# Ⅰ．【 舞台装置 】　＝基礎編＝

演劇を成立させる本質的要素として、《演じる場所》《俳優》《観客》があり、補助的要素として《演出や舞台美術》があります。現実的には本質的要素より補助的要素の方が演劇成果を又は、芸術的成果を左右することになるわけです。特に裏方としてのスタッフの役割には、技術以上に大変重要なことがあります。それは、『自分の役割を正確に、更に確実にこなす』
このことが芝居作りのチームワークにつながります。たとえば、役者から見て安心して信頼できるスタッフのもとで上演する場合練習以上の成果が出るはずです。上演当日どうなるか、わからないような芝居作りでは、何も望めません。そのためには、各スタッフが自信を持てるように《知識》《技術》をよく理解した上で、数多く実践していくことが必要です。

演劇は総合芸術であり、観客に《視覚》《聴覚》で表現するわけで、主観的よりも客観的な第三者的な感覚を養うことが必要となるわけである。室内の装置であったり、野外や森や野原などであったり、舞台上に飾られるものは、《本物》である必要はありませんが、役者の演技や照明・音響・その他と総合されたときに、《舞台上の本物》としての効果を発揮しなければならないのです。
そして、日常生活の中で見慣れていることや見落としていること、何気なくしている様々な行動を見つめなおすことが大切になるのです。
普段、無意識にしていること、例えば水道の蛇口やドアの開閉、ものを食べたり飲んだり、実際にいま目の前でやってみようとしてもなかなか出来るものではありません。
ですから、自分自身の生活を見つめなおして、自分の感性を掘り起こしてみること、色々なことに触れてみることが、今後の活動に役立つと思います。

## 〔1〕 舞台装置とは…？

① 舞台装置は、演劇の一部分であり、協同作業である。
② 舞台装置は、演出の協力を必要として、演出の目的を含み、感覚的に示す。
③ 舞台装置は、俳優を助け、演技の場所を与え、俳優の心理的場所である。
④ 舞台装置は、舞台機構と経済的の面で制限をうける。
⑤ 舞台装置は、照明の認識の上に出発する。

更に〈地域性〉〈階級的特殊性〉〈時代考証〉〈時間的変化〉〈季節〉〈天候〉〈自然環境〉などの諸要素を考慮しなければ、よい装置とは言えない。

舞台装置は、総合的な《時間芸術》であり、その脚本のスタイルやその背景を考慮し、何を伝えようとする所を表現するものであって、そのことを前提として、その芝居のテーマと芝居の流れに合致する適切なイメージをプランナー自身が描き、計画実行することが重要である。

◎舞台基礎として、舞台空間の使い方のバランスやコントラストを考慮しなければならない。

視点は、絶えず移動するものであり、観客が常に芝居の焦点となる位置に、視線を向けるため、舞台上における強い部分と弱い部分の前後左右の使い方が重要となる。また、舞台の区分からみて、役者の配置や動き・場面ごとのバランス・コントラストが、大切になってくるのである。また、舞台の高さは、客席からの焦点の移動という点から見やすくするため客席の床面より高くなっている。

バランスは、舞台に装置や役者が集まりすぎないように、前後左右のつりあいが保たれるように、また、コントラストは、反対する点・矛盾する点をはっきり対立させ、対比を持たせることが重要となる。
実際の舞台を見て、舞台の広さや客席の様子・観客の目線・舞台上のセリフの反響や装置・役者の振り分けなどに左右しますので、舞台機構をよく研究しておくことが必要である。

(1) 舞台の基礎用語‥♧位置に関係する用語

①ぶたい …… 舞台(Stage) 舞台装置が飾られ、演技の行われる場所である。
※ほんぶたい…本舞台ともいう。

②ぶたいばな …… 舞台端(Stage Down)舞台と客席との境界

③はりだしぶたい …… 張出し舞台(Apron Stage) 緞帳より前に位置する舞台床面。緞帳が開いたときは本舞台の延長であり、緞帳が閉まった時は、独立した舞台として使うことが出来る。

④アクティング・エリア …… (Acting Area) 舞台面積のうち舞台装置に囲まれ、演技を行うスペースのこと。

⑤シーナリー・スペース …… (Scenery Space) アクティング・エリアを囲んで ホリゾント幕までの間に、大道具を飾ったり照明器具を取り付けたりするスペースのこと。

⑥ぶたいうら …… 舞台裏 本舞台より奥および、両側の客席から見えない舞台の部分のこと。オフ・ステージ(Off Stage) 、ふところともいう。また、楽屋までを含めて舞台裏という場合には、バック・ステージ(Back Stage)という。

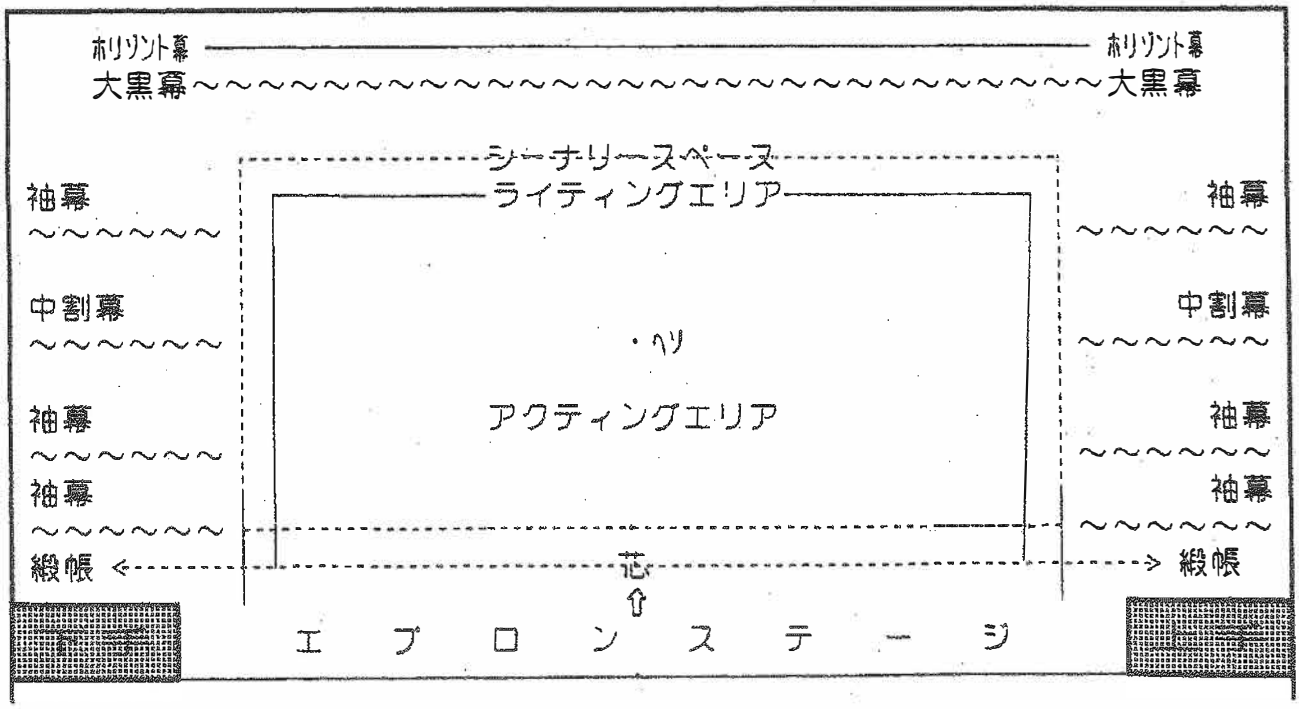
⑦プロセニアム・アーチ …… (Proscenium Arch) 舞台の額縁のことで、舞台と客席を区分するもの。

⑧かみて …… 上手〔記号・L 別称・東〕観客席から舞台に向かって右側のこと。

⑨しもて …… 下手〔記号・R 別称・西〕観客席から舞台に向かって左側のこと。

⑩ならく …… 奈落 舞台の床下の部分のこと。

⑪しん …… 芯(Center) 舞台間口の中心点より舞台奥に引かれた中軸線の真中



(2)　写実的舞台について

写実的な舞台を作る場合、《舞台の奥行き》《間口》《高さ》は決定的であるため、距離感を含めて絵画的な処理｛線・面・空間・触感・など｝を必要とする。また、写実的な舞台を作る場合、脚本のどこにも書かれていないことで、場面としては現れないけれども大変重要なことがある。
たとえば、室内の場面とすると直接観客の目に触れない部分であるが、その家全体の間取り（部屋の配置）をはじめとして、庭の位置・方角・道路や隣家との関係・季節・そして、その家族の生活（家族構成・収入・職業・身分や地位・趣味・など）といったようなことに至まで、考えられる範囲の詳細な設定をすべきである。
設定されたその場所の雰囲気をそこねないように舞台上に表現し、また、現場を無理にそのまま表現するより、音効や照明などによる暗示的な効果を与える方法を用いたほうが有効的な場合がある。
理論的には、観客席に近い所は立体的に、舞台奥に行くに従って平面的（絵画的）処理することが普通である。

※　写実的舞台の欠点について

装置の精巧過剰、強すぎる印象付けは、観客の注意を役者からそらし、作品の内容混乱を招く恐れがある。また、必要以上の構成や実用物と制作物との併用のバランスによって、観客に場違いな感覚を与え、現実比較の容易からくる幻想を弱らせることにもなりかねないのであるわけで、したがって、脚本の内容理解の重要性が基本である。

(3)　反写実的舞台について

脚本の内容を十分に分析して、写実的舞台にするのか、反写実的舞台にするのかを比較検討して反写実的舞台を考える場合、根底には写実的な意味を持ち、それを誇張したり、省略したり、象徴したりすることに留意し、中途半端や矛盾を起こさないように、注意が必要である。
プランナーのイメージの追求が、もっとも大きな要素となるのである。ですから、普段からの発想の開発・転換が必要だと思います。

〔２〕　舞台装置のプラン製作
(1)　脚本解釈と構想

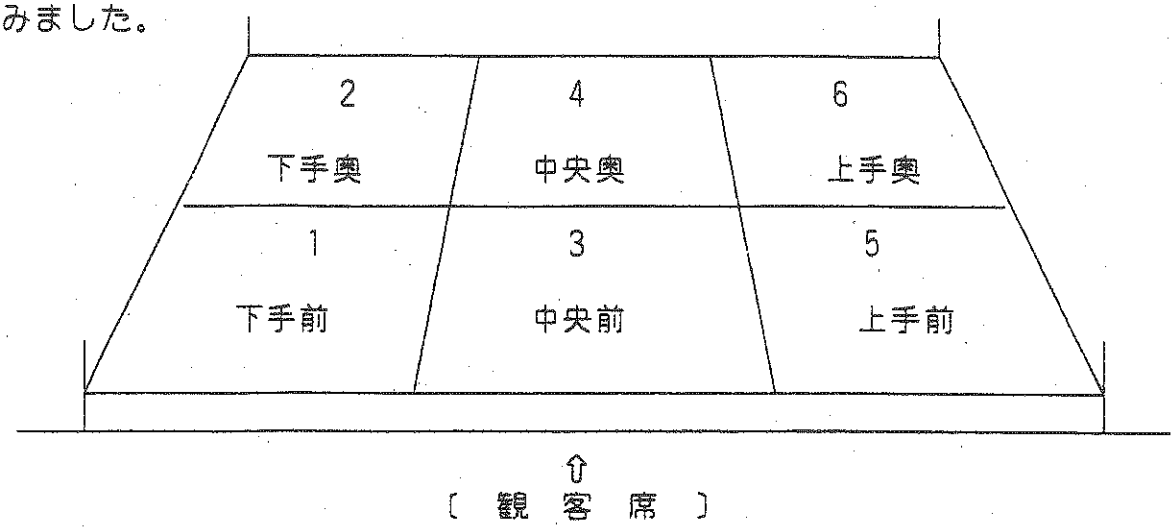
装置は、脚本から生まれ脚本から出発する。脚本を読み返しイメージを広げ、ト書きや冒頭の台詞の中にも重要なヒントが書き込まれている。その脚本の雰囲気や細かいニュアンス、脚本の内側に踏み込んで、つかみだす所まで読み返すことが大切である。
上演脚本をどのようなスタイルにするか、平面計画の諸条件の設定、演技空間の重点、転換に対する技術上の対策・処理の方法および、各場面の相互に於ける比重の割合などを演出との意見交換を繰り返し、役者の出入り・演技空間・色彩の感情上の問題を討議し、実際に概略をスケッチして、デザインしてみることが必要である。

(2)　プランの作成　《　どのような舞台構成にするのか‥‥？　》

プランをたてる場合、舞台諸元・役者の動きや登退場・小道具類の処理・照明の光の範囲・袖幕や中割幕の位置や転換に要する上手下手のスペース・観客の視界の限界などの認識の上に成り立たねばならない。そして、脚本の内容の情景がプラスされ、実際の舞台を想像しながら考えることが大切である。それから、舞台上のいたるところにある錯覚を利用し、これを観客に意識させないように利用することが大切である。脚本のイメージを大切にして、舞台装置をスケッチしてみたり、頭のなかで考えていることを一枚の紙に表現すること、それも想像したものをいろいろな角度から見て、形にする必要があるからです。そのことが、プラン作成の第一歩であるといえます。

(3) 舞台の区分について

高校演劇において、いつも舞台の中央ばかり使用したり、舞台奥に役者を集めすぎたりする傾向にあるので、ここでは、「舞台における位置による役割」を《イメージ》という論点からまとめてみました。




§区域3（中央前）　この区域は、観客に一番見やすいので強い印象をあたえます。

§区域4（中央奥）　この区域は、儀式張った威厳のある印象的な登場などに用いる。

§区域1（下手前）　この区域は、親しみのある温かい形式の張らない楽しい場面に用いる。

§区域5（上手前）　この区域は、区域1とは反対な形式張った親しみの薄い、排他的な感情を示します。

§区域2（下手奥）　この区域は、全体の中で軽いイメージがあり、ロマンチックな抒情的であり、物思いにふける場合など、効果的だと思います。

§区域6（上手奥）　この区域は、全体の中でもっとも弱い部分であり、この世ならぬ超自然的なものにしばしば使用されます。

※さて、これまでの説明をそのまま鵜呑みにしては危険です。これらの区域による情緒の相違は、他の要素によって左右されるので注意すること。

＊区域活用の要点

・区域を考える場合、舞台とは一つの平面であることを忘れないで、客席から見て重ならないようにし、高低のレベルをつけると一層変化がつく。

・同一区域の繰り返しは、作者が強調しようとする観念や気分の表現となり、役者にとっては、ひとりの人物が他の人物の考えや状態を引き継ぐときに用いられる。

・稽古に入る前にこの区域を有効に使用するためにもっとも注意しなければならないのは、装置と役者との位置関係や登退場・舞台転換・照明の範囲の問題等と合わせて考えなくてはならないことである。それをふまえてﾌﾛｱｰﾌﾟﾗﾝ をたてることに利用することが望ましい。

＊今までの説明は、舞台の各部の与える「感じ」をまとめたものであるが、あくまで参考程度にとどめておいてください。

(4) プラン製作の実際

脚本研究が十分になされていく過程において、装置プランもまとまってくるはずであるが、装置製作に取りかかるのに先立って、よりよいプランの理解のために次のことが必要となる。

① スケッチ

スケッチというのは、装置プランに基づいて場面のイメージを絵に書いてみることで大変手数のようではあるが、装置を担当する者はもちろん、演出・演技を始めとしてのスタッフ全体にとって、上演する芝居の場面の感じを考えながら作り上げていく上で参考に成るだけでなく、この段階での検討・整理を加えることによって、次の装置図の段階に大いに役立つことになる。

② 装置図

装置図は、言わば家を建築する場合の設計図であるから、これは言うまでもなく、必ず、綿密・正確に製図されなければならない。

・ 平面図は、真上から見たものを主として線を引き、書き表したもので、方眼紙を用いるのが普通である。この平面図は、装置の製作はもちろん演出・照明プランの書き込み用として使用されるので必要分コピーしておくと便利です。

・ 正面図は、立面図とか見取り図と呼ばれるもので、観客席の正面から見た図で、正確には透視法と彩色で描かれるものである。

・ 部分図は、製作図・詳細図・展開図などとも呼ばれています。正面図では、細かい所がわからないので、各部分を寸法・形・色・模様・作り方などを書き込んで平面図より拡大したものである。

③ 模型舞台

模型舞台は、高校演劇の場合、時間的・労力的な点からでも困難であるが、すべて立体的に見ることが出来るので、事情が許すなら作ることをお勧めします。作る場合には、10分の1から50分の1ぐらいで作るとよいでしょう。

(5) 注意事項

・ 平面図を作るときは、1尺(約30㎝)・6尺＝1間(約180㎝)を1単位とすること。
縮尺は、50分の1から 100分の1とします。位置と向きを中心に書き込み、バトンや袖幕の位置・間口や奥行きに注意すること。

・ 正面図には、一点透視法を用いますがこの場合、舞台奥になると縮尺が異なりますので平面図と比べながら作って下さい。彩色して、実際の雰囲気を把握し、役者の動きや衣裳の色なども考えに入れて、おおまかに着色しておく。

・ 色彩に関しては、配色・色調・色感・筆致等の効果と照明の色光と装置の色彩・衣裳との対比が色彩選定の基礎となる。

・ 装置の配置の理想は、間口の10分の7、高さの2分の1以下、奥行きの4分の3より前に出した方がベストである。つまり、ﾗｲﾃｨﾝｸﾞ･ｴﾘｱより、ひと回り小さい範囲のなかに舞台装置を収めることである。あとは、見切れの部分の処理・かがみの利用等が関係してくる。

## 〔3〕 舞台用語と種類

(1)‥‥機構に関係する用語

1．すのこ…… 簀の子〔別名“ぶどう棚”〕舞台の天井のことで簀の子張りになっているところからきた名称です。舞台床からの高さは、基本的にはプロセニアムの高さの2倍以上必要で、吊物昇降設備の一部があります。

2．バトン…… Batten〔別名“鉄管”〕舞台の大道具用の吊物パイプのこと。但し、吊る場所・吊物重量が決まっているので注意してください。

3．つなもと…… 綱元〔別名“綱場”〕舞台上手または、下手のふところの壁面に、吊物昇降用の引き綱の設備がまとめられている所、ここの上部で簀の子の近くなどにバランスを取るための【おもり[ ｳｴｲﾄ ]】の掛け外しをするための棚(ﾛｰﾃｨﾝｸﾞ･ｷﾞｬﾗﾘｰ)があります。

4．ホリゾント…… Horizont(独) [Cyclorama(英･米)]
ドイツ語で“地平線”という意味ですが、観客席の視界を制限するために舞台の最奥部一様の丸みをもった曲面のパノラマ式の大幕で、主として、大空や背景の効果を与えるために工夫されたものです。

5．せり…… 迫り 舞台の床下や奈落から俳優や大道具などを乗せて迫り上げ、または、その逆の作業をする装置である。

6．ならく…… 奈落 舞台床下の総称で回り舞台・迫り等の機構が設置してあり、大道具・小道具・舞台用備品などが置いてあります。

7．しず…… 鎮[Counter Weight]舞台の吊物の重みと平均をとるために使用される分銅のことをいう。パネルや幕を固定するときにも使用する。

(2)‥‥幕類に関係する用語

8．どんちょう…… 緞帳 [別名 ｶｰﾃﾝ][Act Curtain.House Curtain]
舞台と観客席とを区切るためにプロセニアム上部より降ろされる幕。
緞帳は、芝居の一区切り・時間の経過などを示し、また、道具の飾り替えを観客の目からさえぎるために使います。
第一、第二と二枚設備されている劇場もあります。吊り上げ式が多くみられます。二つ折り・三つ折り・一枚ものがあります。

9．わりどん…… 割緞 割緞帳のことで中央から二枚に割れて、左右に引き開けるものと中央から左右斜め上に、引き開けるものとがあります。

10．ひきまく…… 引幕 緞帳と同じ目的のために使用します。舞台の間口上部にﾜｲﾔｰﾛｰﾌﾟを引き渡し、それに環を通し、幕を下げたものです。引き幕は、下手から上手に開き、上手から下手に閉じるもので、これは、日本独特ののもので本来手動です。

11．そでまく…… 袖幕〔別名 みきり幕〕 舞台左右の奥の方が見えないように吊り下げられた幕で黒や濃紺、グレー、こげ茶のビロード地で作られている。

12．なかわりまく…… 中割幕 舞台の中程に吊ってある幕で左右に開閉し、暗転幕と同じ役目をします。

13. いちもんじ……　一文字〔別名　霞(かすみ)〕舞台上部に吊られた細長い黒幕のことで、舞台上部に吊られた大道具や照明器具を観客の視線から遮るためのもので布の色は袖幕と同色です。

14. じょうしきまく……　定式幕〔別名　狂言幕・歌舞伎幕〕引き幕の一種で、黒色・柿色・萌葱色(もえぎいろ)の三色の縦縞の幕です。

15. どうぐまく……　道具幕〔別名　ドロップ〕演劇・舞踊などのそれぞれの場面に必要な背景を描いた幕のことで、野遠見・町家遠見（山・野原・町並・海等）があり、吊ったり振り落としたり、引幕式にしたりします。

16. くろまく……　黒幕　主として夜を暗示させるために使います。また、“無”を意味することもあります。

17. あんてんまく……　暗転幕　言わば、黒い緞帳あるいは引幕で、舞台転換のときに使用します。すなわち舞台を暗転にして、この幕を閉めて幕の中を明るくして、道具を飾り変えて再び舞台を暗くしてこの幕を開けます。
　暗転中に上げ下げする幕ということから「暗転幕」と呼びます。

(3)‥‥転換に関係する用語

18. あんてん……　暗転　照明を消して、舞台転換をすること。

19. あかてん……　明転〔あかりてんともいう。〕舞台が明るいまま舞台転換をすること。ただし、舞台裏の見切れをぼかすために、多少光量をおとす場合もあります。（暗転の対語として「めいてん」ともいう。）

20. とばす……　吊ってある幕や張物や切り出しなどを舞台上部に吊り上げて、観客の視界から隠すことで、仕込みのときなど照明器具などを吊ってあるバトンを上げることをいいます。

21. ころす……　照明・音響において機器の機能を停止させること。または、バトンの昇降装置の綱元をロックすることをいいます。

22. ばらす……　飾り込んである舞台装置を解体し格納すること。また、最終公演後、不要になった大道具類を壊して処分してしまうこと。

23. わらう……　〔消すともいう。〕飾り込んだ大道具、小道具などが演出上の変更などで不要になって撤去すること。

24. かざる……　飾る　大道具を舞台に組み立てること。飾り込み・立て込み・組み込み・建て込み、ともいいます。

25. しかけもの……　仕掛物　劇の演じている最中に“キッカケ”によって変化する大道具のこと。

26. かぶせる……　被せる　すでにある舞台装置に布をかぶせて転換を行うこと。また、道具幕や張物で覆い、それまでとは別の場面にすることをいう。

27. ふりおとし……　振り落とし　場面転換技法の一つです。舞台上部から吊ってある幕類〔黒幕・道具幕など〕をきっかけで一瞬に落とす技法。「振り竹」という仕掛けをしてあるバトンによって操作します。

(4)・・・・大道具に関係する用語

28. にじゅうぶたい……　二重舞台　舞台床面より高い床が必要のとき、必要な高さの脚の上に「二重」を組み上げます。このような舞台飾りのとき、これを二重舞台といいます。　脚の高さは定式として、尺高（一尺高）・常足（一尺四寸高）・中足（二尺一寸高）・高足（二尺八寸高）が使われます。但し、平台と平台を重ねるときは、小割り等で固定。

29. ひらぶたい……　平舞台〔素舞台〕二重舞台に対して二重を飾らない舞台をいう。

30. ひらだい……　平台〔別名　二重・山台（すぶたい）　〕　舞台の床より高い床を必要とするときに組み上げる定式の台のことをいう。〔高さは、121㎜(4寸)〕 ※会館によって違いがある。

※《平台の種類》

| | 〔呼び方〕 | | 〔呼び方〕 |
|---|---|---|---|
| ＊ 3 尺 × 3 尺 | 〔さんさん〕 | ＊ 2 尺 × 6 尺 | 〔にいろく〕 |
| ( 909㎜) ( 909㎜) | | ( 606㎜) (1818㎜) | |
| | 〔呼び方〕 | | 〔呼び方〕 |
| ＊ 3 尺 × 4 尺 | 〔さんよん〕 | ＊ 4 尺 × 6 尺 | 〔よんろく〕 |
| ( 909㎜) (1212㎜) | | (1212㎜) (1818㎜) | |
| | 〔呼び方〕 | | 〔呼び方〕 |
| ＊ 3 尺 × 6 尺 | 〔さぶろく〕 | ＊ 6 尺 × 6 尺 | 〔ろくろく〕 |
| ( 909㎜) (1818㎜) | | (1818㎜) (1818㎜) | |

