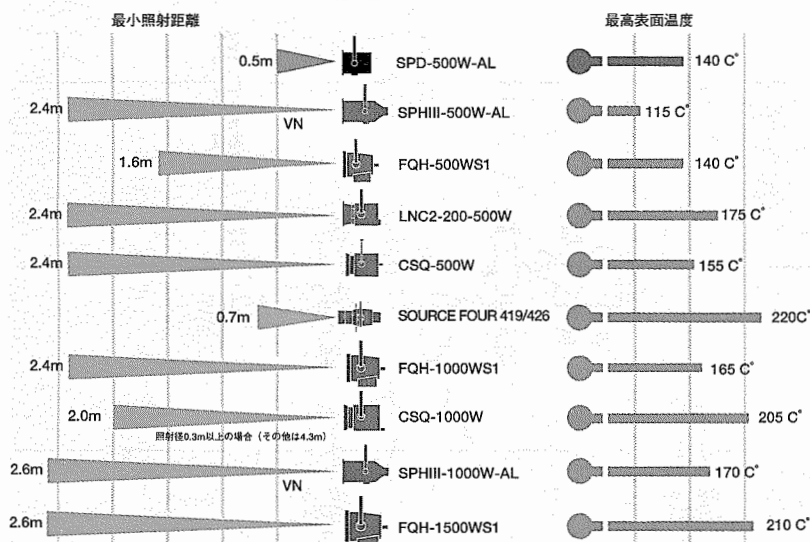
SPD-500W-AL



最小照射距離が大幅に短縮、カラーフィルタの退色を低減

照射される光の熱量が少ないため、PL法に基づく可燃物への最小照射距離が、2.4mから0.5mに大幅に短縮され、安全性が向上しました。さらにフィルタ部の温度が、約130℃から80℃へ2/3以下に低下、カラーフィルタの退色が少なくなりました。特に、スクロカラーなどに最適です。

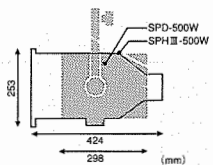
最小照射距離と最高表面温度の比較表



*1=PAR電球VN (500W) とPDR電球VN (500W) との比較。

ハンドリングの良いショートタイプを標準化

フィルタへの熱が少ない点を生かし、全長がSPH IIIシリーズより30%短い、ショートタイプモデルを標準サイズにしました。また、ハレーション防止のためルーバーを標準装備しています。



ベンチレーションを考えた、安全性の高い専用灯具を開発

ダイクロミックミラーを採用しているPDR64電球は、熱を背面に放出するため、灯具の後部の温度が著しく上昇します。SPD-500Wスポットライトは灯具後部に効率の良いベンチレーションを配置し、灯具の表面温度を下げ、安全性を向上しました。PDR64電球は、必ず専用灯具SPDスポットライトでご使用ください。

三つのカラーバリエーション
三つの配光バリエーション

SPD-500Wスポットライトは、ブラック・シルバー・アイボリーの三つのカラーバリエーション、PDR64電球はベリナロー・ナロー・ミディアムの三つの配光をそろえました。ご使用になる空間に合わせてお選びいただけます。