31. あぶらげ……　平台の三角形をしたもので並べたときのコーナーに使用する。
※枚数・角度が決まっているので注意する。　※会館によって違いがある。

32. かいちょうば……　開帳場〔別名　八百屋（やおや）〕　舞台装置で作られる傾斜した床をいう。スロープの勾配は、演技と重要な関わりがあるので注意する。

33. あいがけ……　合い掛け　「平台」を一台の「開き足」や「箱足」に半分ずつ乗せて、「二重」を組む技法のこと。

34. つかみ……　平台を二つ以上並べて飾るとき、その双方がぐらつかないように平台同志を固定する金具のこと。

35. はこあし……　箱足　平台と組み合わせて舞台を高くするもので、置き方によって高さを変えることが出来る。（三段階に変えられる。）　※会館によって違いがある。

◆大・　1尺 × 1尺7寸 × 6寸　◆小・　1尺 × 1尺1寸 × 6寸
(303㎜) (515㎜) (181㎜)　(303㎜) (333㎜) (181㎜)
└→※中足と同じ高さになる。

36. ひらきあし……　開き足〔別名　脚・馬足・はかま〕平台を箱足以上に高くするときに使用するもの。※客席から見える面には、必ずケコミを付けること。

※平台を乗せた高さ

◆常足〔つねあし・とこあし　〕‥1尺4寸高（ 424㎜）・　開き足の高さ…1尺（ 303㎜）

◆中足〔ちゅうあし・なかあし〕‥2尺1寸高（ 636㎜）・　開き足の高さ…1尺7寸（ 515㎜）

◆高足〔たかあし〕‥‥2尺8寸高（ 848㎜）・　開き足の高さ…2尺4寸（ 727㎜）

※【使用する平台の幅によって、3尺幅・4尺幅・6尺幅がある。】　※会館によって違いがある。

37. ひいれ……　灯入れ　灯籠・遠見の家などの場合によって、光を必要とするときや夜景や月・星などに後ろから光を入れることをいい、舞台装置のなかに照明器具を入れて舞台装置を照明によって、目立たせることもできます。
※灯入れの部分は、光の透けるようにします。その際、耐熱耐火素材を使用のこと。

38. かすがい……　助交い　大道具を組み立てるときに打ち止めるもの。

39. はしりこみ……　走り込み　観客には見えないが二重舞台のとき、襖・障子などの出入口の上手下手の見切りの裏に、その二重舞台の高さと同じ高さに二重を組みます。また、舞台上のある場所に登退場するための助走区間のことでもあります。

40. はりもの……　張物　大道具の基本となるもので、木材で枠組みを作り布張り、ベニヤ張りで作り、所要の書き割りをして、これを組み合わせ装置を形成します。3尺×6尺・6尺×6尺・6尺×9尺の張物が中心となります。

41. きりだし……　切り出し　張物がある基準寸法にもとずいてあるのに対して、遠見の山や立木、草などあるいは、紋様風にいろいろな不定形の型に、切り抜いて彩色したもので舞台に立つように骨組みを作り、人形立てやおもりで固定する。

42. うちもの……　打ち物　張物に柱などを絵で描かないで、それらしく立体的に打ちつけるもの。

43. にんぎょうだて……　人形立て　張物や切り出しの大きいものに釘で打ちつけ固定して、おもりで下部をおさえて装置を立てるもの。

44. すじかい……　筋交い　張物や人形立てに ﾍﾞﾆﾔ板や金具（ｶｽｶﾞｲ）で補強すること。

45. しぎ……　心木・支木　張物や切り出し等を飾るときの支え木のこと。

46. かきわり……　書割り　背景や張物に風景や家具や建物などを書き込んだ物をいう。

47. とおみ……　遠見　背景と同じ意味で遠方の景色を書いた物をいいます。
（野遠見・山遠見・町家遠見・波遠見・庭遠見などがあります。）

48. てんち……　天地　物の上下のことで「天地が逆」などと用います。

49. みきり……　見切り　（別名　突き出し）上手下手の舞台奥、又は裏を隠すために出す張物、又は切り出しのこと。吊った張物や幕の場合もあります。

50. みきれる……　見切れる　大道具を飾り付けたときに、客席から舞台裏が見えてしまうのを「見切れる」といいます。これは、「見切り」の位置が悪いか、その寸法の見込み違いが原因です。

52. かがみ……　鏡　床の間の正面のこと。または、窓・襖・障子・扉などが開けられた時に舞台裏が見切れないように「開口部の後方をふさぐ張物」のこと。

53. じがすり……　地絣　舞台の床を敷き詰める布のことで、演目によって色は選択されますが、鼠色・茶褐色・黒色などが良く使われます。但し、地面に積もった雪を表す白い「雪布」、小川・河・湖を表す「水布」、海を表す「波布」は「じがすり」とはいいません。

## ※安全作業の実施

(1) 作業現場の義務に関して
責任の所在と安全作業への義務を明確にした上で、お互いに積極的に協力しあい義務を果たす心構えを持つこと。周囲に迷惑を掛けないような倫理感覚を養うこと。

(2) 作業環境の確立は、まずは「挨拶の実行」

(3) 作業には、無理は禁物
一寸の無理が一生取り返しがつかなくなる。また、作業環境の整備は安全管理の第一条件。

(4) 作業中
登ったり、降りたり、飛び下ったり、走ったり、音を立てないように動いたり、平坦でないところで動くなど、通常でない動きが多いので、作業衣・作業靴は、身軽なものを着用すること。作業靴は、滑りにくいものを履くこと。その他、手袋・帽子の着用・ペンライトの携帯が望ましい。

(5) 舞台は暗い
暗いなかでの作業が多いので、全体の様子を把握するように。

(6) 持ち場を離れるとき
所用のため作業持ち場を離れるときは、未完成の部分、設置場所の安全確認を行うこと。特に客席内に設置する機器は、転倒防止に注意して、未完成のまま放置しないこと。

(7) 危険な作業をする場合には、複数で作業し、相互で確認を行い、常に注意を喚起させ、うっかり作業を排除する。

(8) 撤去
撤去が大道具と一緒になる場合は、大道具に関わる箇所の照明・音響機器は、早く撤去する。お互いに譲り合いの精神が、撤去作業早期完了の基本である。

(9) 機器管理と取り扱いに関しては、使用機器の管理に努めること。不良機器の使用は事故の原因である。

(10) ケーブル・コード等
現場においてケーブル・コード等は、見た目にも綺麗に配線することでその場所の安全・通行の安全も確保でき、事故対処・作業の段取り・迅速化にもつながる。客席内に配線する場合にも、観客の歩行の障害にならないようにカーペット・ゴムマット等で養生を行い、固定に配慮し、ジョイント部分は場所に注意すること。

(11) 舞台袖
袖は出入りが多いので、照明器具や小道具等を置く場合は、最少限度にセットするように考慮すること。役者の待機場所でもあるので安全歩行を確保すること。

(12) 接着テープの使用
ガムテープ（紙・布）などの接着テープの使用には、十分に注意すること。粘着性が強すぎて、地が剥がれる物もある。使用できる接着テープを確認すること。撤去の際にはテープの跡を残さないように丁寧に剥がすように注意する。

(13) バトンに吊り込みをする場合は、会場管理者より重量制限数値・取り付け方法の確認をとり、指示を受け、注意事項を確認の上、作業を行うこと。尚、吊り物があることは、全員に周知徹底し、昇降作業中には細心の注意を払うこと。

# Ⅱ．舞台装置　＝実技編＝

## 〔1〕　材料について

大道具を製作するにあたって使用される材料は色々有りますが、大きく分けると次の材料に分類できます。(1)木材・(2)紙材・(3)布材・(4)鉄材・(5)プラスチック材・(6)その他があります。各材料の利用方法や種類の選定は、各演劇部の予算にかかわるものなので良い材料選びというと言うことで進めていきたいと思います。

### (1)　木材について

最初に、大道具の基本的な道具である張物に使用される木材の材料を上げてみます。

まず、檜材・杉材・松材・ラワン材等があり、それぞれの樹木の性質が違うように製材されたものも、いろいろな材質をもっており、舞台備品等、恒久性の必要とされるものについては、建材と同じく、檜材・杉材・ラワン材の乾燥材が使用されています。なかでも加工が容易で値段も手頃なところでは、杉材などがよいでしょう。木材購入の際は、よく乾燥した真っ直ぐで、節の少ないものを選ぶようにします。

・次に杉材を例に特に多用なものを拾いだしてみます。

①小割材　…　2間　×　1寸　×　8分
(3636mm)　(30.3mm)　(24.2mm)　・張物の周囲の骨組みなどに使用する。

②ヌキ材　…　2間　×　＊1寸5分　×　5分　＊2寸（60.6mm）.3寸（90.9mm）もある。
(3636mm)　(45.4mm)　(15.1mm)
・張物の裏から骨組みに打ちつけ、補強材などに使用する。

③タル木材　…　2間　×　1寸2分　×　1寸3分
(3636mm)　(36.3mm)　(39.3mm)
…　2間　×　1寸5分　×　1寸3分
(3636mm)　(45.4mm)　(39.3mm)
・屋台組、開帳場等の脚用に使用したり、高さの高い張物の補強材として使用する。

④ラワンベニヤ　…　1間　×　3尺　×　＊1分　→→→　＊他に 2.7mm 4mm 5.5mm 6.0mm 9.0mm 12.0mm 15.0mm 18.0mm 21.0mm などがある。
(1818mm)　(909mm)　(3.03mm)
・厚さの薄いベニヤは、張物や切り出し等の面に使い、厚いベニヤは開帳場・変型台の上板に使用する。

※ この名称・寸法は、材木店・DIYセンター等で違いがありますので、寸法・値段等を調べてから設計図を書くとよいでしょう。

※日本農林規格〔ＪＡＳ〕
・ＪＡＳにおける製材品の材種

- 製材
  - 板類（厚さ＜ 7.5cm幅＜厚さ ×4 cm）
    - ・板（厚さ＜３cm、幅≧１２cm）
    - ・小幅板（厚さ＜３cm、幅＜１２cm）
    - ・斜面板（断面が台形、幅≧６cm）
    - ・厚板（厚さ≧３cm）
  - ひき割類（厚さ＜ 7.5cm幅＜厚さ×４cm）
    - ・正割（断面が正方形）
    - ・平割（断面が長方形）
  - ひき角類（厚さ≧ 7.5cm幅≧ 7.5cm）
    - ・正角（断面が正方形）
    - ・平角（断面が長方形）

・製材品は、各種の用途に使われてきましたが、大別すれば強度的性能を期待する構造材と、化粧的価値を尊重する造作材とに分類されます。

構造材は、主として構造物の耐力部材として使用されるため、一定の強度保証が大切で、製材のＪＡＳでは、強度の低減に関係する節・丸身・その他の欠点を取り上げ、それらの大きさや現れる位置によって等級［特等・1等・2等］を区別しています。

また、ＪＡＳでは、強度面の基準による等級とは別に、化粧面を重視した役物として扱われてきた無節・上小節・小節などの品質基準を設け、それらの呼称を必要に応じて、強度的等級に加えて選択表示できるようにしています。

◎針葉樹の製材品の標準寸法（ＪＡＳ）‥‥一部

| 厚さ(cm) | 幅 (cm) | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3.0 | 3.0 | | 3.6 | 4.0 | 4.5 | | | | | | | 9.0 |
| 3.3 | | 3.3 | 3.6 | 4.0 | | | 平 | | | 7.5 | | 9.0 |
| 3.6 | | | 3.6 | 4.0 | 4.5 | | 割 | | | | | 9.0 |
| 4.0 | | | | 4.0 | 4.5 | | | 6.0 | | | | 9.0 |
| 4.5 | | | | | 4.5 | | 5.5 | 6.0 | | | 8.5 | 9.0 |
| 5.0 | | | | | | | | | | | 8.5 | 9.0 |
| 5.5 | | | | | | | 5.5 | | | | | 9.0 |
| 6.0 | | | | | | | | 6.0 | | | | 9.0 |
| 7.0 | | | | | | | | | 7.0 | | | |
| 7.5 | | | | | | | 正 | | | 7.5 | | |
| 8.5 | | | | | | | 割 | | | | 8.5 | |
| 9.0 | | | | | | | | | | 正 | 角 | 9.0 |

◎品等基準‥‥一部

| 区分 | 特等 | 一等 | 二等 | | | 無節 | 上小節 | 小節 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 節（材面のかけ、きず、穴を含む） | 30 | 40 | 70 | 長径 mm | 生き節 | | 10 | 20 |
| 入り皮、やにつぼ | A | B | C | | | | | |
| 丸身 % | 0 | 20 | 60 | | 死節 | | 5 | 10 |
| 曲り % | 0.2 | 0.2 | 0.5 | | | | | |
| ねじれ | A | A | A | | | | | |
| 木口割れ・目まわり | 5 | 10 | 20 | | | 0 | 0 | 0 |
| 繊維走向の傾斜 mm | 50 | 80 | — | | | | | |
| 平均年輪幅 mm | 6 | 6 | | | | | | |
| あて | A | B | C | | | | | |
| 腐れ・虫穴 | A | B | C | | | A | A | A |
| 端落ち〔幅%・長m〕 | 10% | 10% | 10% | | | | | |
| その他の欠点 | A | B | C | | | A | A | C |

(2) 紙材について

木材と同じように色々の性質をもった紙類が市販されるようになりました。茶ちり・加工紙・ダンボール・ビニール紙・各種壁紙などがあります。一般的には、茶ちりが一番多用されていますが、最近では本物そっくりの壁質感のある壁紙などがあり、それに汚しをかけて使用する方法などもあります。高校演劇の場合に、張物や切り出しなどで用いるときには、経済的にも新聞紙で充分だと思います。その他で、紙質感を大道具として利用する場合は、必ず防炎加工を施したものを使用してください。

(3) 布材について

布は主として幕類に多く使用されていますが、大道具としては、道具幕や地絣などに用いられる。最近では、吊物や大道具にかけてオブジェ感覚の抽象的な使い方が、増えてきましたが、布材についても紙材と同じように布質感を大道具として利用する場合は必ず防炎加工を施したものを使用してください。

(4) 鉄材について

大道具の中に占める鉄材は、ごく少量で鉄材そのものを大道具として使用することは無く殆どは、木材の補足的な部品として使用されている。しかし、最近では、建築現場用の足場パイプ（イントレ）や加工のしやすい鋼鉄パイプを組み立てて抽象的な大道具として、使用されています。

(5) プラスチック材について

プラスチックは、軽くて作業がしやすく丈夫である。たとえば、ガラスの代わりに、薄いアクリル板・プラ板を用いたり、発砲スチロールは、石・岩や樹木の表面などに使用したり、鉄製パイプなどの代わりに塩化ビニールパイプを使用したり、ビニールシートを使用して異空間を表現したり色々用途が広がっています。しかし、熱に弱く発火性が高いので、照明器具の近くに置くことができません。ですから火災予防の点から使用については問題があります。使い方のアドバイスをうけてから使用を決定してください。会館によっては使用できない場合があります。

(6) その他

アイディアによって今まで大道具の素材になかったものが色々使用されています。紙のような肌触りの化学繊維を使用したものや断熱材等、新建材・発砲ウレタンなど新しい素材が増えてきましたが、取扱説明書や店の人に使い方のアドバイスをうけてから使用を決定してください。会館によっては使用できない場合があります。

※中には価格の高いものが多く含まれています。綿密なプランを立てて、気まぐれや思いつきで材料を決定することなく、予算に合わせてさらに、工夫を忘れずにより良いものを購入してください。（建築誌などを参考にすると良いでしょう。）

注【劇場火災を防ぐために、主に幕類・地絣などの布類〔クリーニング店で薬品処理〕と紙類・張物や切り出しに、使用する着火しやすい木材類〔薄手の合板ベニヤ（2.4mm 2.7mm 3.03mm 4mm）〕に、薬品で加工して不燃、または、難燃性の処理をしたもの、つまり、防炎加工を施したもの〔財団法人日本防炎協会の防炎加工済のシールが張ってあるもの〕以外、舞台では消防法上使用できません。】

## 〔2〕大道具の作り方

大道具は、その必要に応じてなるべく短時間で組み立てて、解体（バラシ）・運搬・保管に便利であることが要求される。表は、美しくあらねばならないのが普通である。裏は、その機能さえ満足であればよい。製作にあたっては、設計図に従って寸法と角度（特に直角90°）に注意して、正確に材料を切り、その材料にあった道具や釘などを使用する。

寸法は、メートル法にするか、尺貫法にするか決めます。【舞台備品（平台・箱足・開き足など）は、尺貫法ですから《一間を 180㎝として（一尺を30㎝）》】を基準とするとよいでしょう。

また、装置一つ当たり大きさは、 180㎝× 200㎝強以内に抑えるとよいでしょう。

舞台装置のデザインにおいて、どんなに実物に近い場面でも実物そのものを、舞台に作り上げたり、また本物の住宅の部屋をそのまま舞台の上に、一方の壁をはずして乗せたのでは、客席から見えなかったり、演技が不可能になったりすることもあるであろう。そこで舞台と客席の条件に合わせた幾つかの方法がある。何よりも大事なことは、原則として舞台上の人物は、客席から常にその所在が明確にわからなければならないということである。

また、舞台上のでのいくつかの約束ごとというものがある。舞台空間のイリュージョンの中にいかに現実生活との密接度をもりこむかという工夫の結果である。だから、どうしてもしなければならないというものではなく、客席からは見やすく、その上演劇内容を高めるものであれば、どんなことを考えてもよいわけである。

(1)張物（パネル）の作り方

平面体でベニヤ板と小割材などで枠を作り、紙を貼り必要な色を塗り、汚しをかけて使用します。また壁紙を貼る場合もあります。

洋風家屋は、板の間に絨毯を敷き、椅子・テーブル・家具・ベッド等を置き、これらで、生活様式をあらわし、出入口は扉やカーテンの開閉で構成されています。壁・煉瓦壁・角柱・窓枠・間仕切りなど、ほとんどが張物を使っています。

※張物（パネル）の作り方には、２つの方法があります。

§1 ベニヤの大きさを基準とする。（切り出しを作るときもこの方法です。）

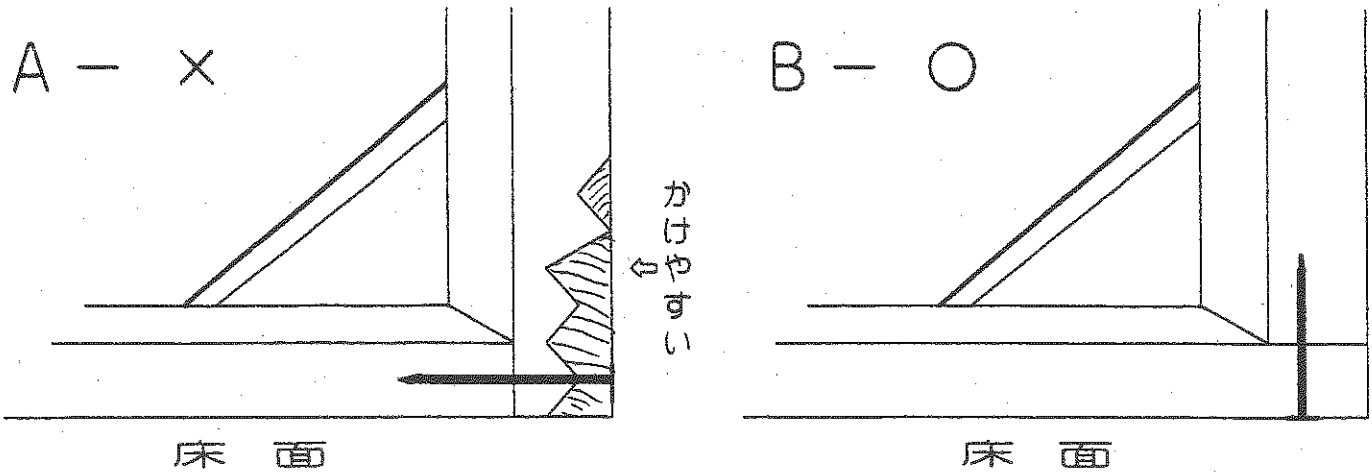
◇ 必要な寸法（形）にベニヤ板を切ってから骨を付ける。

例. 180㎝×90㎝の張物（パネル）の作る場合、市販のベニヤ板は、縦横とも数ミリ余分にあるので、正確に 180㎝×90㎝をはかり正しく四つ角を直角に切り取り、それに合わせて角材を切断する。その時、角材の強度に気を付けて強い組み方で骨組みを作る。

§2 角材の枠の大きさを基準とする。

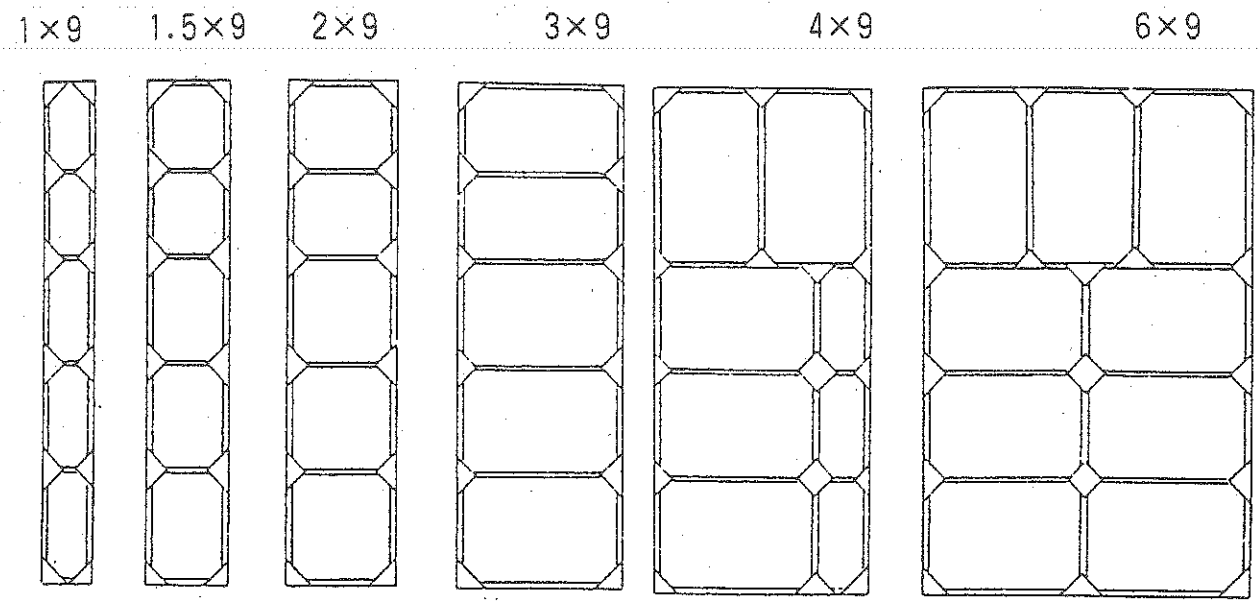
角材を正確に、かつ直角に切断し骨組みを作り、それにベニヤを打ちつける。その場合、ベニヤの四つ角のうち一つは、直角にもっとも近い角があるので、その角を基準として、骨組みと固定する。はみ出し余ったベニヤは、上場（うわば）と片側で、まとめて切断する方法とそのまま残す（みみ）方法があります。

いずれにしても四隅の直角、縦・横の寸法が正確でないと張物（パネル）を舞台で組み立てたときに、狂いが出てきますので丁寧な工作をしてください。

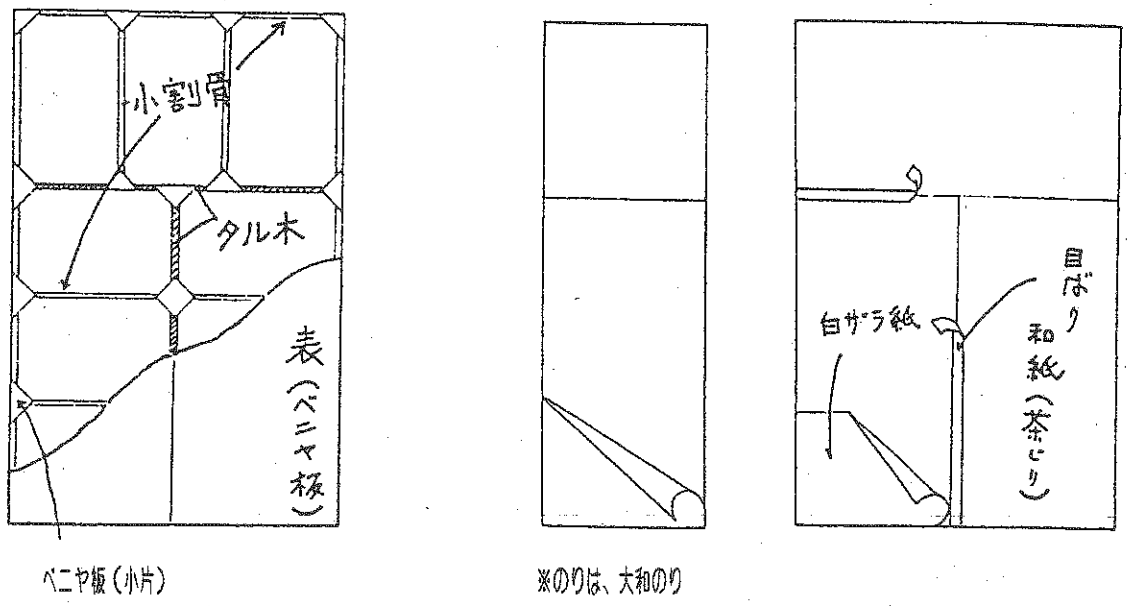



※舞台の仕込みなど会場での張物の運搬・移動などで上図のＡのように木口が裂けたり、破損したりしますのでＢの組み方にするとよいでしょう。

※基本的な張物の種類（単位、尺）




※例．６尺×９尺の張物の作り方《材料．小割材４本、タル木材１本、ベニヤ 板３枚》

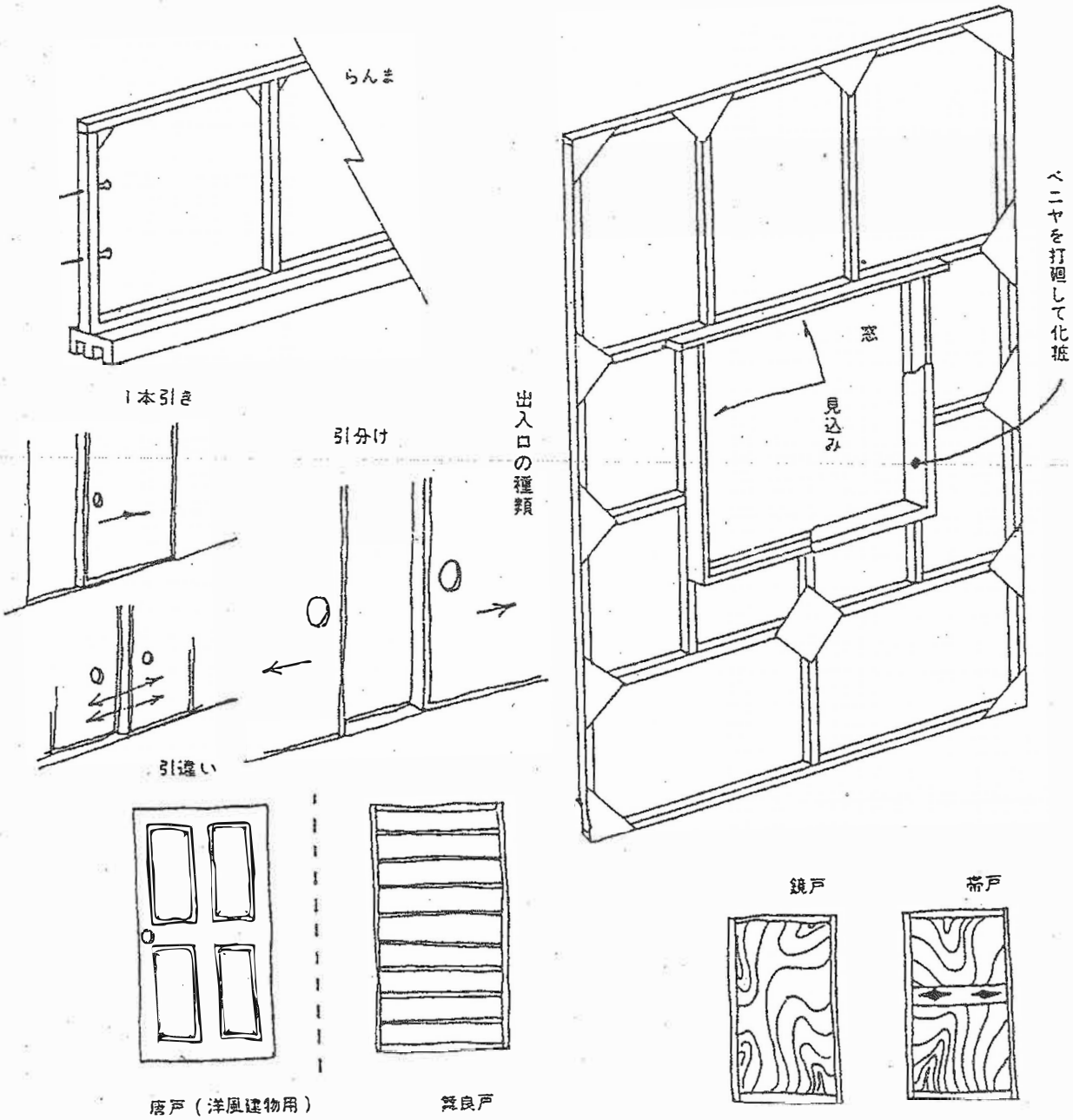



表面の仕上げについてです。ベニヤ板の継目には「目ばり」をして継手を隠します。

次に全面に紙張り（ベタ張り）をします。「シワ」がないようにハケなどを使い、真ん中から空気を押し出すように貼っていきます。空気が残った部分は糊が付かず、後で剥がれたり、塗料を塗った時に凸凹に見えてしまいます。張物の端に来た紙は、特に丁寧に裏側まで回して貼ることです。張物を作るときに小割材にカンナをかけておくと糊の付きがよくなります。　《「シワ」を付ける紙張りを地獄張りと言います。》

(2) 窓・出入口の作り方

舞台では、照明や音響や俳優の衣裳などに加えて、舞台装置の窓や扉の向こうに見える外の風景などで季節の移り変わりや時間の経過などを効果的に表現することができます。
窓の見込みは、窓寸法に骨材（小割）を重ね打ちにして内側を美しくするときは、さらにベニヤ板を打ち廻します。




※ 見込について

窓・出入口に厚みを付けます。この厚みが見込です。写実的な舞台装置では、すべてこの見込みをつけることで道具ががっちりとして立派に見えるようになります。
見込は、窓・出入口にのみ付けます。種類として和風では、引き分け・一本引き・片引きなどの引き方があり、障子・鏡戸・帯戸・舞良戸・襖などを使います。洋風では、外開き・・両開き・親子・上げ下げ・はめ殺し・などがあります。

(3) 切り出しの作り方

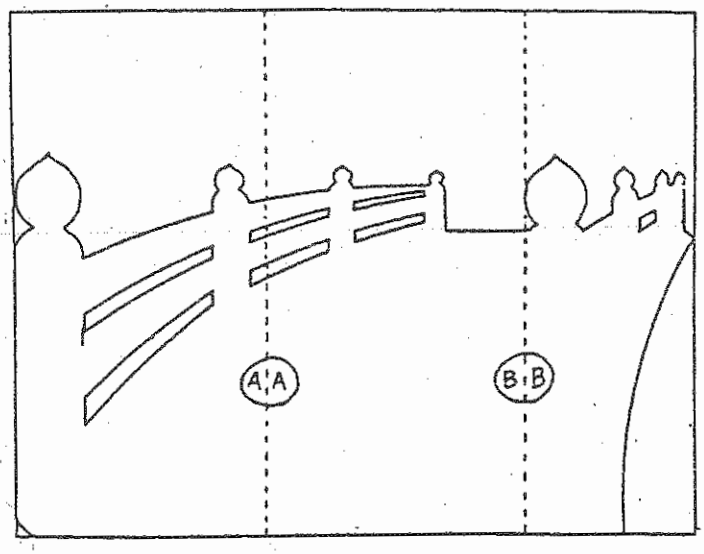
切り出しは、立木・遠景の山や丘・草むらなど不定型の平面を作り、立てかけて見せるのに使います。

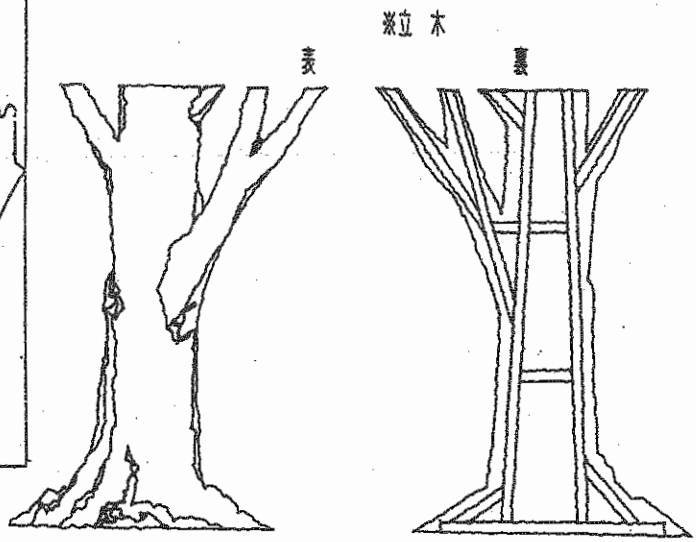
※工作の手順

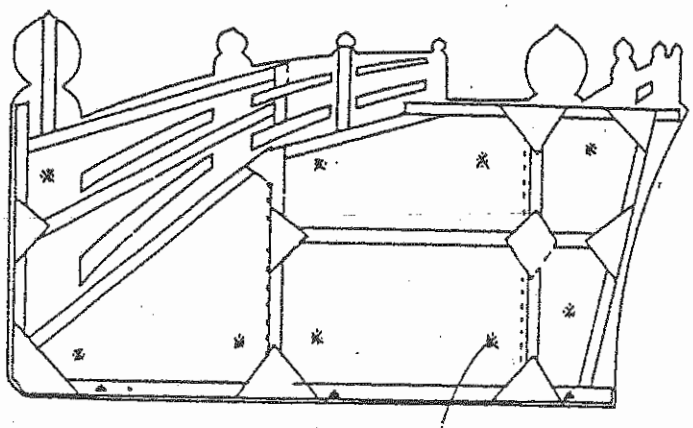
①まず装置プランをもとにして、描抜きを作り切り出し部分のベニヤの坪数をなるべく無駄の出ないように計算します。

②次に平らなところにベニヤを敷きならべ、原寸で下絵を書きます。下図のようにそれぞれの材料の継ぎ合わさる部分に同じ記号付けておけば、何人かで手分けして切り抜きの作業ができます。

③次に当たり（下絵）の通りにカッターナイフなどでベニヤ板を切り抜きます。特に細かな作業をする場合、焦らずに丁寧に綺麗に仕上げることを心掛けてください。



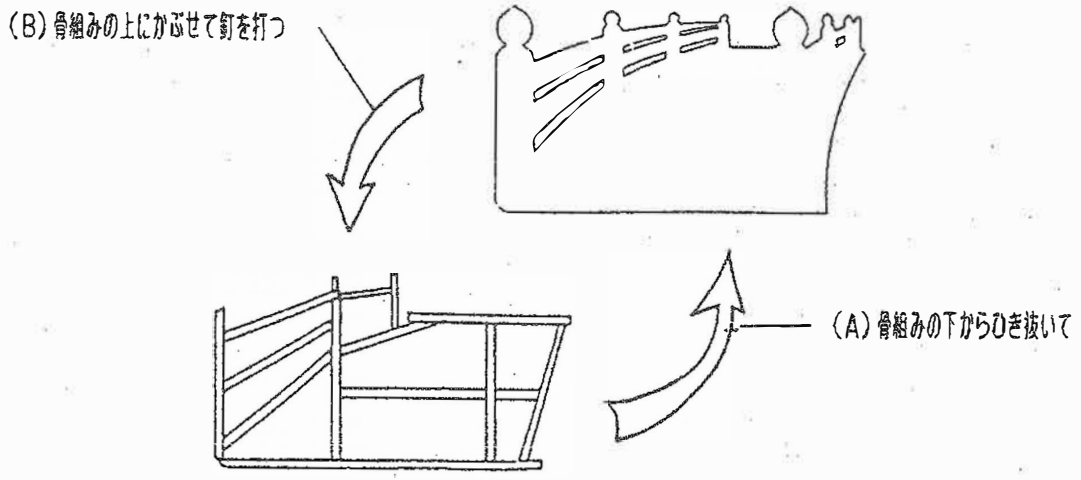



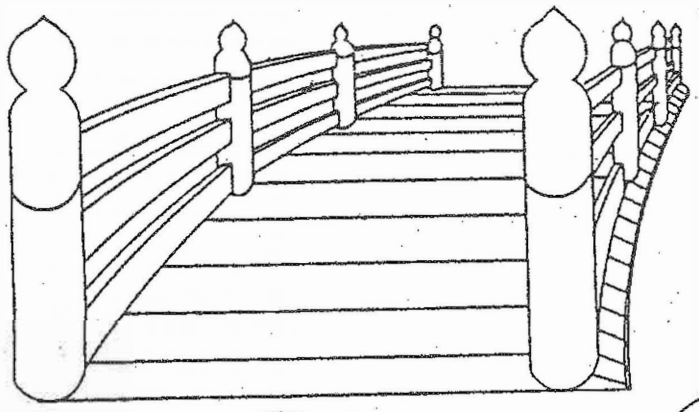




④切り抜いた材料を再び記号通りに敷き並べ、床へ「ぬい釘」をしてずれないように仮止めしてその上に小割材を配りこれも動かないように「ぬい釘」をしながら小割材を組みます。

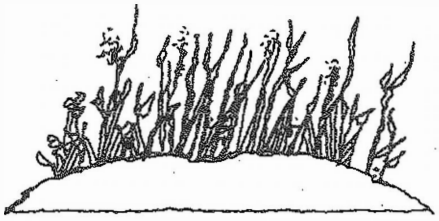
⑤それぞれのブロックごとに出来上がったら、骨材（小割組）のところを鉛筆で印を付けます。これでベニヤをかぶせたときに骨材の位置がわかるので、釘はその印のところに打てばよいことになります。骨組みは、ベニヤの縁より絶対に出ないようにしてください。

⑥骨組みが完成したら、ベニヤの「ぬい釘」を抜き、骨組みの下から引き出して、そのまま（左右を入れかえずに！）骨組みの上にかぶせて釘を打っていきます。

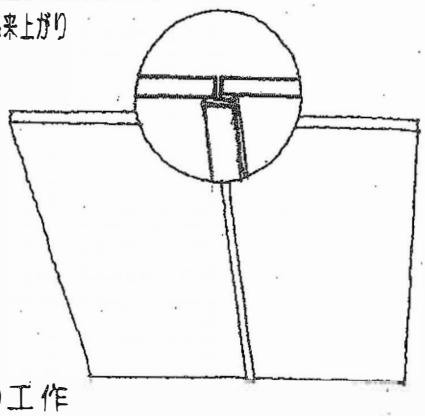


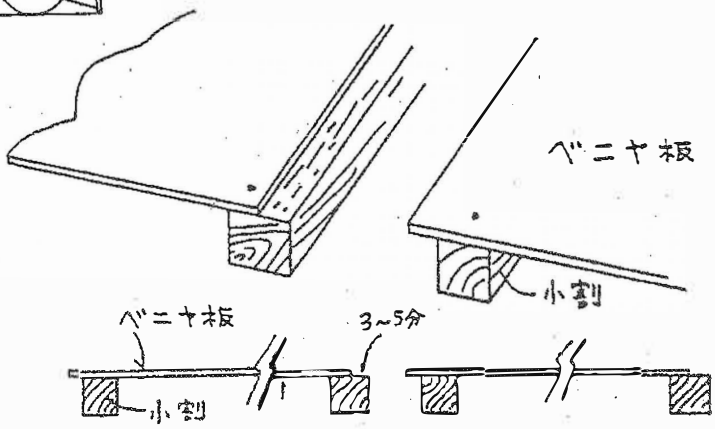



▲出来上がり



※草の切り出し





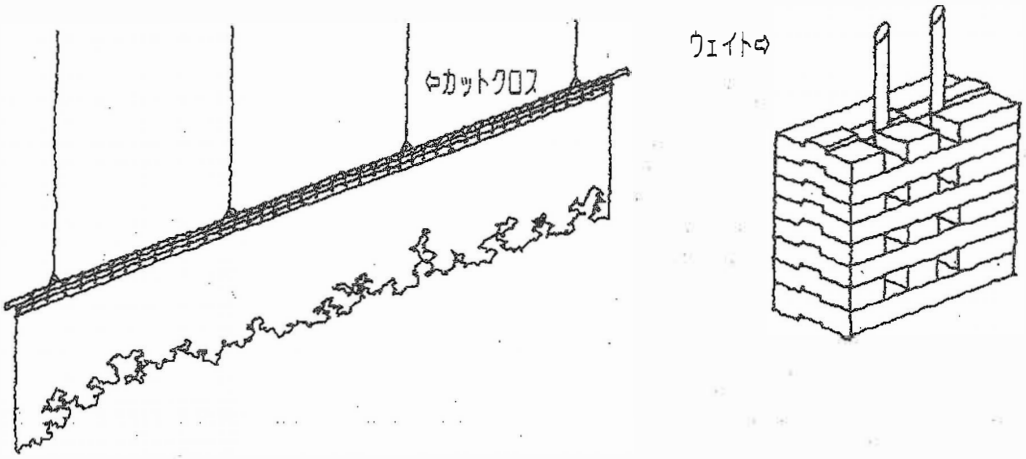

※継ぎ手の工作

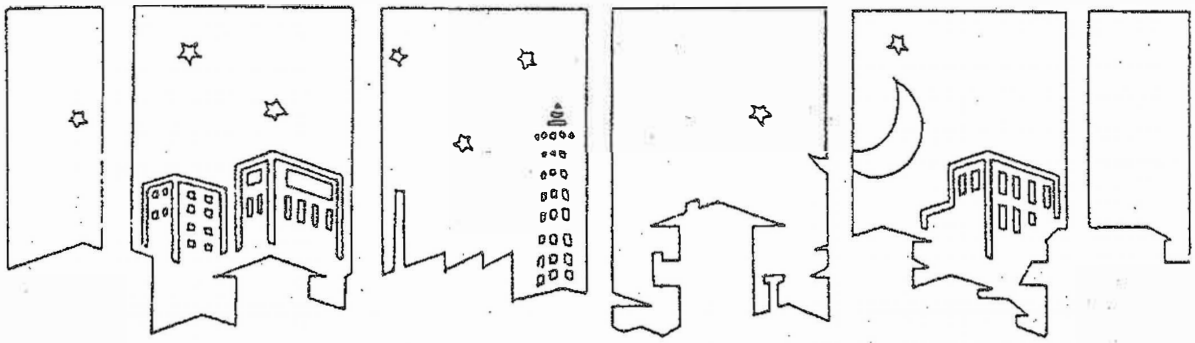
それぞれのブロックの継ぎ手は、背後からの照明がもれないような方法として上図のようにする方法と「刃」を打つほう方法があります。上図のようにすると、表面が滑らかな仕上がりになります。各ブロックごとを少ない材料で丈夫に軽く仕上げるのがコツです。

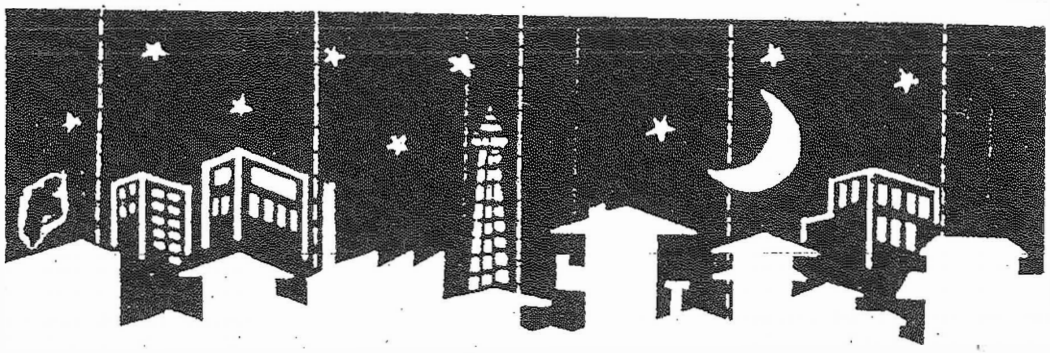
⑦全体が出来上がったら紙を貼り、着色する準備に入ります。裏に灯入れをする切り出しには照明用のフィルターを張り、裏側の灯入れボックスは絵の仕上げ後に取り付けます。

※　その他の切り出し

地置き（じおき）の場合、専用の人形立てを作り立つようにする。





▲出来上がり（吊る場合）

※作業場所から会場（舞台）への運搬などがある場合は、上図のように６尺ごとにブロックに分けて作っておけばトラック等の荷台にも載せやすく、道具の破損も防げます。

張物を運ぶときは、色の塗ってある面を合わせて運ぶと能率がよい。

現場での運搬（舞台転換）がある場合は、各ブロックをいくつかにまとめて、裏打ち材で継ぎ合わせておきます。吊物には、裏打ち材で継いだあと、ワイヤーその他で吊り、上端がおじぎをしないようにワイヤーと裏打ち材を縛っておきます。

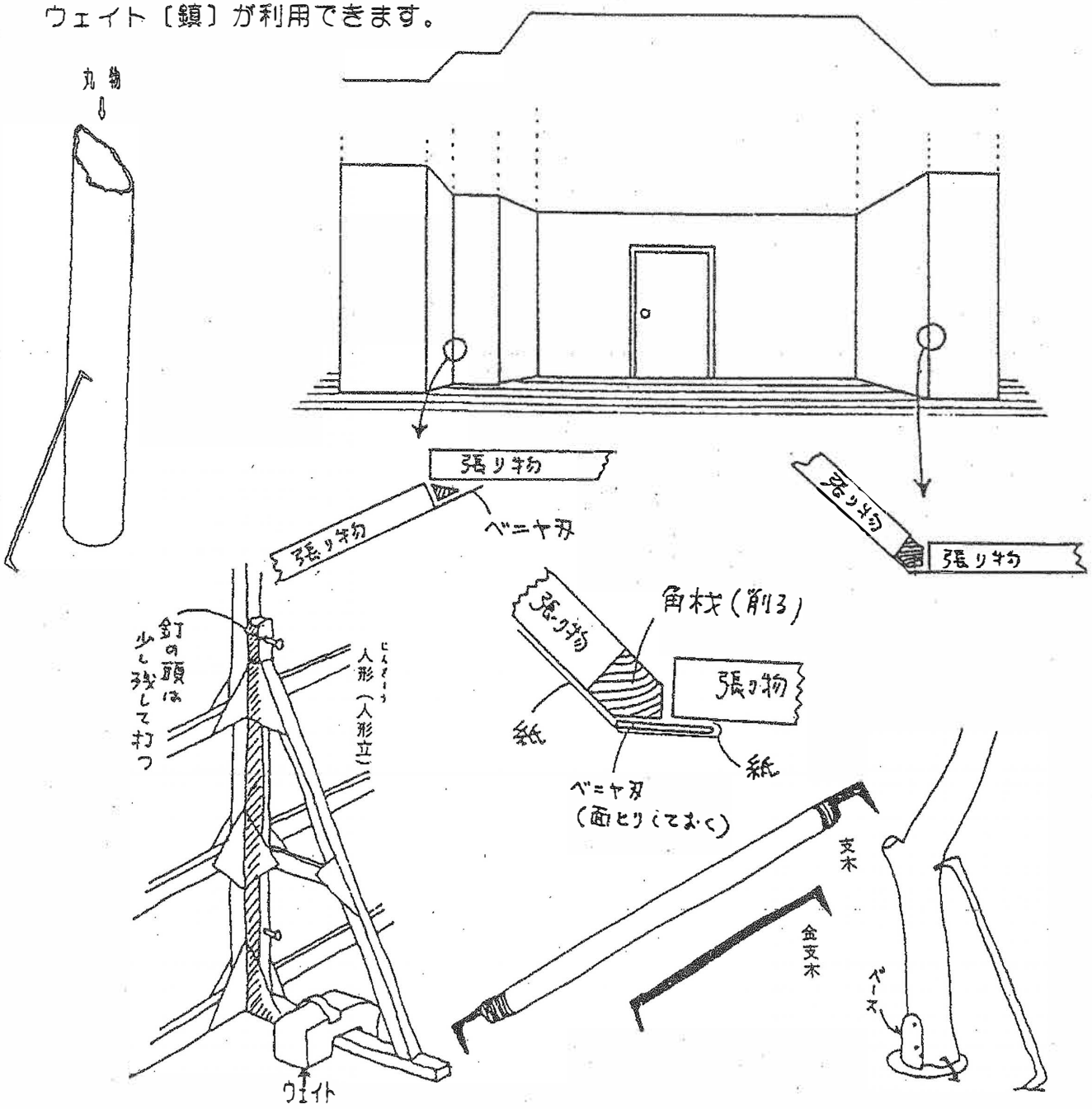
(4)　組み立てと飾り方

出来上がった大道具を舞台に飾る場合には、舞台《小屋＝劇場》によって使用できる道具があります。主としては人形立てですが、その他に支木や金支木が使える舞台はこれを使います。

支木を使用する場合は、張物（パネル）に裏打ちしなければなりません。張物（パネル）の骨にじかに打ち込むと骨組を弱めることになり、長期間使用できなくなってしまいます。

裏打ちは、約６cm～９cm角のヌキ材を張物の外側に打ち廻し、痛んできたらこの部分だけを打ち変えるようにします。支木は舞台の床板の合わせ目に打ち込んでください。そうしないと、床板を破損しますから注意してください。

支木が使用できない場合は、人形立てを使用します。おもりとしては砂袋か、劇場では、ウェイト〔錘〕が利用できます。




張物の飾り方で、直角でなく60°程度の角度の曲りで構成する時の処理方法で、図のような工作をしておきます。角（かど）の処理は、図のように舞台に飾り込む時の原寸で角度を出し、材料（角材など）を縦に切り（又は削り）張物に打ちつけます。多少の角度を変えたい時にも使用できるようにベニヤ「刃」を打っておくと飾りが楽にできます。

張物を作るときに余ったベニヤを切らないでおいた「みみ」も利用できます。

(5) 飾るときの注意点

・舞台装置を上手・下手に振り分けたことと、学校名、仕込みの順番・名称などを舞台装置の裏に記入しておくこと。

・張物の大きいものは、中貫やかすがいなどで補強しておくこと。

・舞台上の仕込みで張物をつなぐ時には、長短の小割材を使用しますので、多めに用意してください。

・人形立ては、一度しっかり作ると長持ちしますので、張物を使用するときは、十分に用意してください。

・張物を仕込む時に、どこに何本釘が打ってあるか？ケコミにはどこに釘が打ってあるか？画鋲や安全ピンはいくつ使っているかなどを確認してください。撤去の時、能率がよくなります。

(6) 平台等の使用注意事項

・平台の上は、ガムテープ（布製・紙製）・両面テープ（布製・紙製）・カーペットテープやガンタッカー等の使用は、絶対避けてください。使用できるものは、小釘・針の長い画鋲（短いと舞台のすき間に入ってしまうから）です。

・平台を多く使用する場合は、使用中の平台のズレを防止するために平台と平台を専用金具〔つかみ〕でつなぎ、小割材等で釘止め固定すると動かなくなります。

・平台を高く組み立てる場合、箱足・開き足を使用するわけだがその際、荷重量を充分考慮し、平台がたわむようであれば組んだ箱足・開き足のあいだに間にさらに、箱足・開き足を追加する。平台の耐荷重は、おおむね大人３人から４人を目安と考えてください。

・箱足で平台を高く組み立てる場合、人の昇り降りで箱足がズレる危険性がありますので踏み込み板（ベニヤ板でよい）を打ちつけたり、ガムテープ（布製）で固定してください。

・開き足や箱足等で平台を高く組み立てる場合、平台の框の部分が開き足や箱足に正しく乗っているか、開き足が正しく開いているかを必ず確認して使用してください。

・平台を撤去するときは、先ず「つかみ」を外してから、平台運搬台車に角を合わせて正確に重ねてください。又、開き足や箱足等で平台を高く組み立てる場合は、平台を２人で垂直に持ち上げて運んでください。（平台には取っ手があるのでそこを持つこと！）

・平台を斜めに持ち上げると平台が破損することがありますので注意してください。

・平台・ケコミは、中心より始めること。

・開き足をたたむときは、くれぐれも金具に手を挟まないように充分注意してください。
開き足運搬台車があるときは、積む方向を合わせて崩れないように重ねてください。

## ※　平台に箱足・開き足を使用した図

平台＋箱足(181mm)　平台＋箱足(303mm)
※平台+箱足(333mm)
1R5寸も出来ます。

平台＋開き足中足
[1R7寸](515mm)

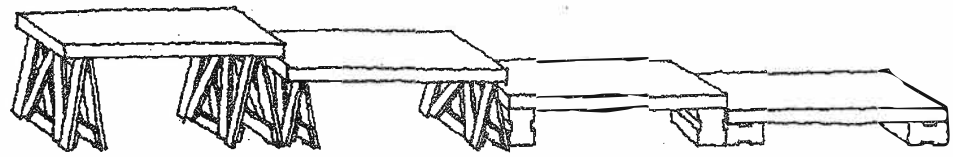
平台＋開き足高足
[2R4寸](727mm)

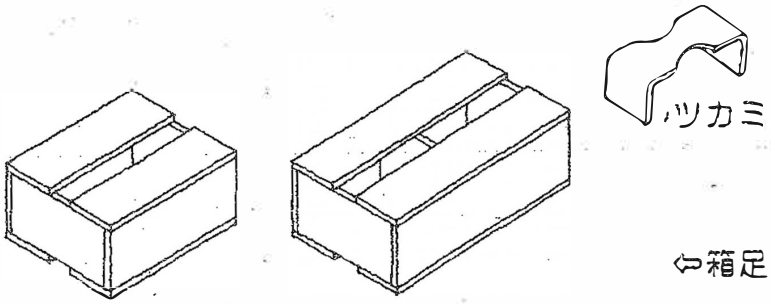
【1尺高】
(303mm)

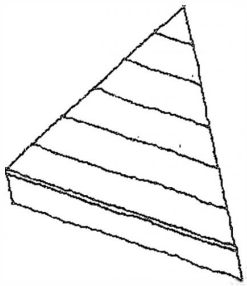
【1尺4寸高】
(424mm)

【2尺1寸高】
(636mm)

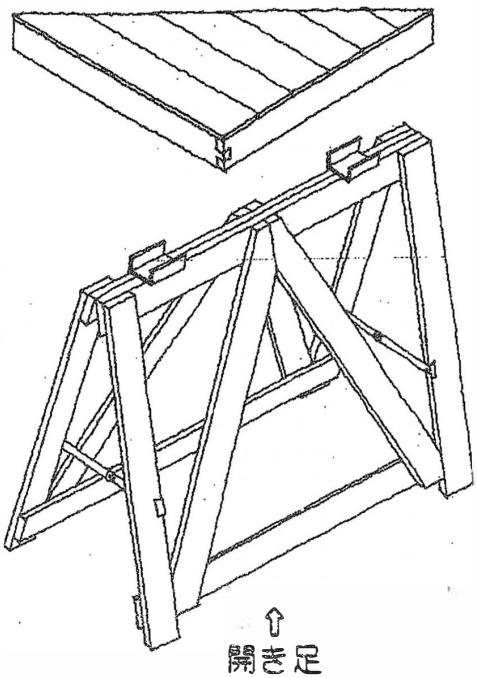
【2尺8寸高】
(848 mm)



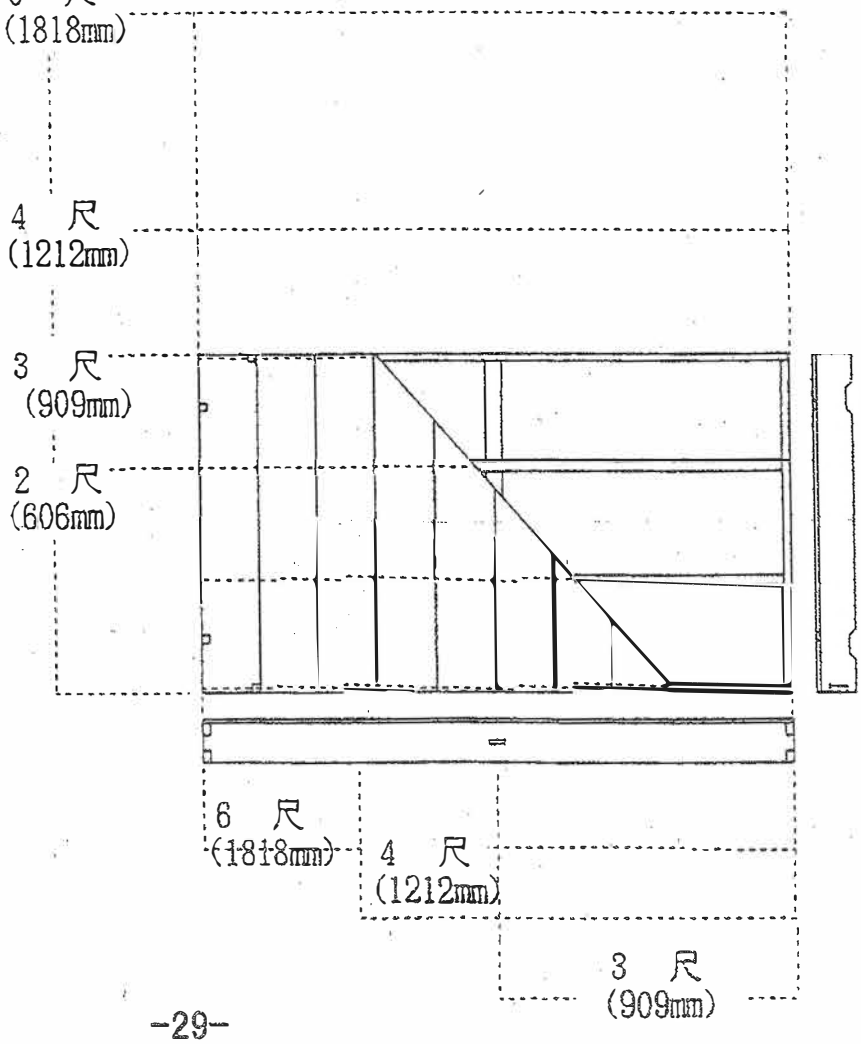


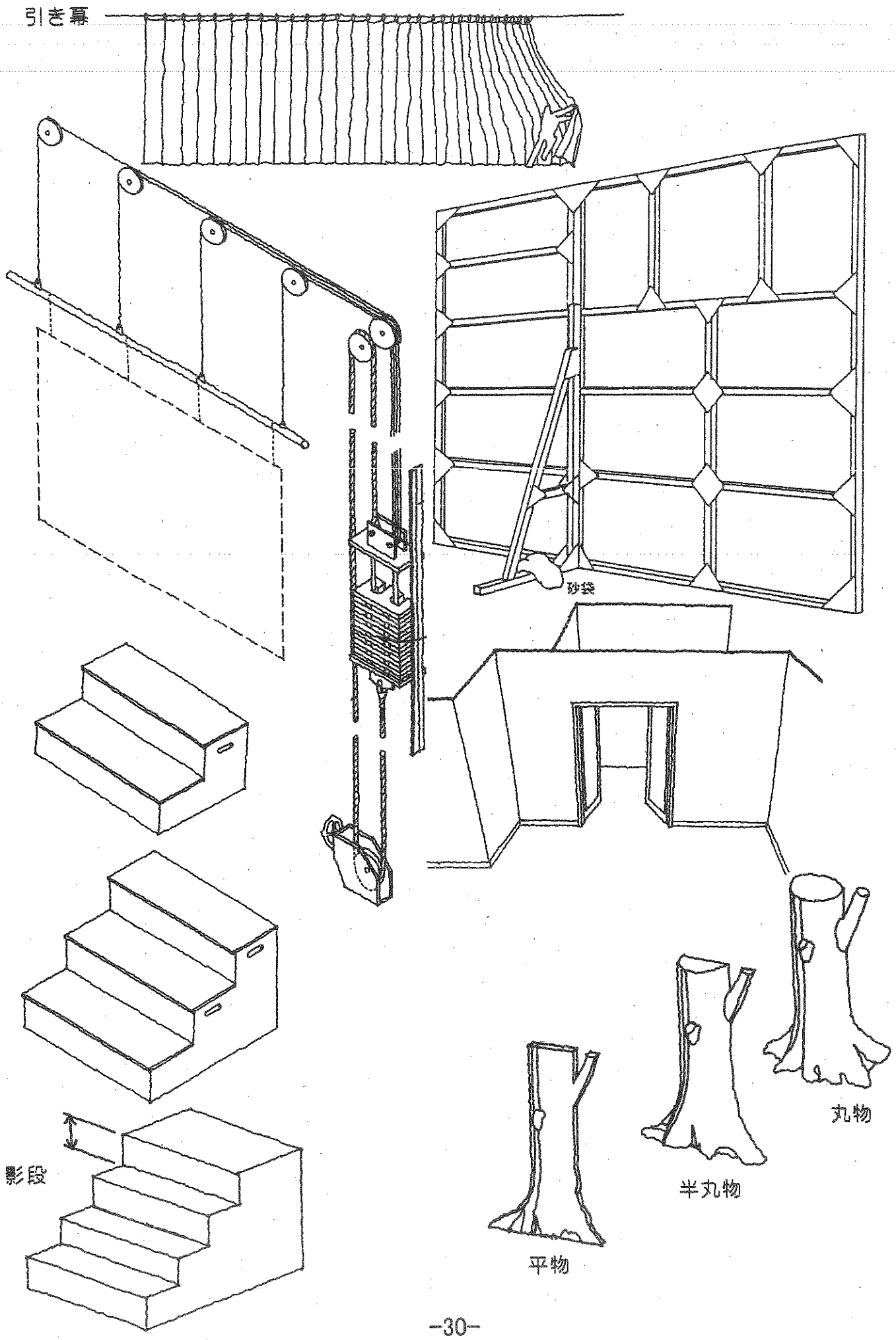



⇧
アブラゲ
⇩



⇧
開き足




引き幕
砂袋
影段
平物
半丸物
丸物

## ☆演出・演技、ならびに舞台進行に関する用語

あたま〔頭〕… ものの「初め（始まり）」の部分のこと。又、出演者が扮装用に頭にかぶる「かつら」のことでもある。

あながあく… 舞台上で俳優がせりふを忘れたり、間違えたり、出番を忘れたり出遅れたり、いろいろの失敗で舞台の進行が停滞すること。

アドリブ(ad-lib)… ラテン語の「好きなように、きままに」という意味の言葉が英語化したもので、即興的なせりふや動作のこと。

いかす〔生かす〕… 一度中止したものを再び使用すること。他を中止して残す場合にも使用する。

いき… 間（ま）と割り切れる拍子から、相手との間（あいだ）に生じるチャンスであり、そのきっかけです。「いき」が合うとか、「いき」が合わないというような用い方します。出演者間の呼吸がピッタリと合うこと、また動作と動作の呼吸がピッタリと合い演出効果を上げることなどのほかに、出演者とかかわる浦の仕事のきっかけなどの場合に用いる。

いたつき〔板付き〕… 板とは舞台のことで、幕が開いたとき、あるいは場面が転換したときに、すでに舞台にいる出演者のことをいう。これに対して、場面が転換してすぐに登場する出演者が物陰で待機していることを「陰板」（かげいた）といい「陰の板付き」の意味です。

いってこい… 舞台装置や照明の転換で、A場面の次にB場面になり、それが終わって、またもとの場面に戻ること。

インターバル[interval]（仏）… 「幕間（まくあい）」、休憩時間のこと。

いしょうしらべ〔衣裳調べ〕… 衣裳合わせともいい、付帳によって整えられた衣裳を上演にあたって手落ち無く準備されているかどうかを確かめるために俳優・舞台美術担当者・演出・舞台監督・製作者・作者・衣裳デザイナーなどスタッフ全員が立ち会って確認します。

うける〔受ける〕… 観客に喜ばれることをいう。「受け」をねらう、などのように用いる。

エピローグ[epilogue]… ある物語が終わったあとに、より効果を上げるために付けられる短い場面のこと。

えんしゅつ〔演出〕… 「戯曲」や「脚本」の再生的イメージを立体的、時間的な具体的イメ
.direction] ージに転換する仕事のこと。
上演台本の決定から上演までの創造過程で、作品としてどのような形で観客に提示するかに主眼をおいて、配役・俳優の演技・装置・照明・衣裳・音響効果・小道具などを統一して、芸術的に融合調和させる作業をいい、公演態勢になってからは「舞台監督」がこの役割を引き継ぐ。

えんしゅつか〔演出家〕… 「戯曲」を解釈し、その解釈に従い、俳優の稽古を行い、スタッ
director] フに指示を与え、芸術的・技術的な統一を図る人をいう。

エンディング[ending]… 終わりの部分のことをいい、一つの公演の終わりの部分をどのように構成するかは、演出家や出演者の力点を置く部分です。

おきどうぐ〔置道具〕… 机・椅子・戸棚などの家具類で舞台装置の一部として、幕が開いた時にすでに舞台上に置いてある小道具のことをいい、「出道具」ともいう。

かいしゃく〔介錯〕… 扉や障子の開閉など演技者の動作・行動を介助することをいい、そのほかにも舞台での作業全般にわたって介助・補助することをいう。

かえし〔返し〕… 演劇などの稽古の途中で、具合の悪いところをその小部分だけ繰り返して稽古する「小返し」(こがえし)のことですが、単に「返し」という場合が多い。

かはく〔科白〕… 舞台俳優の「身体の動き《しぐさ》」と「言葉《せりふ》」全般を表す言葉で科は「しぐさ」、白は「せりふ」を意味する。

ぎきょく〔戯曲〕… 作家が演劇上演を目的として、対話や人物の行動を中心に描いた作品のこと。

きゃくしょく〔脚色〕… 小説・随筆・詩などの演劇のための作品でないものを、演劇上演のための脚本に書き直すこと。

きゃくほん〔脚本〕… 俳優によって舞台で演じられる事柄を、「せりふ」を主体に、「ト書き（演出・演技・装置・照明・音響効果などに関する作者の指定）を入れて、文字で表現したもの。

きれる〔切れる〕… 例えば、「序幕が切れた」というのは、終わったという意味です。

けい〔景〕… 演劇の脚本の中の場面割りのうち、一つの幕を小さく分割したものの呼び名で
[scene] 「第一幕、第一景」と言うように使います。また、場面・情景を意味する。

ゲネプロ[Generalprobe]（独）… 一般試演の意味が略された言葉で舞台稽古のことをいう。
略記号G．P〉 本番と全く同じ条件で舞台で行う稽古のことです。

こどうぐ〔小道具〕… 舞台で使う家具什器、家内の装飾品、俳優が携帯する品物の総称。
舞台で使用される、装身具(アクセサリー)、鞄、刀、傘など手に持つものを「持道具」、家具などの舞台に置くものを「置道具」、ローソク・食品などの舞台上で無くなるものを「消え物」、馬・篭などの乗り物などの諸道具をいう。

サイト・ライン[sight line]… 客席から舞台上の各部分を見る観客の可視線、見切線のことをいう。

じゅんしょく〔潤色〕… 脚本を面白く作りかえること。しかし、作者の了解が必要となる。

そうげいこ〔総稽古〕… 最終段階の通し稽古のことをいい、この時まで衣裳調べが終わっていれば衣裳を着て、持道具なども使用します。

だいほん〔台本〕… 上演に必要な条件・指示などが記入してある脚本のこと。つまり、上演にあたって劇の仕組み、舞台装置、せりふ、ト書きなどを完全に記録した脚本のこと。

たちげいこ〔立ち稽古〕… 稽古で台本の読み合わせの次の段階として、立って演技・動作を加えていく稽古のことをいう。この段階では、舞台プランに基づいて装置・持道具・音響効果などが付く場合もある。

だめ〔駄目〕… 一般に俳優の演技や舞台美術（道具・衣裳）、照明などで、演出方針やデザインにそぐわない部分や寸法違いなどをいう。

だめだし〔駄目出し〕… 演出家、担当スタッフたちが上演に関するすべての事柄の良くない部分を修正して行くために具合の悪い部分を指摘し、こうして欲しいと要請を出すことを言う。公演態勢に入ってからは、主に舞台監督が「だめ」を総括し、各担当者に訂正を指示します。

つかいまわし〔使い回し〕… 同じものを（大道具・小道具・効果音など）を他の演目や場面に利用すること。

とがき〔ト書き〕… 脚本の中で、登場人物の特徴（表情や動作など）や出入りや場面の状況・照明・音楽・効果などの指定をせりふとせりふの間に書いたものをいう。

とおしげいこ〔通し稽古〕… 立ち稽古の最終段階で音楽・効果なども、参加して行う稽古。

とちる… 本来は俳優が舞台上の動きにきっかけをはずしたり、登場のタイミングをはずしたりすることを表す言葉のこと。現在では、意味が広がって、せりふを間違えたり、演技をやりそこなったり、まごついたりすることにも使います。さらに、俳優だけでなく、裏方の人が転換のきっかけを間違ったり、舞台上でへますること全般をいう。

とる〔取る〕… 舞台関係者は、「終わる」「終わり」などの言葉を嫌います。終わる・終わりの同義語として「取る」「取り」を使います。また、「上がり」という使い方もある。

ぬきげいこ〔抜稽古〕… 演出者の要望によって重点的に稽古する必要がある部分を抜き出して行う稽古のことをいう。

ば〔場〕… 演劇の脚本の中の場面割のうち「幕」に次ぐ区切りである「場」を表す言葉で、(scene) 「第二場、第三場」のように使います。

はく〔白〕… 「白」は「台詞(せりふ)」を意味する言葉で、舞台で俳優が話す言葉をいう。その言葉には、「対話(dialogue)」「独白(monologue)」「傍白(aside)」などがある。

ばみる… 舞台稽古などの際に、舞台上で出演者や大道具、小道具などの位置を決めて、決めた位置の床などにﾋﾞﾆｰﾙﾃｰﾌﾟで目印を付けること。

はんだち〔半立ち〕… 読み合わせと立ち稽古の中間的段階の稽古で俳優がせりふを覚えきれずにいる段階で、台本を手にして大体の動きを追いながら読み合わせを行う稽古のこと。

ぶたいかんとく〔舞台監督〕… 演出家を助けて、上演のための実務的な調整や進行の全責任を追うと共に、初日が開いてからは、演出の意図に沿って舞台の進行を統括する専門家のこと。

ぶたいげいこ〔舞台稽古〕… 観客を前にする初日前の最終稽古として、公演する舞台での一切の条件を本番通りにして行う稽古で、この間に演出家を中心にすべてが確認、点検、検討、修正、決定されます。

ふところ(wings) … 観客席から見えない舞台の下手・上手の空間のことをいい、「舞台袖」または、「袖」ということもあります。

プロローグ(prologue)…　序詞、序幕のことで、ドラマの導入部分で主題や人物の紹介などを簡単に行う部分のこと。

プロンプター(prompter)…　観客席から見えない場所から台本を見ながら、舞台上の俳優に小声でせりふやきっかけを教える役の人のこと。

ほんよみ〔本読み〕…　上演戯曲が決まってから稽古に入るに、キャスト・スタッフを集めて作者または演出家が脚本を読んで聞かせることをいう。これによって、登場人物の役柄や演出法を理解させ、作品の情緒を知らせることが容易になります。

ほんれい〔本鈴〕…　開演を知らせる合■のことで「第二ベル」ともいう。
ベルに限らずチャイム、ブザー、合成音やＳＥ（効果音）、音楽などを使用することもあります。

ま〔間〕…　舞台俳優の「科《しぐさ》」と「白《せりふ》」などの行動と次の行動との間の「間合い(まあい)」のことをいう。その「間合い」の取り方で、緊張感に起伏が生まれます。

まき〔捲き〕…　舞台などの進行を早めることをいう。

まく〔幕〕…　一つの作品の中の大きなシチュエーションの区切りを「幕」、その幕の中に含
(act)　まれる場面や時間経過などの小さな区切りを「場」という。

まくあい〔幕間〕…　一つの公演で演目と演目の間や一演目の場面と場面の区切りに幕を閉め
(interval)（英）　ます。この幕の閉まっていることをいう。
(intermissiom)（米）この「幕間」は、観客にとっては休憩時間ですが、出演者と裏方にとっては、次の場面の準備のための時間です。

※「幕間」は、「まくま」ではありませんので注意してください。

まくあき〔幕開き〕…　一つの劇と一つの場面が開き始める数瞬のことをいい、それは舞台の第一印象といえるもので、重要な瞬間です。

まくぎれ〔幕切れ〕…　一つの場面が終わって幕が降りる直前の数瞬間のことをいう。
最後の印象を残す瞬間なので「幕を切る」といって舞台芸術では最も重要視されています。また、閉幕直前の一場面、つまり終幕を指すこともある。

やまば〔山場〕…　全体の流れのなかで最も大切なあるいは高揚する部分をいう。

よみあわせ〔読み合わせ〕…　俳優が演出家を中心として、各自の持ち役を声に出して読んでその駄目出しを受けながら、各人物の性格や行動などを研究しあう稽古の一段階のこと。

よれい〔予鈴〕…　開演を予告する合図で通常５分前に客席やロビー・ホワイエに鳴らす。
「第一ベル」ともいい、「本鈴（第二ベル）」に対する言葉です。

リハーサル(rehearsal)…　演劇や音楽の練習のことをいう。舞台では、ドレス・リハーサル（衣裳・小道具などを付けた総稽古）などがある。

ろれる…　ろれつが回らなくなることから、舌がもつれてうまく言えない状態などに用いる。

# Ⅲ．音響効果

◎音響効果とは・・・

音響効果とは、芝居のなかで「音」を出すことによって、芝居の内容を高める物である。

その種類には「現象」を表現するものと、芝居に対しての「効果」とがある。あくまでもその芝居のスタイルや雰囲気を流れやすいようにするとより効果的になるのです。

効果音は、ドラマの進行を助ける最小限度に、必要な音だけ使用すべきであり、効果音の使用が多すぎて、そのためにかえって芝居の筋を混乱させることにもなる。

効果音が用いられる一般的な形は、次のようなものである。(a)セリフと直接結びつく場合と(b)セリフとは、全然関係のない場合とがある。このうち②は、さらにいくつかに分けて考えられる。

| |
|---|
| ①場面の設定　②場面の説明　③時刻の説明　④場面の展開〔発展〕　⑤場面の転換<br>⑥人物の動作　⑦人物の登退場　⑧人物の心理状態の説明　⑨人物の心理状態の強調 |

## １．音響効果の基礎

私たちのまわりには、いろいろな音があります。その音をどのように表現させるかということが、音響効果の役割です。一番簡単なことは、その使用する音源をそのまま利用すればよいのですが、そんなことをすれば芝居がメチャクチャになることは、目に見えています。

ここで重要なことは、聴覚である耳の構造的理解が必要になります。劇場において、あくまで自然的かつ補助的に聞こえるかということが重要になります。現在では、マイク等を使用する事により、遠くの音を近くで聴くことができます。

さて、耳で聞く場合とマイクを通して聞く場合と、どのような違いがあるのでしょうか。

マイクを通して聞くと、風の音やまわりの雑音まで聞こえてしまいます。耳で聞く場合はどうでしょう。耳は、必要な音だけを聞き分ける事が出来ます。ですから同じ音量でセリフと音を同時に流すとしたら、耳はどちらかの「音」に反応するか、両方を聞き取ろうとして反応が弱くなるかどちらかになります。ですから、音響効果においてセリフの邪魔になる音は、よい効果音とはなりません。まずは、このことが音響効果を始めるにあたっての第一歩だと思います。

〔１〕　音の三要素

主観的な音、つまり私達の耳で聞いている音の性質を大別すると三つの要素がある。

①　音の大きさ（強・弱）

音量（Loudness）をいう。物理的には単位面積当たりを通過するパワー（power)で表す。

②　音の高さ（高・低）

周波数の高い音と低い音の区別をいう。普通は"ピッチ"と呼ぶ。物理的にはＨｚヘルツで表す。音楽では相対的な高さを重視して音程という。

③　音色（ねいろともいう。）

①の音量と②のピッチが、同じであっても、人に違った音として聞こえるときは、それを"音色"が違うという。

音は感覚的に違いがあり、硬い音・甘い音・軟らかい音・金属的な音・幅のある音・丸みのある音などに聞き取れます。すなわち、その場の雰囲気を自分の耳で聞き、それを感じ取り、いつの間にかその場の雰囲気を作ることが出来れば、その芝居のなかでの〔音響効果〕の役割の６０％はしめていると言えよう。

つまり、観客の受け取り方に対応した適切な音の選択が必要になってくるのである。

〔2〕音の性質（音の消え方・曲がり方）

音は、光や水になぞらえて説明される事が多い。音は、〔光〕のように直進し、鋭く反射する性質もあれば、〔水〕の流れのように自由に曲がる性質も多少もっている。

音は、〔壁〕にぶつかった場合、次の五つの変身がおこなわれる。

〈反射〉‥音がはねかえってくる。〈屈折〉壁にそって流れていく。水の流れと似ている。

〈透過〉‥壁を通り抜けて音が外へもれる。近所迷惑の原因。

〈吸収〉‥光が黒い壁に吸い込まれるように、水がカーペットに吸い込まれるように、音も壁そのものに吸い込まれて消滅する。

〈共鳴〉‥壁がビィーンとうなる。音波で叩かれて、壁が鳴るという現象。だから、この音はいつでも同じ音であり、また、室内にも室外にも出ていく。そして、この音の方向性も壁に直角である。

音の大小と強弱は、実は同じである。ピアノの鍵盤を強く叩けば、大きい音・強い音が出るし、軽く叩けば、小さい音・弱い音が出る。ただ、音波の強弱とは必ずしも一致しない。

ひとつには耳の善し悪しがあり、もう一つは周囲の騒音の問題がある。昼間に聞いていたボリュームで深夜鳴らすとびっくりするような大きな音がする。それは、音波が強くなったわけではなく、周囲の騒音が無くなって大きく聞こえるということです。

ですから、会場でのサウンド・チェックも、観客がいる時といない時・多いときと少ないときでも大きな違いがあるのです。

〔3〕　音の役割と方向性

音は、その時代・季節・場所・時間等の考慮によって、風の音や雨の音、街の騒音などに変化し一様ではない。セリフと芝居の持つ雰囲気との調和が重要なのである。また、場所による方向性・距離感についても同様である。つまり、観客や役者に心理的影響を喚起させるものである。しかし反面、すべての効果音は意識的に印象付けようしてはならない。

完全に調和のとれた音は、観客の注意を引くものであってはならない。印象に残る音は、邪魔音である場合が多い。音楽においても観客に心理的影響を喚起させる為のものであり、広範な構成から選択するべきである。

※効果音楽について

効果音楽ということばの表現が、単に音楽という表現と違う点は、音楽を効果的活用する為という前提に基づいて作られたのが《効果音楽》です。《効果音》も《効果音楽》も原則的には、演劇または、劇的なものを助けるその効果を助長する一つの手段であるからです。

芝居を中心にして考えたとき、音楽は《効果音楽》の域を脱してはいけないのです。

通常、伴奏音楽〔カラオケなど〕といわれているものが、その存在価値を認められるのは、まず第一に、こうした芝居自体をいろいろな意味で盛り上げる力があるからなのです。そして、

通常の芝居に使用される音楽は、次のように分類することができます。

| | | |
|---|---|---|
| ①　テーマとしての音楽 | ②　場面転換の音楽 | ③　場面移動の為の音楽 |
| ④　時間の経過を表す音楽 | ⑤　幻想的なものや夢幻的なものを表現する音楽 | |
| ⑥　雰囲気をかもしだす音楽 | ⑦　人物の感情表現を助ける音楽 | |
| ⑧　効果音の代わりに使用される音楽 | | |

以上のように芝居に音楽が、いかに効果的に使用されているかがわかると思います。

これは、芝居自体が感覚的・印象的に発展してきた為に、音楽の占める割合が次第に大きく、また広くなってきた結果だと思います。ですから、《効果音楽》をさらに効果的に使用することができるようになれば、さらに芝居が発展していくのだと思います。

## 2．音響効果プランの制作

### 〔1〕音の創造

♧　芝居全体のスタイルをこわさないこと。例えば、写実的な芝居に漫画的な音や電子音楽を使うことは、異質的なものとしてその芝居をぶちこわす可能性が高い。

♡　影の力となり、表面に出ないように努める。役者の演技や台詞を邪魔するような大きい音・特異な音を出さないように心がける。

♤　あまり音を作って出さないこと。台本のト書きにあるからとか、演出の注文だからということで、むやみに音を出さないこと。プランナーは、専門の立場からその音を整理して芝居の流れにそって、要求される音を効果的に出すこと。

◇　オペレーターの立場になって音作りをすること。使用する音響機材の種類などによって、音量・音質・音源の指向性・音の移動などを考慮して、イメージ通りの音を作ることが必要である。

※音響効果が音になるまで

俗に《音》といわれる様に、日常生活から発する音・情景を意味する音・戯曲が、観客にある事を印象付ける為の音があり、音作りという作業にかかって、その音がプランと一致しているか？または、戯曲に適しているか？など、稽古と並行して何度も試され、演出との打ち合わせの上、完成した音を舞台上に、オペレーターの操作によって出されるのである。

※音楽プランから音楽になるまで

最近、オリジナルの音楽を使用するケースが増えてきました。単なる《効果音楽》や《劇中歌》から《ミュージカル》に近いものまで、幅広い形の音楽が使われています。

本来は、創作劇の場合は、オリジナルの音楽を使用する事によって、よりオリジナル性が高くなります。しかし、すでにある曲をアレンジしたり、歌詞を換えて歌ったりすることは、著作権の問題がありますので注意して使用してください。

新しく作曲したものを、どのようなテンポ・アレンジ・音源にするのか？また、生演奏にするのか？何に録音して再生するのか？歌を入れるのか？カラオケなのか？などを決めて、キッカケやタイミングを重要視して、いやみのないものにしてください。

※音響効果の選択

・音響効果には、次のような種類があります。

- 音響効果
  - 生　音
    - 真実音 …… 銃声・拍手・笑い声・etc
    - 擬　音 …… 波・鳥笛・雨・etc
  - 録　音
    - 録音方法 …… テープ〔カセット・オープン〕・DAT　CD・MD・DVD　＊〔マイクによる生録も含む〕
    - 再生方法〔＊音源として〕 …… テープ〔カセット・オープン〕・CD・MD　DAT・LD・DVD　レコード〔LP・SP〕

## 〔2〕プランの作成

プランの作成にあたっては、まず脚本の精読から出発する。脚本には、ト書きに指示されていたり、又は、効果音となるような事象が指示されてあるが、プランナーや演出の創意により、そうでない箇所にも効果音を入れて、芝居に厚みや深みを出すことを絶えず考慮して、脚本の一字一句正確に理解された効果音が配慮されなければ、正しいプランとはいえない。したがって、芝居の発展過程をのみこむために、劇の律動やテンポを具体的に把握して、舞台の条件〔装置・小道具の配置・人物の動き等の関係〕を確認して、その上でおおまかな効果音が決まったならば、一つ一つの音についての出音の方法を考察するために、あらゆる角度から分析することが必要である。そのとき、不愉快な音を避けて、洗練された音を選択し、芝居の流れと雰囲気・構成に重点をおき、そしてその音は、典型化されたものであることが必要である。

※プランの作成の注意点

1．場面転換における効果音の使用と利用法。
2．残響・反響・明瞭度・現実性・幻想性についての考察。
3．音の高低・強弱・長さなどの考察。
4．時代・季節・自然環境・風俗・地域性についての考察やその芝居の流れ、役者の心理状態に合致した音の選択。
5．いかに臨場感・緊迫感を出すか考察すること。
6．考察しすぎて、不快な音〔大きすぎる音や精神的に苦痛になる音〕にならないように、常に観客の気持ちになって、プランを作成すること。

## 〔3〕音響効果の用語―1

①N　（ナレーション）……　語りの部分。

②M．E（ミュージック）……　効果音として用いられる音楽、音楽効果。

③S．E　（サウンド．エフェクト）……　音響効果。効果音。

④B．G　（バック．グラウンド）……　芝居の進行にかぶせて流れる効果音。

⑤BGM　（バック．グラウンド．ミュージック）……　芝居の進行にかぶせて流れる効果音楽。

⑥F．I　（フェード．イン）……　音をゆっくり流し、適正レベルまでスムーズに滑らかに音量を上げること。
　F．O　（フェード．アウト）……　音をゆっくり流し、適正レベルまでスムーズに滑らかに音量を下げること。

⑦S．I　（スネーク．イン）……　F．I・F．Oの一種で、操作としては同じだが、適正レベルまで、時間やフェダーのゼロレベルまで時間を長くすることで、観客にわからないようにレベル．アップ　・レベル．ダウンをおこなうこと。
　S．O　（スネーク．アウト）
　〔※スニークともいう。〕

⑧C．I　（カット．イン）　……　キッカケで一定の音量をポンと出すこと。
　C．O　（カット．アウト）　……　キッカケで一定の音量をポンと消すこと。

⑨O．L　（オーバー．ラップ）　……　ある音をF．Oしてその音が消えたと同時に別の音をF．Iすること。

⑩C．F　（クロス．フェード）　……　ある音をF．Oしながら、その音とクロスさせて別の音をF．Iすること。

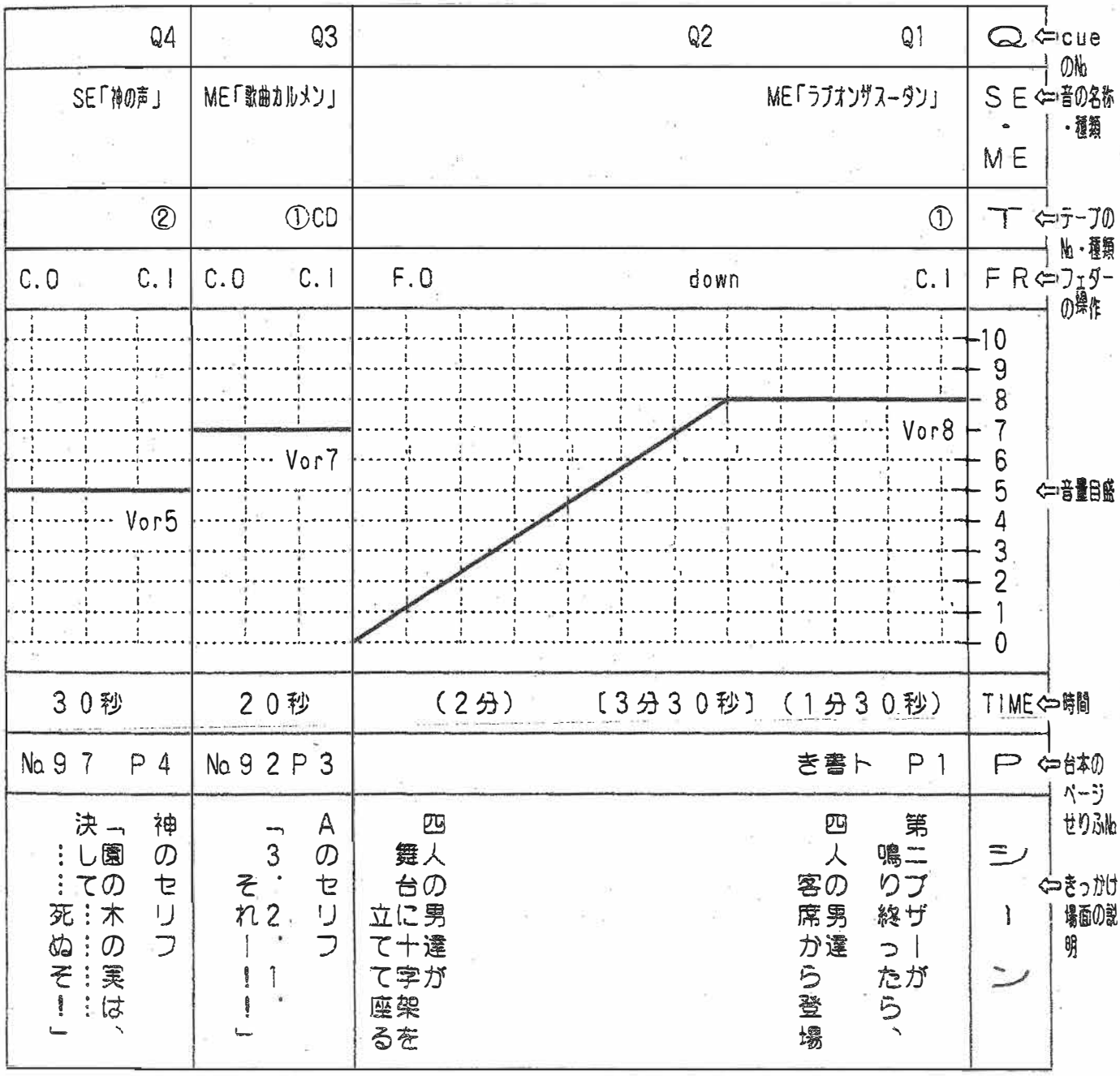
## 〔4〕プラン表の書き方

### ① きっかけ表〔縦書き〕

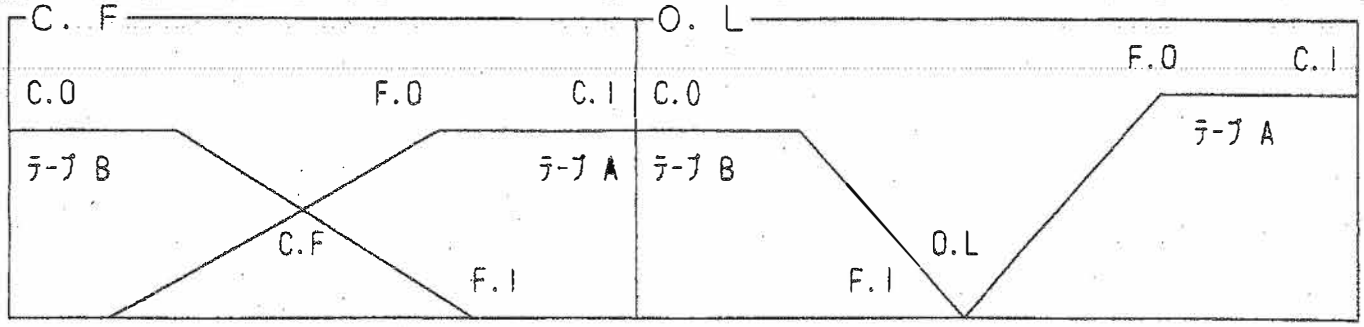
| No. | ページ | セリフ・No. | 場面・キッカケ・セリフ | テープ1 | テープ2 | 備　考〔曲名等〕 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | P 1 | ト書き | 第二ブザーが鳴り終わったら | ME<br>C.1→F.0 | | 「ラブオンザスーダン」 |
| 2 | P 3 | No.92 | A「3．2．1．それー！！」 | ME<br>C.1→C.0 | | 「歌曲カルメン」 |
| 3 | P 4 | No.97 | 神「園の木の実は決して……。」 | | SE・N<br>C.1→C.0 | 「神の声」 |

### ②音響Qシート〔横書き〕

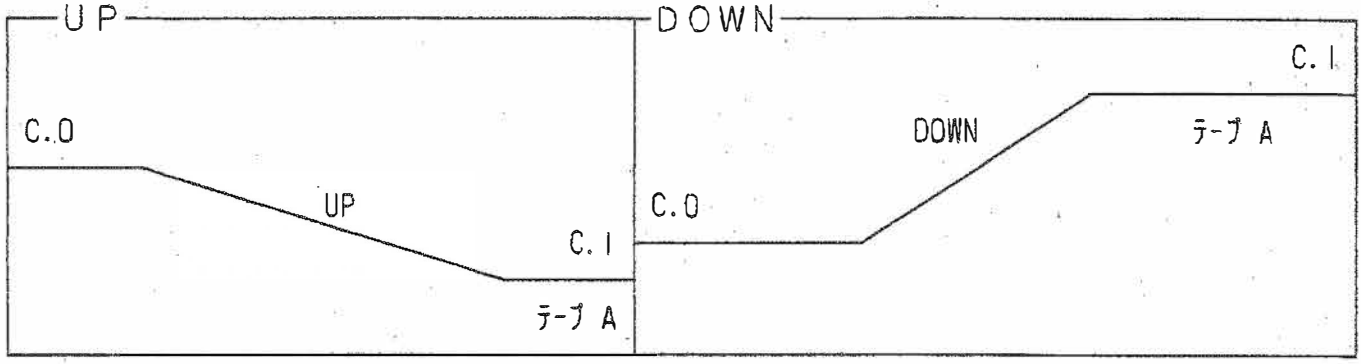
※記号の意味



※　C．FとO．Lの違い




※　UPとDOWNの区別




## 3．音響効果の実際

### 〔1〕　音響効果の仕事のすすめ方

どのような仕事でも、まず最初に計画を立てて、整理をしてから作業に取りかかります。
音響効果の仕事も例外ではありません。特に芝居の場合は、失敗したからといってやり直しが出来ません。本番では、役者の動きや照明とのタイミング・その他、様々な要素を考慮しながら、その場その場で確実にタイミングを合わせていかなければならない。

### 〔2〕　プラン表を作る

実際の仕事では、演出との打ち合わせを終え、稽古を見ながら頭の中で大体のプランを立てていきます。大まかなプランが出来上がると、台本にキッカケとなる台詞・演出の持っているイメージ・演出意図・芝居の長さ・具体的な音の種類などを台本にメモしていき、実際に必要な音響機材も含めてプランを作っていきます。

### 〔3〕　オペレーターについて

オペレーターは本来、ひとりで行うものだが高校演劇の場合は、最低２人は必要であり、客席に近い条件で観客の立場で、役者の気持ちを持って操作することが大切である。
音響効果として、最も重要なのがキッカケである。そして、間というものも必要となる。
間というものは、芝居の流れ・場面ごとのバランスと大きくかかわってくる。芝居のリズム・役者の台詞・役者の行動と合致したタイミングを、稽古の段階から体で覚えることが大切である。つまり、オペレーターはひとりの役者的感覚で行動しなければならない。
それは、ひとつひとつの音の大小・高低・音色を肌で感じ取り、いま、一番必要で大切な音を細かい神経を使って作り上げることが重要である。
音の出し方においても、指の滑らかな動かし方・プランの把握・精神集中の高さ、つまり、オペレーターが舞台と一体にならなければ、よいオペレーションはできない。
音量の上げ下げにも人によって大きな違いがあり、キャスティングと同様、スタッフを決めるときにも経験のある人のほうがよいと思います。また、二人以上でオペレーションを行う場合は、分担をしっかり決めてチームワークを中心に作業をすすめるとよいでしょう。

〔4〕 オペレーターの注意事項

## ① キッカケに神経を集中させること。

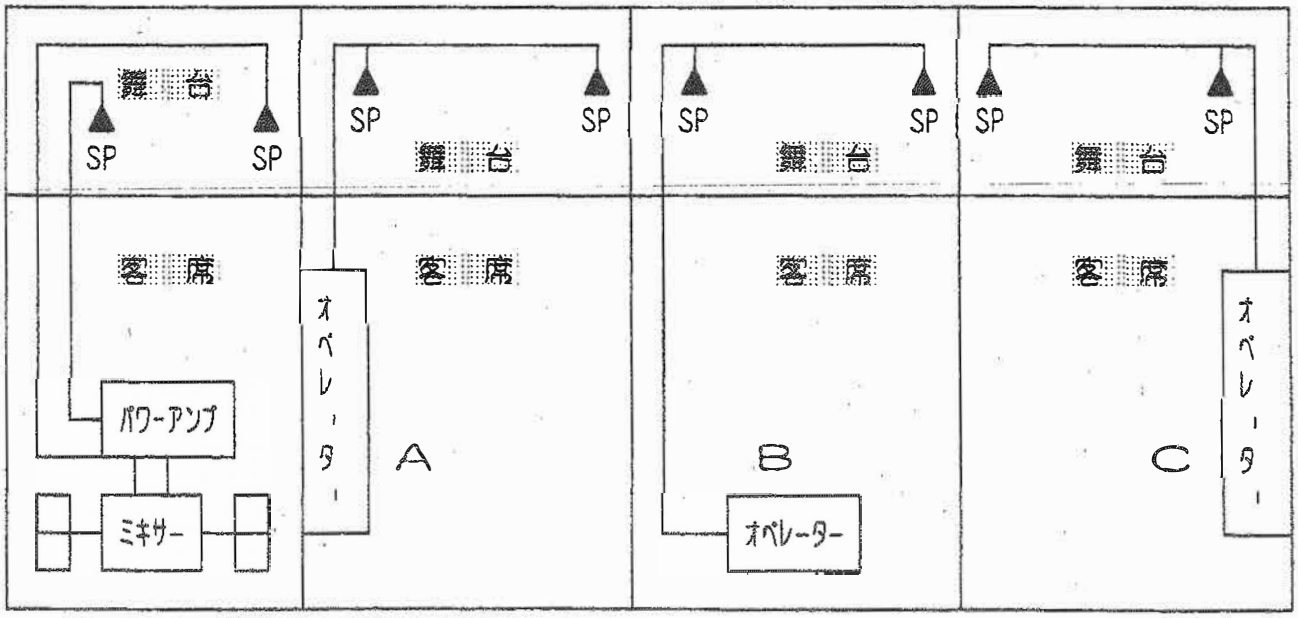
キッカケというのは、その行動を起こすスタートの合図です。〔Q·cueとも言います〕
その合図は、ルーズであってはいけないということです。
合図の受け取り方には、幾つかの方法があります。舞台監督からのサインによるものやセリフの指定によるもの・振りや動作によるもの・などの他に、ことばで表現できない《間》というものがあります。操作する人間の「芝居心」に委ねられるというものです。
ですから、ただ神経質にキッカケさえ守ればよいというものではありません。それの多くは機械的になってしまいます。もちろん、キッカケは演出意図そのものですから、身勝手な変更は許されません。役者はもとよりスタッフ間にも影響を与えますし、効果が半減するばかりでなく、芝居がぶち壊しになりかねません、
決められたキッカケは、正確に実行されなければなりません。流すときに流さなかったり、消すべきときに消さなかったりというのは、全く初歩的な恥ずかしいトチリです。
しかし、その正確さは機械的であってはならないということです。つまり、神経を集中させとは、【思いを込める】ということでもあります。そして、これが難しい所ですが、スタートのキッカケおよび最終的な各所のキッカケが決定するまでの操作は、オペレーターのセンスに委ねるということなのです。生身の人間がすることなので、台詞の《間》の取り方・息づかいによって、ここからここまでを何分何秒と厳密に決められるものではありません。
その時々に対応できる柔軟性と、そして最後はキッチリ決めることのできる冷静な正確さが求められるのです。

## ② 台本ではなく、舞台を見ること。

音響効果の変化のキッカケは台詞だけにあるとは限りません。また、キッカケが台詞に書いてあっても芝居は生き物ですから言葉としての台詞は、読んだり聞いたりするだけでなく見ることにも心掛けなければなりません。台詞を見るというのは、芝居をよく観るということなのです。それが台本の中だけではわからない《間》となり、芝居のリズムが、つかめるようになるとしめたものです。また、全く変化のない場面でも注意して舞台を見ているように心掛けなければ、よいオペレーターとは言えません。

# 4．音響システムの実際

※オペレーターの基本位置



〔1〕　スピーカーの位置

舞台装置にマッチした位置で舞台がよく見える場所に決めます。芝居の場合、上手と下手に舞台装置の一番後方に置き、その時スピーカーの前にパネルや幕がある場合は、出来る限り前後左右に移動させます。そして、どうしても客席からスピーカーが見える場合は、黒布でスピーカーを隠すようにします。

位置を決定したあと、音響機材のセッティングをして、客席の中央に立って実際に音を出して《左右のバランス》《パネルや幕によって高域が聞き取りにくくないか？》《効果プランの中で最も大きく出す音に対して満足がゆくか？》などをまず第一に点検します。

オペレイトする位置で音量を決めるのではなく、客席中央での音量を基準としてオペレイトする位置と客席中央とでの聞こえ方の違いを考慮する必要がある。ですから芝居の場合、理想なのは客席中央の後方であるが、操作するときのいろいろの音が気になるので、多くの劇場では仮設の場合は舞台上下の花道や音響室などで操作します。

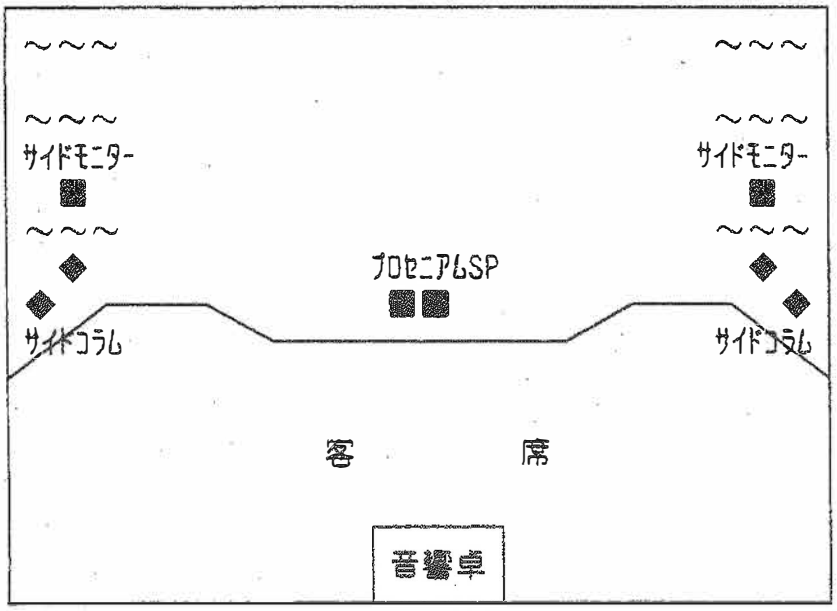
§　音響ブースの条件

①　舞台がよく見えること。　　②　台詞がよく聞こえること。
③　自分の出している音がよく聞こえること。
④　音のバランスがよくとれること。
　（イ）音量のバランス〔特に台詞との関係が重要〕
　（ロ）音色〔音質〕のバランス
　（ハ）左右・前後・上下の音像のバランス
⑤　機械の操作音が客席にもれないこと。
⑥　暗転になっても操作できること。その際手元明かりが舞台や客席にもれないこと。
⑦　舞台袖と何らかの連絡方法があること。

〔2〕　音合せ

音の調整＝音合せは、素早く行わなければなりません。大まかな音合せは、大道具や照明作業の合間をぬって行うことになりますので、あらかじめ舞台監督と打合せをしておきましょう。他のスタッフの仕事と平行して行うときは、むやみに音を出すと、他の各スタッフの仕事の進行を妨げる事があります。まわりの仕事の進行具合を見ながら、音を出すようにします。特に大音量が出るかどうかのチェックは、他のスタッフの了解を得てから行うようにします。ですから、最終のチェックは、他の音が出ていない状態〔無音〕で本番同様の状態のときの音量を決定・記録することが大切である。また、音出しができない場合は、音響機材の操作のチェックをするとよいでしょう。音響機材に慣れることも、スムーズに音出しができる基本となるはずです。

§　音響仕込み図




| ＊入力系統 | | ＊出力系統 |
|---|---|---|
| ワイヤレスマイク① | －1 | グループアウト 1 |
| ワイヤレスマイク② | －2 | …HOUSE |
| ワイヤレスマイク③ | －3 | （サイドコラム・L） |
| ワイヤレスマイク④ | －4 | グループアウト 2 |
| 予備 | －5 | …HOUSE |
| 予備 | －6 | （サイドコラム・R） |
| 予備〔CD〕 | －7 | グループアウト 3・4 |
| 予備〔CD〕 | －8 | … HOUSE |
| 予備〔MD〕 | －9 | （プロセニアム） |
| 予備〔MD〕 | －10 | AUX 1 |
| カセット　上 | －11 | …はね返り |
| | －12 | ポスト・フェーダー |
| カセット　中 | －13 | AUX 2 |
| | －14 | … |
| カセット　下 | －15 | AUX 3 |
| | －16 | …はね返り |
| | | プリ・フェーダー |

## ５．音響関係用語

アウトプット〔output〕……出力のこと。回路、機器などから送りだされる信号のことでありまた、その信号の出る出力端子を意味する場合もある。

あおる……音量を瞬間的に上げて、すぐ元の音量に戻す操作のことをいう。

あたまだし〔頭出し〕……録音された録音テープの内で、必要としている所の最初の部分（音先頭）をテープレコーダーにセットして、再生の準備をすること。

いかす〔生かす〕……音響機器の電源を入れて、作動させることをいう。

いけごろし〔活け殺し〕……演劇のせりふ、または、動きに合わせて音を上げたり、下げたりすることをいう。

イコライザー〔equalizer〕……等しくするという意味の言葉です。周波数特性を変化させる事によって、音色を調整する回路のこと。

インターカム〔intercom〕……舞台の進行上、各スタッフへの指令や相互連絡のために用いる同時通話装置のことで「インカム」ともいう。

インプット〔input〕……入力のこと。回路、機器などから送りだされる信号のことで、また、その信号の入る入力端子を意味する場合もある。

エーユゥーエックス〔AUX / auxiliary〕……「補助の」・「追加の」という意味で、主入力や主入力以外の予備端子、予備回路のこと。

エコー〔echo〕……山びこはエコーの代表的な例です。音を反射する壁の多い部屋で音を出すと、音がダブッて聞こえます。50ミリ秒以上遅れて壁などで反射してくる反射音は、音源からから直接とどく直接音と分離して聞こえ、これをエコーと呼びます。

エフビー〔FB / fold back〕……出演者や演奏家が、各自のテンポや音量を確認し易いように、せりふや音楽を送り返すスピーカー、あるいはその装置のことをいい、一般的に「はね返り」「返し」と呼ぶ。

エフユー〔ＦＵ〕……アナウンサーが自分でマイクロフォンを生かしたり切ったりするための、連続可変の音量調整器のことです。「カフ」ともいう。

エムディー〔ＭＤ〕……コンパクト・ディスクの約半分の 6.4cmのＭＯディスクのことでミニディスクの略です。容量はコンパクト・ディスクの1/5 ですが音声信号を圧縮することにより74分の録音・再生が出来ます。

おこす〔起こす〕……音楽のマザー・テープや効果音の素材テープに収録されている音をコピーし、本番用のテープに作り換えることをいいます。コピーする段階で、音質を補正をしたり不要の部分を抜き取ったりします。

おとあわせ〔音合わせ〕……舞台稽古または本番前に、実際の舞台で音のレベル、音質、バランス、きっかけなど、音の総合的な調整・点検を行うことです。

おとじり〔音尻〕……音楽や効果音などの最後の音が消える所、その音の余韻がなくなる所を指します。

おとだし〔音だし〕……設置を完了した音響システムから音を出すこと、また音を出して回路〈稽古を開始するという意味もある。〉をチェックすることをいう。又、演奏を始めることをいう。

かえし〔返し〕……ステージ上の演奏者または俳優に演奏音や再生音を送り返すことをいう。演奏者同士の音量のバランスやテンポを取り易くするためのものであり、きっかけとなる音響効果をさらに聞きやすくするものである。「はね返り」、「ＦＢ（フォルド・バック）」ともいいます。

かぶせる〔被せる〕……２つ以上の音をダブらせることをいう。たとえば、ナレーションと音楽や効果音を重ねることをいいます。また、所定のきっかけよりほんの少し早めに音を出すこともいう。

きっかけ〔cue〕……音を出す機会（チャンス）のことです。また、その約束された箇所、あるいは機会を知らせる合図のことをいう。

きっかけあわせ〔きっかけ合わせ〕……本番や通常の稽古では、音の出し方・きっかけ・音量・音質・寸法などを考え合わせて操作しますがきっかけだけを主眼とした稽古のことをいう。

きめる〔決める〕……ある音を上げたり、下げたり操作する際に規定のレベルに達することをいう。また、音楽や効果音などを、途中でフェードアウトせずに音の終わりの部分まで聴かせて（印象的・効果的に）、終了する場合にもいいます。

けす〔消す〕……録音されている音を消すこと。また、今、出ている音楽や効果音をなくすことをいう。

こやおくり〔小屋送り〕……劇場やホールに音響機器を持ち込んだ時、ミキシングした信号を劇場・ホールの既設の装置に送り込むことをいいます。
　演劇の場合は、楽屋や関係スタッフのためのモニター用として使います。

コンパクト・ディスク〔compact disc〕……「ＣＤ」と略して呼ばれています。レーザー方式による小型のデジタル式オーディオ・レコードのことをいう。

サウンド・チェック〔sound check〕……音響システムを確認・調整することです。

しこみ〔仕込み〕……アンプやスピーカーなどの配置や配線などを、仕込み図に従って準備する作業のことをいう。

しこみず〔仕込み図〕……スピーカー・アンプ・調整卓など、上演に必要な音響機器すべての配置・配線を記入した図面のこと。

しぼる〔絞る〕……音響の分野では、音量調整のボリュームまたはアッテネーターを絞るつまり、音量を小さくしたり、消してしまうことを意味する。

たちあがり〔立ち上がり〕……テープレコーダーやレコード・プレーヤーをスタートさせて正常なスピードになるまでの時間をいう。また、音が出始めて、一定の音量に達するまでの速さのことをいう。

ねた……複合した効果音などを作る場合の加工前の音の素材のことをいう。

ばらす……仕込んである音響機器などを撤収することをいう。

ピーエー〔P．A／public address〕……拡声装置によって情報を大衆に伝達することを意味する言葉で〔P．A〕と略していう。

プラグ[plug]……コードに取り付けられてある、機器の回路同士を接続する部品のこと。標準プラグ・ピンプラグ・キャノンプラグなどのコネクターのこと。

よくよう〔抑揚〕……声の調子や音量などを抑えたり、上げたりすることをいう。

レベル[level]……ある「基準」を指す言葉で、種類はいろいろありますが音圧レベル・音響パワーレベルなどと、量を表わす用語と組み合わせて用いる。通常、ベルの１／１０を単位としたｄＢ（デシベル）という単位を用いる。

わすれる〔忘れる〕……出していた効果音などをいつの間にか、知られずに消すことをこのようにいう。

【ＭＥＭＯ】

※テープデッキの基本動作と符号

| 動　作 | 文　字 | 符　号 |
|---|---|---|
| 録　音 | REC (Recrdingの略) | ● |
| 再　生 | PLAY (Play- backの略) | ▷ |
| 早送り | F．F　FWD (Fast.Fowardの略) | ▷▷ |
| 巻き戻し | REW (Rewindの略) | ◁◁ |
| 停　止 | STOP | ■ |
| 一時停止．または、待機 | INSTNTSTOP ・INST・PAUSE．STANDBY | ❚❚ |

## ６．会館の機器について

### ◇スピーカーの種類

・サイドコラム　スピーカー（略して、サイドコラム又は、サイド）

ステージの左右の壁に隠されているスピーカーのことです。
ステージ面と同じ高さにあるため、もっとも違和感のない効果が期待できます。

・プロセミアム　スピーカー（略して、プロセ）

客席から見てステージ上方中央に吊ってあるスピーカーのことです。
使い方は二つあります。

①サイドスピーカーを補う
　サイドスピーカーの弱点は、左右のスピーカーから同じレベルで音を出しても客席中央にいないと、真ん中（つまりステージ上）から音が出ているとは感じられないところにあります。
　これを補うため、同じ音をプロセミアム　スピーカーからも出して、左右の客席にいる人にも、真ん中から音が出ている印象を持たせます。

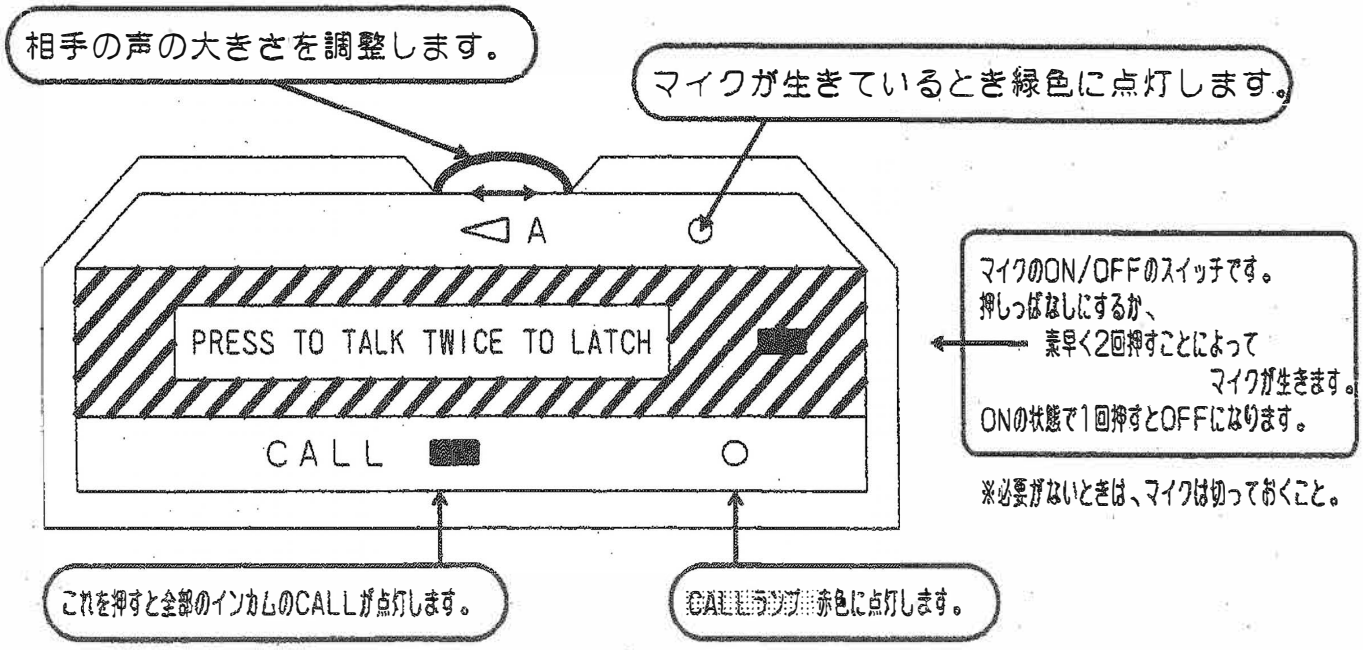
②単独で使う
上から出るべき音、例えば、ヘリコプター・神の声などを出す場合単独で使用する。

・ステージモニター　スピーカー（略して、モニター）

演奏者、及び俳優にむけられたスピーカーです。
　袖幕の陰から舞台中央に向けて音を出すように置きます。また、音の必要なアクティングエリアに置きます。

### ◇インターカムについて

　インターカム（略して、インカム、またはクリアカム）は、スタッフ同士が観客に気付かれないように、コミニュケーションを図るための装置です。



## ◇ミキサーについて

役者の心に合わせて、微妙にフェダーを上げ下げしたり、幕切れを迎えるために音量を上げたりと舞台上に効果音を出すときに、ミキサーはもっとも重要な機材の一つになります。
ミキサーとは、その名のとおり音を混ぜ合わせる為の機材です。現在、市販されている殆どが、P・A用のミキサーです。

つぎに、コントロールパネル《INPUT SECTION》について説明します。メーカーによっては配置が違う場合もありますので、注意してください。　（参考資料・ヤマハMR-1642 取扱説明書より）

①TAPE（テープスイッチ）
リアルパネルに接続されたテープデッキを選択するインプットスイッチです。OFFで、マイクロホンまたはラインが選択され、ONでテープが選択されます。

②PAD（アッテネータスイッチ）
マイクロホンまたはラインの入力信号が高すぎて、③のゲインコントロール で調整しきれない場合に、スイッチをONにしますと、入力信号とヘッドアンプの間に－20dBの減衰量をもつパッドが入ります。

③GAIN（ゲインコントロール）
入力信号が最適なレベルとなるように、ヘッドアンプを利得を調節します。④のPEAKインジケータが時々点灯し、⑮のチャンネルフェダー目盛6の付近で使用できるように、このゲインツマミを設定すると、S／N比とダイナミックレンジのバランスのとれた良好な状態で使用できます。

| GAIN | INPUT SOURCE |
|---|---|
| －60～－50 | ローレベルマイクロホン（ダイナミック型） |
| －35 | ハイレベルマイクロホン（コンデンサー型）／電気・電子楽器 |
| －20 | ローレベルライン（一般オーディオ機器）／電気・電子楽器 |

④CLIP（クリップインジケーター）
各インプットチャンネルのピークレベルを検出します。各チャンネル共にチャンネルフェダーの前（3バンドイコライザーの後ろ）でレベルを検出し、クリッピングの3dB手前で点灯し、クリッピングレベルに近づいたことを表示します。このインジケーターが時々点灯するように②・③で調整してください。頻繁に点灯するときは，接続した機器の出力レベルを下げるか、又は③のGAINコントロールツマミで調整してください。

⑤HIGH（HIGHイコライザー）
各インプットチャンネルに入力された信号の高域の音質をコントロールできます。10kHzが基準周波数になっていますので、高域を最大±15dBの範囲でブーストまたはカットができるイコライザーです。ツマミ位置［0］でフラットな特性となります。

⑥MID FREQ／MID（MID周波数コントロール/MIDイコライザー）
各インプットチャンネルの中域の音質をコントロールします。350Hz～5kHz内の中心周波数を最大±15dBの範囲でブーストまたはカットができるイコライザーです。
MID FREQツマミでイコライジングさせたい周波数を設定し、MIDツマミで増減させます。MIDツマミ位置センター［0］でフラットな特性となります。

⑦ＬＯＷ(LOWｲｺﾗｲｻﾞｰ)
各インプットチャンネルの低域の音質をコントロールします。 10kHzが基準周波数になっていますので、低域を最大±15dBの範囲でブーストまたはカットができるイコライザーです。ツマミ位置センター〔0〕でフラットな特性となります。

⑧ＡＵＸ１(AUX1ｺﾝﾄﾛｰﾙ)
チャンネルフェダー後の信号をＡＵＸ１バスへ送り出すレベルをコントロールします。
ツマミ位置〔10〕で最大送り出しレベルとなります。なお、イコライザーツマミやチャンネルフェダー位置の変化により送り出しレベルも変化します。

⑨ＡＵＸ２(AUX2ｺﾝﾄﾛｰﾙ)
チャンネルフェダー後の信号をＡＵＸ２バスへ送り出すレベルをコントロールします。
ツマミ位置〔10〕で最大送り出しレベルとなります。なお、イコライザーツマミやチャンネルフェダー位置の変化により送り出しレベルも変化します。

⑩ＡＵＸ３(AUX3ｺﾝﾄﾛｰﾙ)
⑪のテープスイッチがＯＦＦの時、チャンネルフェダー前(ｲｺﾗｲｻﾞｰの前)の信号を、ＡＵＸ３バスへ送り出すレベルをコントロールします。⑪のテープスイッチがＯＮの時、ＴＡＰＥＩＮされたテープの信号をＡＵＸ３バスへ送り出すレベルをコントロールします。ツマミ位置〔10〕で最大送り出しレベルとなります。

⑪ＴＡＰＥ(TAPE/PREｽｲｯﾁ)
⑩のＡＵＸ３コントロールに送られる信号の切換スイッチです。ＰＲＥ側をＯＦＦにすればマイク信号が、ＴＡＰＥ側をＯＮにすればテープ信号がＡＵＸ３コントロールに送られます。注)⑪のﾃｰﾌﾟｽｲｯﾁがONの場合には、このｽｲｯﾁがどちら側にあってもﾃｰﾌﾟの信号のみとなります。

⑫１－２．３－４(ｱｻｲﾝｽｲｯﾁ)
各インプットチャンネルの信号をそれぞれ、グループ１から４のミックスバスに送り出すスイッチです。〔１－２〕スイッチがＯＮの状態でグループ１とグループ２のミックスバスが指定でき、〔３－４〕スイッチをＯＮにすればグループ３と４のミックスが指定できます。

⑬ＰＡＮ(ﾊﾟﾝﾎﾟｯﾄ)
各インプットチャンネルの信号をアサインスイッチによって指定された各ミックスバスに送り出すレベルを振り分けるツマミです。即ち、各インプットチャンネルの信号の音像をグループ１－２間および３－４間のどの位置に定位させるかを決定します。
ツマミがセンター〔Ｃ〕位置で音像が中央に定位し、ツマミが左いっぱい〔ＯＤＤ〕位置でグループ１またはグループ３の位置に、ツマミが右いっぱい〔ＥＶＥＮ〕の位置でグループ２またはグループ４の位置に各々音像が定位します。

⑭ＣＵＥ(ｷｭｰｽｲｯﾁ)
スイッチをＯＮにすることにより、各インプットチャンネルフェダーの前の信号状態をヘッドホン（モニター）およびレベルメーターで確認できます。

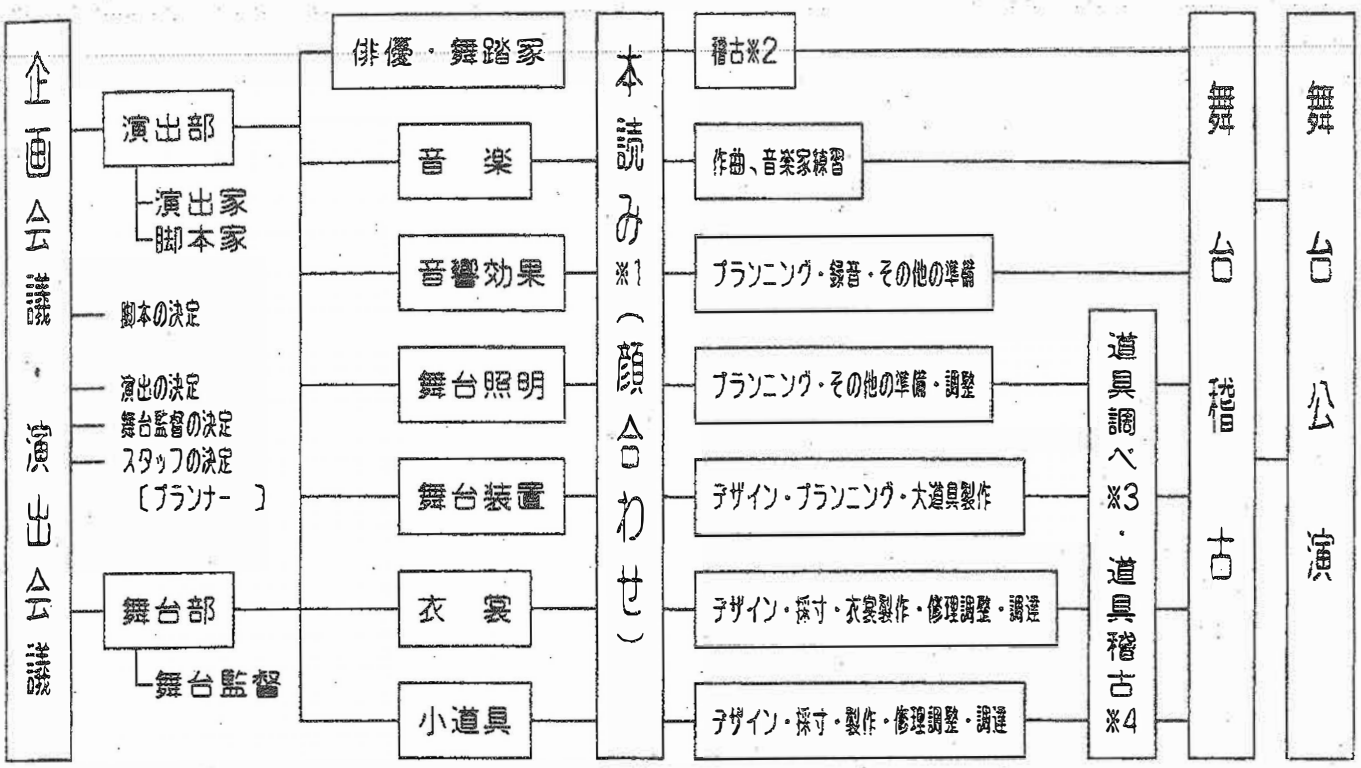
⑮ＣＨ　ＦＡＤＥＲ(ﾁｬﾝﾈﾙﾌｪﾀﾞｰ)
各インプットチャンネルの信号のレベルをコントロールします。

⑯ＶＵメーター〔 Peak インジケーター内蔵のVUメーターです。〕

| VUﾒｰﾀｰ指示 | -20VU | -10VU | -5VU | 0VU | +3VU |
|---|---|---|---|---|---|
| | -16dB(123mV) | -6dB(388mV) | -1dB(691mV) | +4dB(1.23V) | +7dB(1.74V) |

## ※役割分担

※2012資料-1




※1　企画会議・演出会　議を経て、決定された脚本について、演出が中心になって演出プラン・配役の決定・作品の製作意図やその背景などを説明し、読み合わせ確認をする。

※2　稽古の種類…①素読み…ト書きも読み、台詞は感情を入れずに声に出して読み、台本を確認する。配役を決めずに声に出して回し読む方法もある。

②読み合わせ…役者の配役によって演出中心に声を出して読み、読み方・抑揚や間のダメだしを受けながら、役作りに勤む。

③荒稽古…台本を手に持って、役者同士の距離感・動きと台詞を確かめながら、稽古をすること。（半立ち稽古ともいう）

④立ち稽古…台本を放して稽古を行い、必要になれば音効・小道具・装置と合わせることもある。

⑤部分通し稽古・通し稽古…場面ごとに部分的に通し稽古を行い、最終的には役者のみで全体的通し稽古を行う。音効・小道具を使用して行う。

⑥総稽古…最終段階の通し稽古で衣裳・小道具・音効・使用して行う。

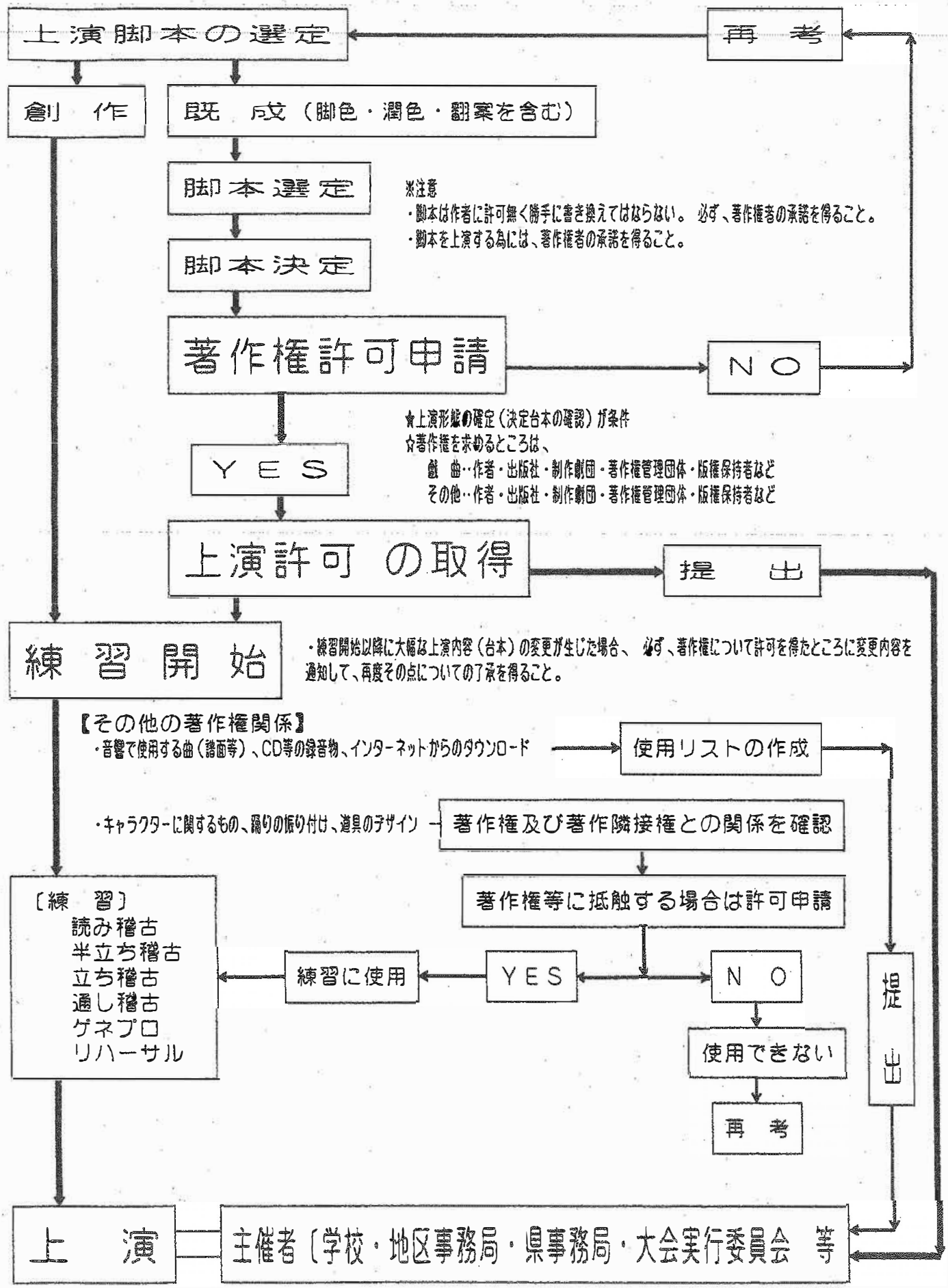
⑦舞台稽古…上演する舞台において、一切の条件を本番と同じように行うこと。※ゲネラルプローベ〔通称ゲネプロ〕独

※3　道具調べ…舞台稽古に先立って、大道具・小道具を点検する事。　　※4　道具稽古…装置を組み立て、役者を載せないで照明を当ててテストする事。

## ※稽古の意味

高校演劇の場合、放課後や日曜日等の休業日を利用することになるが、稽古には大きく分けて毎日続けていく基礎稽古と公演を目的とした芝居の稽古です。特に基礎体力には個人差が大きい為、基礎稽古は、毎日に続けていく必要がある。普段は基礎稽古中心になります。放課後といっても少なくて１～２時間、多くて３～４時間位でしょう。１つの作品の舞台化に当たっては６カ月間稽古することが望ましい。最低でも３００時間以上と言われている。短期集中の場合は、勢いで熱の覚めないうちに芝居を作り上げてしまう事で，当然、それだけの欠陥は明らかに現れる。しかも、こうゆう作り方をした場合、「芝居をした」という一方的な楽しみ方に成り兼ねない。長期間の稽古には、精神的「持続力」、つまり、「１つのこと」に長期間に渡って精神を集中させる力を養うことである。　　ですから、脚本を選ぶ場合でも長期間に耐える事の出来る作品を選ぶことが必要です。一般に、機械的に日程を決めて稽古に入るのが普通だが、このような稽古では、「台　詞」が十分に自分のものとはならないうちに、動きだして（立ち稽古）しまうこともあるので無理に「台　詞」を「暗記」しようとすることになる。その場合「台　詞」は、生きた「言葉」にはならない。読み合わせの段階で、「台　詞」を正確に捉える努力を続けるのなら、「台　詞」は、自然に「演技者」自身の言葉になり、動き（立ち稽古）に入っても、その「台　詞」は、生きた登場人物の「言葉」として魂を得ることになる。そうやって自分の言葉となった「台　詞」からは、自然な演技（動き）が出てくるようになる。「台　詞」は、「暗記」するのではなく、自分の言葉になるように、稽古の過程で身に付けるものであり、可能な限り長期間の読み合わせによって、「台　詞」を充分に自分のものとしてから立ち稽古に入ることが望ましいし、キッカケ・登退場やダメだし等の重要な事項は、脚本に書き込んで「記憶」させて、内容の濃い時間の使い方をしたいものである。

※著作権取得から公演までのプロセス



# Ⅰ．舞台照明

## 〔1〕舞台照明とは…？

舞台照明とは〈光〉を扱う仕事です。そして舞台照明で一番重要なことは、〈見えるようにすること〉です。舞台上にあるもの、舞台上で行われていることを見えるようにすることなのです。それもただ万遍なく見えるようにするのでなく、観客の一番見たいものを見えるようにする。こちらの見せたいものを、見せたい形で見えるようにすることです。その〈光〉に色付けたり、明かりに変化させることは見せたい形で見せるための一つの手法なのです。では芝居の場合、見たいもの・見せたいものは何でしょうか。その99%は役者だと言っても過言ではありません。その役者の立っている所、演技する所にどのような照明をあてるか、これが照明の一番難しい部分であり、一番技術の要するところです。通常は適当な光と影のバランスで、人物の顔を見せるようにします。一番見なれた角度の光線を無意識のうちに基準ととして考え、それ以外のものを不自然な、異様な光として感じ、その異様さ・不自然さが日常と違う感覚を生み、芝居のある場面にピッタリと合ったとき、照明のとても有効な表現手段となることができます。

観客は当然のことながら客席から見ています。そして一度座れば通常その席から移動すること無く最後までそこから見ています。つまり常に一定の距離から、一定のロングショットで見ています。映画やテレビのように見せたいもの、強調したいものを画面一杯にクローズアップすることは出来ません。芝居の場合は、全観客の注意をある部分に向けさせなければなりません。通常、私たちは視野に入るものの中で一番明るいものに眼が行きます。そこで一番重要なもの、一番見せたいものを一番明るくすればよいのです。観客の注意のいかない部分は、明るさが不足していてもよいし、極端に言えば真っ暗でも構いません。そうすれば自然に観客の眼は強調すべきところに集中するのです。広い視野を全体として把握するには、万遍なく配光されていることが望ましいのですが、舞台上では、その中で起こる「出来事」を見せることが必要なので、中心になる「出来事」が演じられるポイントに、観客の意識が集中されるように仕掛けを作っておかなければ行けません。

〈光〉は物に突き当たることで、私たちに存在を明らかにしますが、対象を外れると影も見せずに通り過ぎていきます。舞台照明の効果のあり方を技術面から考えていくのは、相当根気のいる作業ですが、器材が足りないなどと言わずに電気スタンドなどを持ち寄ってでも、手持ちの光源と光量を増やして、どう使ったら効果的な結果が得られるのか、フィールドワークを多く経験しておくことも実際に照明プランをつくる時に役立ってくるはずです。そして、照明を扱う人のセンスによって変わるものだと思います。ひと口にセンスと言っても、つかみどころのないあやふやなものですが、「素晴らしい明かり」とか「見事な照明」とかを目指したセンスと言うことではありません。どうその芝居にマッチする明かりにするかということが必要であるのは、言うまでもなく、結局のところセンスとは、どれだけ演技者と共に同じ空間・同じ時間の中で、一緒に芝居を創っているかということなのです。実際に照明器具と仲良しになるのは、ごく僅かな時間だけです。でもそれまでに接することの出来るものは数知れずあるのです。舞台装置・衣裳・メイク・音響効果・役者など自分の芝居について知らないことの内容にしておかないと本当の照明プランは立てられないでしょう。この芝居に何が必要で、何を表現したいのか、その見極めが大事になってくるのだと思います。大変ではありますがやりがいのある仕事だと思います。是非めげずにがんばってください。

## ☆舞台照明のポイント

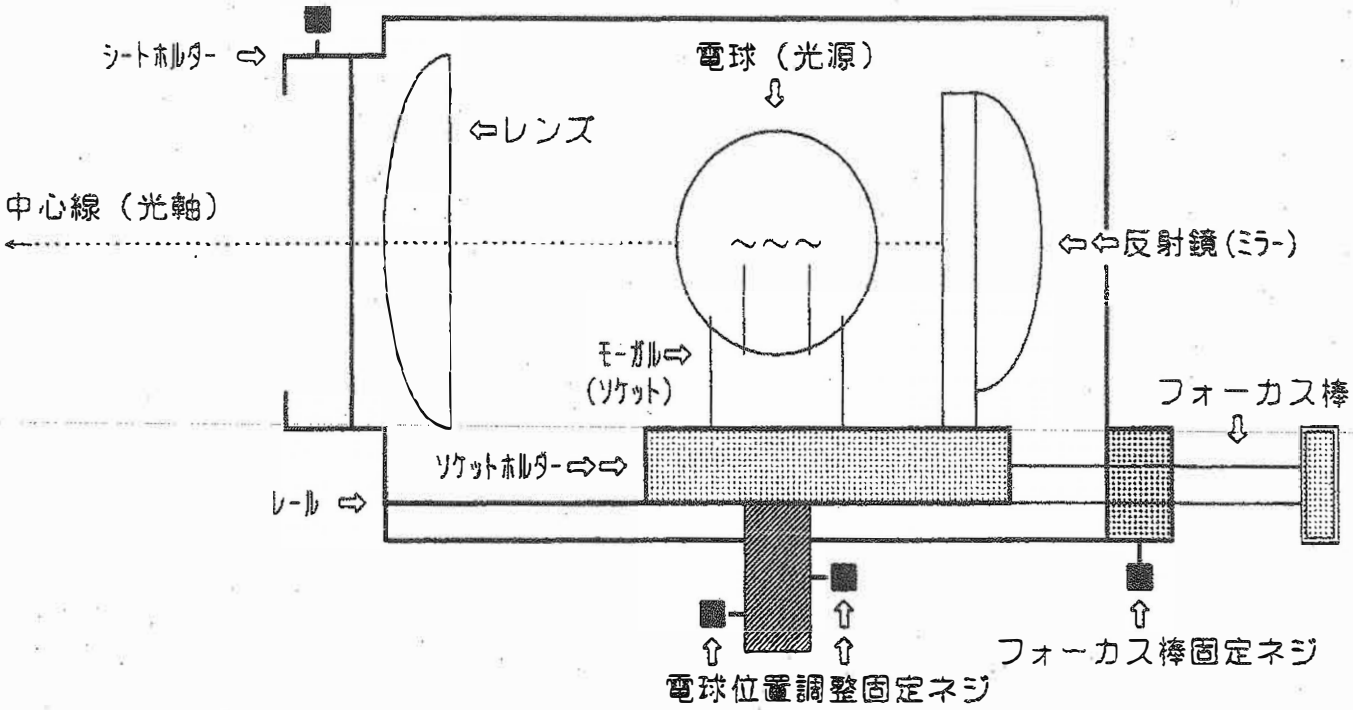
① 舞台及び役者を見せる
② 照明器具の使用で舞台上の情景を説明する。（時刻・季節・場所・天候・方角）また、自然描写、幻想、雰囲気を構成する。
③ 舞台装置、衣裳を光の明暗、色彩の濃淡、光の変化で効果的に見せる。
④ 時間の経過、舞台空間の転換を表現する。
⑤ 脚本の内容を表現し、登場人物の心理表現に協力し、演技を助け、決して邪魔をしないようにする。

## 〔2〕照明器具と設備

(1) 照明器具の分類

①レンズあり＝普通、スポットライトと呼ばれる全ての照明器具、平凸レンズスポット、フレネルレンズスポット・インステップレンズスポット等で光をひとつの任意の方向へ集中的に照らすための器具。これらは、フォーカスによって、レンズと電球との間の距離を変えることによって、エッジの大きさを任意に変えることができる。但し、レンズの大きさ・対象となるものとの距離・角度によって、その最大の大きさには限度がある。

※ スポットライトの構造（例，平凸レンズスポット〔Ｔ－１〕500W）＊ ﾍﾞﾋﾞｰｽﾎﾟｯﾄともいう。




フォーカス棒の出し入れによって、フォーカス（投光面の大きさ）を決めます。ソケットホルダーをレール上で前後させることによって、電球（光源）の位置を移動させる方法が一般的です。

投光面の大きさは、レンズと電球の距離によって変わります。即ち距離を多くとると小さくなり（フォーカスを引くといいます。）、反対に近づける程大きくなります。（フォーカスを出す・開く・広げる、という言い方をします。）電球位置の調節は、使用するたびに必要となります。固定ネジをゆるめて、ライトコードを通している筒を持ち、上下動によってレンズと電球との中心線が合っているかどうかを調整します。左右に動かすことによって、明るさ・投光面の形を調整します。

電球（フィラメント）の向きが正面の時、もっとも明るく、投光面も円形ですが、フィラメントを立てると言って、少し横向きにすると、投光面が縦長の楕円形になります。これは、フォロー等で使う場合、人間の形に沿った投光面が必要なときに行います。但し、この場合光量がある程度落ちますので、その最小限度のところで位置を決めます。しかし、最近の器具では、ハロゲンランプを使用したものが多いので、電球の位置は回転・移動は出来なくなっています。

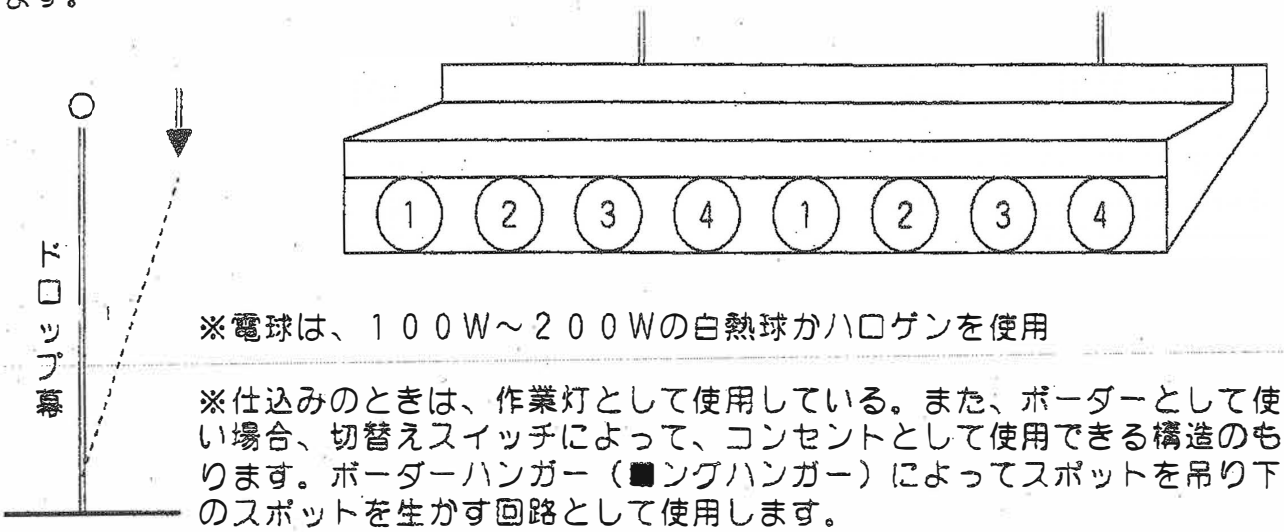
＊平凸レンズスポット‥光源の光をレンズや反射鏡によって集光し、照射する照明器具
＊フレネルレンズスポット‥照射面の輪郭が柔らかい、ソフトエッジの明かりをつくる特性を持ったレンズを備えた照明器具
＊インステップレンズスポット‥平凸レンズスポットとフレネルレンズスポットの中間のソフト＆シャープなエッジを持ったレンズを備えた照明器具

②レンズ無し＝アッパーホリゾントライト・ロアーホリゾントライト・ボーダーライトなど、広い範囲に平均的に光を照らすための器具で、光を照らす対象との距離や角度で、その範囲を変化させる。非常に漠然とした指向性しか持たない光のことをフラッドライトという。

◇ボーダーライト【ＢＬ・Ｂor】

略して、ボーダーと呼びます。ボーダーの設置は舞台の奥行きに応じて、舞台前から舞台奥へ向かって大体、２ｍ～３ｍぐらいの間隔で、第１ボーダー・第２ボーダー・第３ボーダー・というように並んでいます。ボーダーを使うときの発想は、舞台を均等に明るくするということではありません。大道具の張り物やドロップを照明でどう染めるかということとして扱います。演技エリアへの照明としては不適当です。

回路的に言うとにいうと、３回路～４回路です。また、舞台の間口にもよりますが、舞台一杯に設置されているボーダーは、下・中・上の三区分か、下・上の二区分などに分けられています。



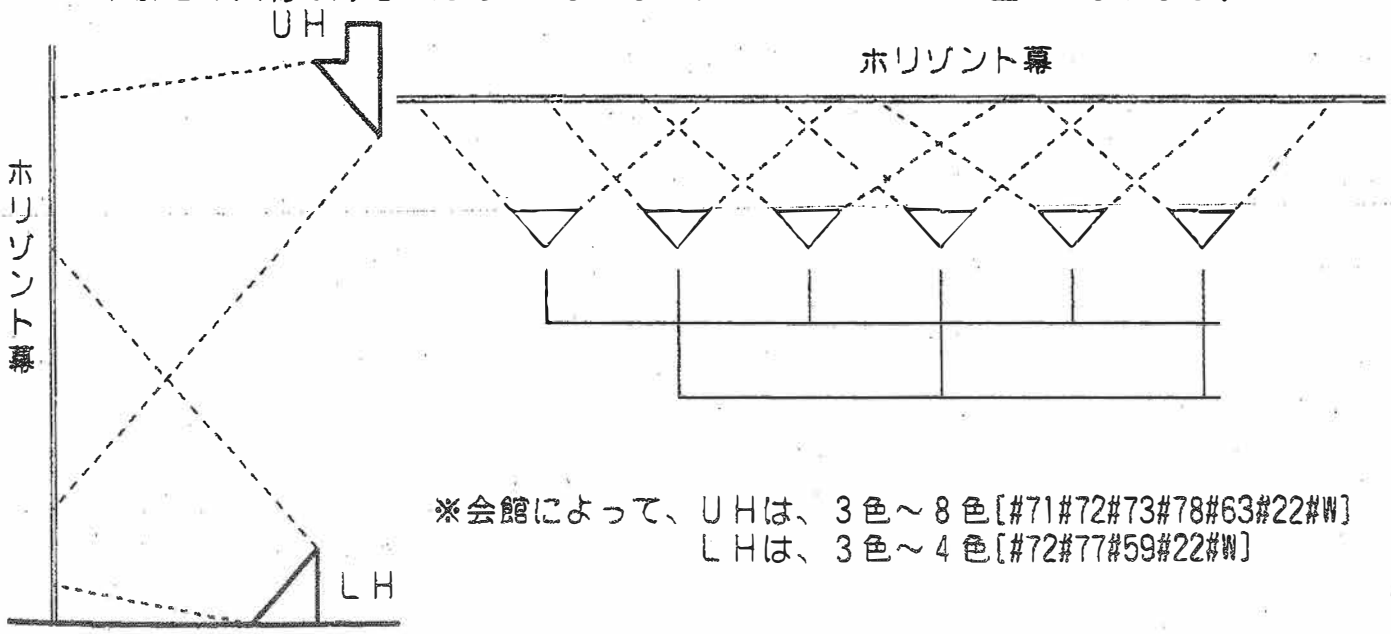

※電球は、１００Ｗ～２００Ｗの白熱球かハロゲンを使用

※仕込みのときは、作業灯として使用している。また、ボーダーとして使用しない場合、切替えスイッチによって、コンセントとして使用できる構造のものもあります。ボーダーハンガー（■ングハンガー）によってスポットを吊り下げ、そのスポットを生かす回路として使用します。

◇ホリゾントライト〔アッパーホリゾントライト【ＵＨ】ロアーホリゾントライト【ＵＨ】〕

ホリゾント幕は、まさにキャンバスです。キャンバスを染めあげる絵の具がホリゾントライトと言えるでしょう。上からあてるものを略してアッパー、下からあてるものをローホリと呼びます。

舞台空間全体に広がったホリゾント幕は、観客の視線を引きつけます。全体の明かりに対して、ホリゾントが明るすぎると逆効果です。効果を予定していないのにすべてシルエットの様な感じで、肝心の人物が薄暗く見えてしまいます。バランスのよい光量が望まれます。




※会館によって、ＵＨは、３色～８色〔#71#72#73#78#63#22#W〕
ＬＨは、３色～４色〔#72#77#59#22#W〕

※最低１ｍは離す

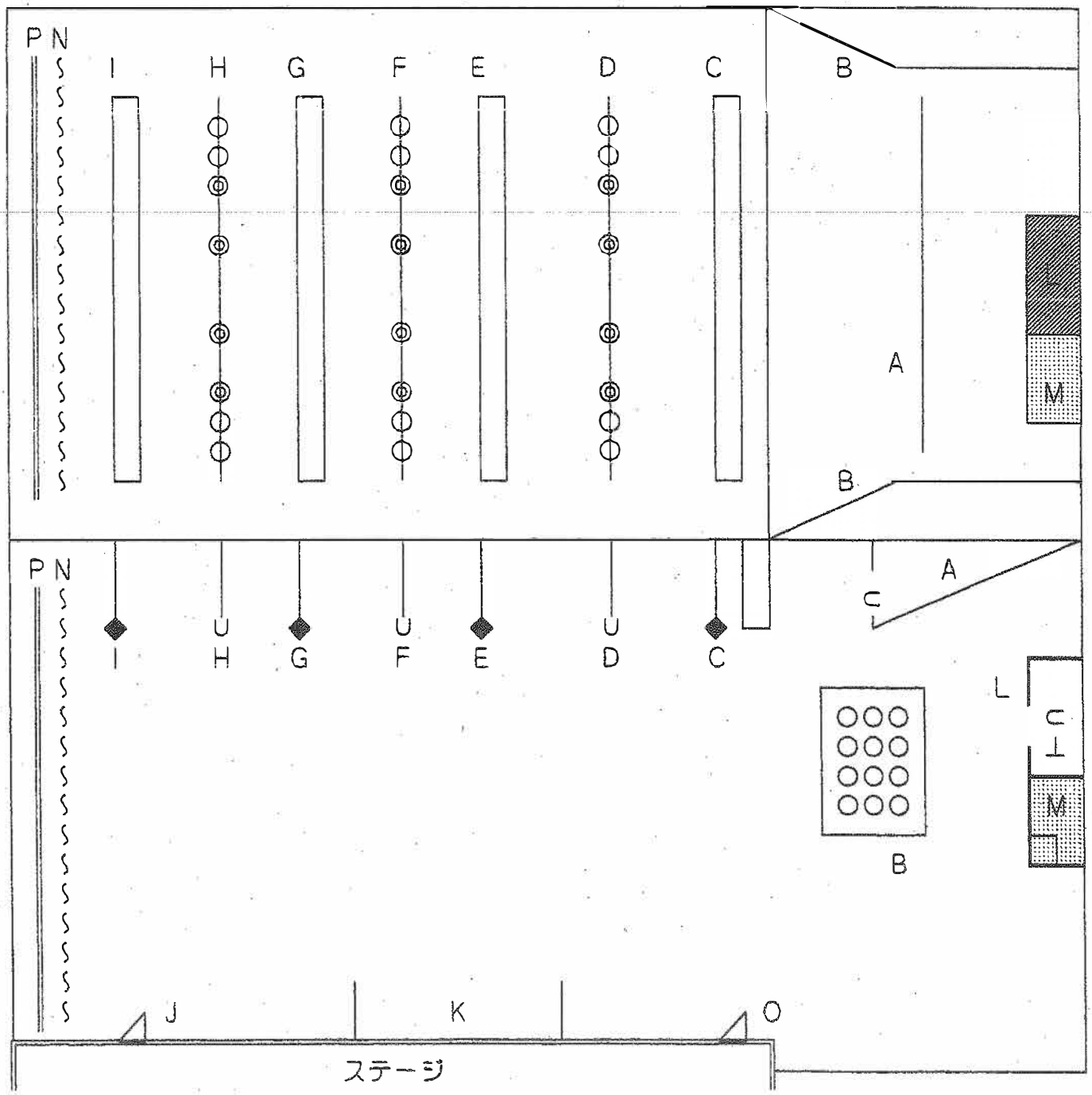
(2)　照明器具の配置
　一般的に照明器具の配置は次の三つに分けることが出来ます。

①　舞台上部…　舞台上部の諸設備を隠すための一文字と簀の子との観客には見えない空間でボーダーライト・サスペンションライト・アッパーホリゾントライトなどがあります。

②　舞台の床上…　舞台の床上には、固定の電源受け口〔フ■アー・ポケット[FC]〕があり、その回路から電源を取り、ステージスポットライト・ロアーホリゾントライト等を使用します。

③　幕前…　舞台から見てプロセニアムアーチよりも前方の観客席の上部を指す。ここには、シーリングスポットライト・フロントサイドライト・ピンスポットライトなどがあります。

※劇場照明器具の配置



A…この位置に設置されたスポットライトをシーリングライトという。【ＣＬ】
舞台前方上部から演技面にいる役者の顔や身体表現、衣裳の色などが、よく見えるように投光するもので非常に重要な光です。

B…この位置に設置されたスポットライトをフロントサイドライトという。【ＦＳＬ・Ｆｒ】
用途は、ＣＬとほぼ同様でＣＬの補助的な役目を行うものでＳｕｓとＣＬによる配光で照らし切れない所を照らしだします。

C～H…舞台上部にはバトンと呼ばれる鉄管が、舞台奥行きに比例して幾本か吊られている。
そのバトンには、ボーダーライトとスポットライト等を吊ることが出来て、回路も取ることの出来るサスペンションライトがある。

Ｃのバトン…第１ボーダーライト　【１ＢＬ・１Ｂor】
Ｄのバトン…第１サスペンションライト　【１ＳＬ・１Ｓｕｓ】
Ｅのバトン…第２ボーダーライト　【２ＢＬ・２Ｂor】
Ｆのバトン…第２サスペンションライト　【２ＳＬ・２Ｓｕｓ】
Ｇのバトン…第３ボーダーライト　【３ＢＬ・３Ｂor】
Ｈのバトン…第３サスペンションライト　【３ＳＬ・３Ｓｕｓ】

◇サスペンションスポットライト【ＳＬ・Ｓｕｓ】
舞台上部から主として演技面に投光される照明器具です。

I…ホリゾント幕を照らす照明器具をホリゾントライトと呼び、上から照らすホリゾントライトをアッパーホリゾントライトと呼ぶ。【ＵＨＬ・ＵＨ】

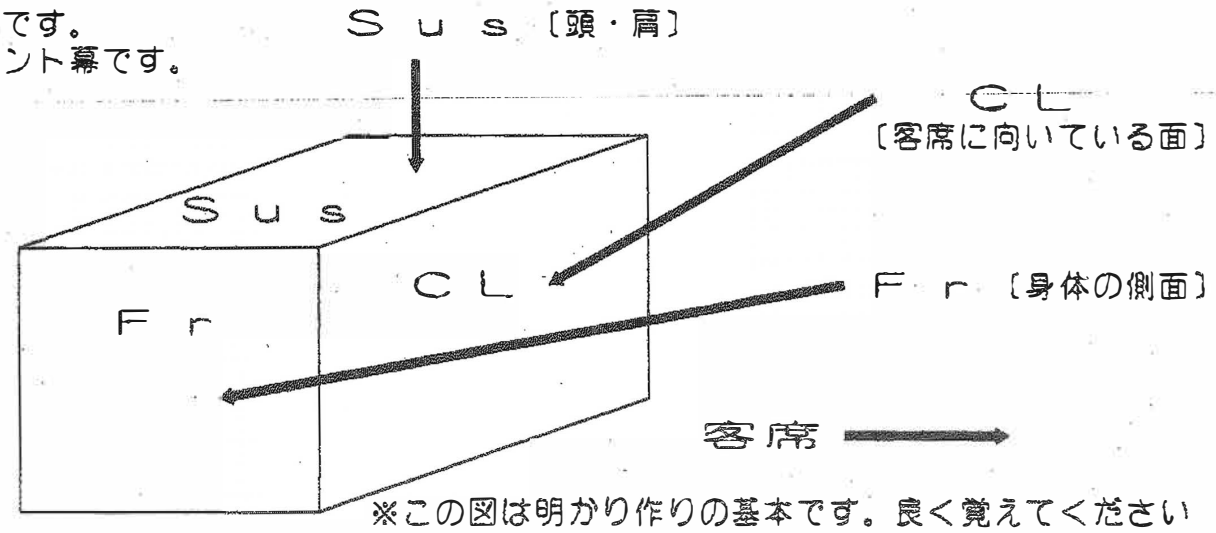
J…下から照らすホリゾントライトをロアーホリゾントライトと呼ぶ。【ＬＨＬ・ＬＨ】

K…これは、ステージに置かれたスポットライトでステージスポットライトと呼ぶ。
【ＳＳＰ・ＳＳ】
L…この位置に設置されたセンタースポットライトをピンスポットライトという。
【ＰＩＮ・ＣＳ】

M…ここは、私たちが照明を実際に操作するときに使用する部屋で調光室と呼ばれ、この場所で調光卓を操作することによって、照明の調光（光の明暗・色彩の伴う明暗など）がなされる。

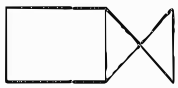
O…これは、舞台前の框に沿って設置されたもので、フットライトと呼ぶ。【ＦＬ】

N…大黒幕です。
P…ホリゾント幕です。




※この図は明かり作りの基本です。良く覚えてください

(3) 舞台照明器具の名称と記号

| 略　号 | 名　　称 | 記　号 | |
|---|---|---|---|
| Sus | ◆サスペンションスポットライト | つりこみ型 | 置型 |
| | 平凸レンズスポットライト　0.5 KW | ○ | □ |
| | 平凸レンズスポットライト　1 KW | ○ | □ |
| | フレネルレンズスポットライト　0.5 KW | ◎ | □ |
| | フレネルレンズスポットライト　1 KW | ◎ | □ |
| | フレネルレンズスポットライト　1.5 KW | ◎ | □ |
| | パーライト（N・M・VN）　0.5 KW | ∩ | ⊃ |
| | パーライト（N・M・VN）　1 KW | ∩ | ⊃ |
| Bor・BL<br>UH | ボーダーライト<br>アッパーホリゾントライト | ═══ | ═══ |
| LH・St | ロアーホリゾントライト・ストリップライト | ＼＿＿＿／ | |
| EF | エフェクト・プロジェクター・マシン<br>雲・波・雨・雪・その他〔ダブルマシーン・スライドキャリア・フィルムマシン〕 |  | |

(4) 操作上の照明用語

ライト・オープン〔light open／L．O〕
緞帳などの中側に照明が施された状態で、その場面が開幕されること。
幕が開くのに合わせて、F.O.H の明かりがフェードインされます。

ライト・カーテン〔light curtain ／L．C〕
幕の内側に照明が施されたままの状態で、その場面の幕が閉まること。
幕が閉まるのに合わせて、F.O.H の明かりがフェードアウトされます。

フェード・アウト〔fade out／F．O〕
照明機器や一つの場面の明かりをある時間の経過の中で徐々に暗くしていって、暗闇の状態にすること。「溶暗」ともいう。

フェード・イン　〔fade in ／F．I〕
照明機器や一つの場面の明かりをある時間の経過の中で徐々に決められた明るさまで、明るくすること。「溶明」ともいう。

カット・クロス　〔cut cross ／C．C〕
照明操作の際に「オーバーラップ」（クロスフェード）を素早く一瞬のうちに行うこと。また、「カット・チェンジ」ともいう。

カット・アウト　〔cut out ／C．O〕
点灯されている照明を一瞬で暗くすること。

カット・イン　〔cut in／C．I〕
照明を瞬時で点灯すること。

ダーク・チェンジ〔dark change ／D．C〕
照明を消した暗い中で舞台転換をすることをいう。「暗転」と同義語。

オーバーラップ　〔over lap／O．L〕
場面や景の展開に合わせて行うライトチェンジの手法。
A場面の「フェード・アウト」とB場面の「フェード・イン」をクロスさせて行う操作をいう。「クロスフェード」〔cross fade／C．F〕ともいう。

スイッチ・アウト〔switch out／S．O〕
場面に使用する照明全部の電気回路を瞬間的に開く（消灯する）操作をすることをいう。一瞬で暗くすることをいう。
「ブラック・アウト」〔black out ／B　O〕ともいいます。

スイッチ・イン　〔switch in ／S．I〕
場面に使用する照明全部の電気回路を瞬間的に閉じる（点灯する）操作をすることをいう。一瞬で華やかな場面の幕開きを一層派手に見せる演出上の手法でもある。

フェーダー　〔fader 〕
フェード効果を得るための操作器のこと。または、フェード効果を得るための目盛りと指針をかねたツマミを持った操作器のこと。

マスター・フェーダー〔master fader〕
調光操作卓において特定のフェーダー（例えば、フリー・フェーダー）以外の「すべてを一括制御するフェーダー」のことをいう。

クロス・フェーダー〔cross fader 〕
調光操作卓で「クロスフェード」を行うフェーダーのことで、二本一組で構成され、０％～１００％までの目盛りを逆方向に平行配列し、一方向への操作で、照明場面を転換するフェーダーで、一本のフェーダーで上記の機能を持つものもあります。

グランド・マスター・フェーダー〔grand master fader〕
調光操作卓のすべての「チャンネル」を一括制御する最上位のフェーダーのことをいう。

フリー・フェーダー〔free fader〕
調光操作卓で他の影響を受けずに独立した操作が出来るフェーダーのことをいう。

フェード・タイム〔fade time 〕
明るさを変えるために要する時間のことをいう。秒が基本単位。

エフオーエッチ〔F．O．H／frnt of the house 〕
舞台照明では、客席側から舞台に対して投光する照明の総称。

## 〔3〕舞台照明の色の使い方

舞台照明の「明るさ」とは、科学的方法によって測定する明るさではなく、人間が印象として感じる明るさのことで、実際に照明がいかに明るいかではなくて、いかに明るく感じられるかである。舞台照明の色も同じように、その色が観客にただ色として見えるばかりでなく、どんな印象を与えるかということが重要になります。基本的にはカラーフィルターを使わなくても、ナマの明かりだけで情景描写や感情表現が出来るはずだと思います。勿論、それは実際にカラーフィルターを全く使わないというのではなく、ナマの明かりだけではどうしても欲しい色ができないときに、カラーフィルターの助けを借りるという考え方です。

ですから、カラーフィルターを使うときは、料理の味を付けるときの隠し味のような使い方を心掛けたいものです。それは、カラーフィルターを使用していることがわからないような使い方です。

よく舞台では、夜の場面をブルーのカラーフィルターを使った明かりでつくることがあります。これは、夜の暗さをブルーという色によって表現しようとするものです。おそらく、人間の感覚として、ブルーが抵抗なく暗さを感じさせる色なので、こういった表現法が使われるのだと思います。こうした色彩のさまざまな効果や、感情に及ぼす作用については、資料のほうを見てください。そして、それらを参考に色についての理解を深めてください。

ところで、ブルーといっても、たくさんの種類があります。暗さを表現するという意図で数多くのブルーの中から色を選ぶのですからここで大切なのは、観客がそのブルーを暗さと感じるかどうかなのです。暗さとしてでなく、色として感じてしまったら、それは目的に合った選択ではなかったことになります。つまり、常識的に夜だからブルーを使うということではなく、どうしたら暗さを表現できるかということが、ここでは重要なのです。もしも、ナマ明かりだけで暗さを観客に感じさせることが出来れば、別にブルーという色にこだわることはありません。

俳優の演技を見せるということを度外視して、照明だけで暗さを表現するには、真っ暗にすれば簡単なのですが、照明の役割として暗さのなかで俳優を見せる必要があります。

この場合、暗いと感じる程度の明るさを与える方法と演技を見るのに充分な明るさを与える方法とがあります。暗さの表現のためにブルーの助けを借りるというのは、暗いと感じる程度の明るさを与える方法の一つだといえます。

演技を見せるために充分な明かりを与える方法としては、その他にアクティング・エリアの部分だけを明るくし、周りの背景を暗くするという方法や、舞台全体を暗くして、俳優の演技はスポットライトで見せるという方法もあります。ここで重要なことは、いずれの場合も俳優が観客に暗さを感じさせる演技をすることで、はじめて暗さの表現が成り立つということです。照明の役割というのは、暗さを表現する俳優の演技をどう効果的に見せるかということになるわけです。

明暗を表現する他にも、さまざまな目的で色を使うことがあります。その場合も使う目的をハッキリさせておくことが大切です。特に強烈なものを表現するために、色を使って強烈な印象を表すときには、それが舞台上で使われたときに観客がどう感じるかということが重要なのです。

※　色を選ぶときの注意事項

● 色の見本帳を見るときは、必ず白熱電球のあかりに透かして見るようにしてください。蛍光灯や太陽光線では見かけと全く違って見えます。できれば使用するスポットライトの前にかざして、実際の被投射物にかかる色合いを見るのが理想です。

● 色の見本帳は、なるべく新しいものを使用してください。年々、新色も出てきていますし、色が変わっているものや無くなっている色もあります。

● 人物を立体的に見せるには、同系色での中でも濃淡をつけることが大事です。同じ色番号で統一すると平面的になります。また、少ない色合いで、その混ぜ具合を知ることも大事です。ローホリのＢＧＲの三原色で様々な色相が出来るので実験してみてください。

(1) 色について

絵を描くとき絵具をパレットの上で混ぜ合わせて色を作ります。そして、だいたい何色と何色を混ぜれば何色になるか、経験から見当がつくと思います。ところが光の場合は絵と全く違うのです。

そもそも〈色〉とは何でしょう。物体に固有の色がついているのではありません。光がないところでは、物には色がないのです。光が当たって初めてそれぞれ固有の色が見えます。

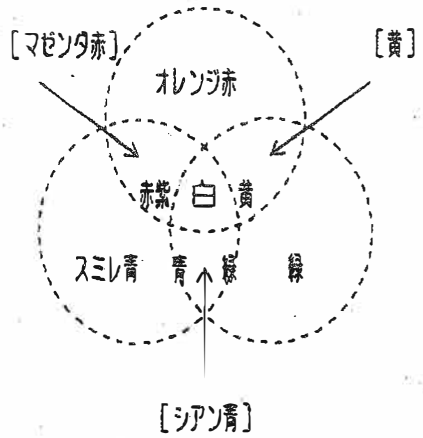
つまり、白色の光線が当たって、例えばスペクトルの赤の波長の部分が反射されて、他の波長が吸収されれば、その物は赤く見えるのです。太陽光線をプリズムに当てると、波長によって屈折率が違うのでそれぞれ固有の色を持つ波長に分解される、俗に言う虹色です。

絵具を混ぜて、塗り重ねていくと次第に反射する光が減ってゆき、ついには何にも反射しなくなる。つまり黒くなってしまいます。ところが色のついた光を重ねて行くとどうなるでしょうか。色のついた光は、ある色のカラーフィルターを光源の前に入れて、スペクトルのある波長の部分だけを通過させ、他をさえぎることで得られるのですが、色々な色を重ねていくことは、異なる波長の光が加わっていくことで、もとの白色光線、つまり白に近づいてゆくのです。そこで絵具を混ぜることを減法混色といい、色を混ぜることを加法混色といいます。

ホリゾントはこの加法混色で染める訳ですが、理論的には三色あれば、各々のボルテージを加減し混ぜ合わせることで、総ての色が作り出せるのです。

光の三原色の赤・青・緑です。色の三原色は赤・青・黄です。正確に光の三原色は、オレンジ赤・スミレ青・緑、色の三原色はマゼンタ赤・シアン青・黄です。

《光の三原色》




※色の重なっている部分が色の三原色になります。

《色彩の連想》

赤…太陽、日の出、焔　・白…日光、雪景色、白雲

赤橙…日没、焔　・薄桃…桜、春　・赤紫…日の出

橙…夕焼け、秋　・薄紫…水、月光、暁

黄橙…街の灯、夏　・黄…菜の花、水仙　・紫…夢、藤

青緑…海、湖水、池　・青…青空、水、月夜、星空

緑…平野、麦畑、植物、草原

灰…雲、雪空、雨空　・青紫…淡い海、夜、未明

ホリゾントライトに使用する三原色に近い色としては、赤は、#22番、青は、#72番、緑は、#59番あたりでしょう。最近の劇場では、LH・UHともに4色以上使えるようになっているので、ホリゾント幕に微妙なタッチでの色使いが可能になってきました。ただ、色を混ぜて作った色の場合、時間経過を表現するときは細心の注意を払わないと、とんでもない色になることがあります。

《色順応》

蛍光灯の部屋から急に白熱電球の部屋に移ると、視野全体が黄色味をおびて感じられますが、しばらくたつとそれが気にならなくなり、周囲が正常な色に戻ってきます。その後、再び蛍光灯の部屋に戻ると、今度はその部屋が青味をおびて感じられます。しかし、これもしばらくたつと正常な色に戻ってきます。これと同様の体験は、サングラスをかけたときやはずしたときにも生じます。このように光の色に対して順応していく現象を《色順応》といいます。この現象をうまく芝居に利用すると、場面ごとのリアリティが増して来ることになります。

(2) 色の使い方

色を使わないで表現できるものは、安易に色を求めずに工夫することが大事です。Wあかりの調光の具合による色の変化を知ることは、照明というものの目を養うのに必要なことです。

①夜の情景

・地明かりとして #71・ #72・ #73・ #77・ #86などの濃い目のブルーを使います。
※回路に余裕があるのなら、 #78があると便利です。

・月光を表現するには、 #64・ #65・ #67・ #76・ #79などの薄いブルーが人物を際立てます。

・センターフォロー（ピンスポット）も同系色の薄い色を選びます。

・ホリゾントは、地明かりと同じくらいの濃いのブルーを使います。
*UH・#71・#72 *LH・#72・#73・#77 ※回路に余裕があるのなら、 #78があると便利です。

・夜の室内は、電灯の時とローソク等の燭台では色合いが違います。電灯の時は少し黄色っぽく #45・ #46を使います。燭台の時は少し赤めに #34・ #35・ #38が使われます。

②夕日の情景

・月影もそうですが、夕日、朝日などは必ず片側からの光線です。色合いとしてアンバー系の中から選びます。濃い色を選べば当然光量が減少しますから、状況に応じて選ぶ必要があります。 #31・ #33・ #34・ #35・ #37・ #38等ほとんどの色が情景によって使用されます。

・ホリゾントは、ＬＨにアンバー系の濃い目のもの〔 #31・ #33〕を使います。但し、回路に余裕がなく、昼の場面から夕方になり夜の場面へと続く場合、ブルー〔 #72・ #77〕と#WでWの光量を加減することで変化をつけることができます。無理にアンバー系の色を使う必要はありません。また、普通ＬＨが３回路でＢ〔 #72〕Ｇ〔 #59〕Ｒ〔 #22〕がある時は、Ｒ〔赤〕にＧ〔緑〕を加えることで橙色を作ることができます。４回路の場合、三原色以外の色をＷとして、Ｒ〔赤〕にＷを加えることで橙色を作ることができます。
ＵＨには、#71 が似合いますが、これも昼の場面から続くときは、 #72・ #78〔又は#64〕を入れておき、各々の加減で表現することができます。

③夕日の片あかり

・夕日の片あかりには、反対側からブルー〔 #64・ #67〕、または、紫〔 #87・ #88〕を配光すると、立体的なムードのある表現が出せます。これにブルーの地明かりが混じるとより一層の効果が期待できます。但し、こうした色合いは「隠し味」ですから、光量が強すぎないのがポイントです。

④夜明け、朝焼け

・夜明けのホリゾントは、ＵＨ〔#72・ #73・ #78〕ＬＨ〔#72・ #78・ #64・ #W〕が理想です。刻々と変化する夜明けを作る時は、ＬＨの濃いブルーを先行させ、ＵＨの濃いブルー、次にＬＨの明るいブルー（またはＷ）、最後にＵＨの明るいブルーという順で調光すると自然な夜明けの情景が表現できます。
・朝日に色を使う必要はないと思われます。Ｗあかりが自然です。ただ、季節・地方等をこだわるのであれば、少しＲ〔 #22〕を加えると温かみが増します。

(3) カラーフィルターのイメージについて

No.0 …透明・舞台照明では、これのみでは使用しません。台紙として、他のフィルターを
[プラステート]まだら、または模様として貼りつけ使用します。装置のガラスの代わりに使用する場合もあります。

No.00 …乳白色．半透明・スリガラスと同じような効果があります。光を拡散させるために
[プラステート]使います。例えば、強い影をやわらげるとき、雨・霧・雪・曇った日の場合に、他のカラーフィルターと重ねて使う。
スポットライトの輪郭をぼかしたり、ホリゾントライトが近すぎて、ムラの出る場合にも使用すると効果的です。[ポリカラー No.000もあります。]

No.12 ……濃いピンク・ショーや舞踊、音楽等の舞台照明によく使用されます。派手な衣装には効果的ですが、演劇照明にはあまり使用しません。

No.14～16…ピンク・ショーや舞踊、音楽等で圧倒的に使用されます。ピンク系の中でもっとも桃色の色光を得ることが出来るので、桜の花、桃の花などに使用すると効果的です。

No.17～18…薄いピンク・朝陽や朝の地平線でＬＨやＳＳＰで使うと効果的です。肌色がとてもきれいにみえます。

No.20～26…濃い赤から薄い赤・火を表現する場合や血．戦争．太陽．など強い印象与える場合に使用します。赤そのものでは効果は少ない。対比色光として、濃い青を使用すると一層効果が上がります。観客に強烈な固定イメージを与えやすいので良く効果を考えて使用してください。

No.31・33…濃い橙色(アンバー)・火の補助色として使用する。他に夕陽．日没．などに多く使用されます。

No.34・35…橙色(アンバー)・夕陽．夕焼け空の自然光を表現する場合やロウソク．ランプ等の燃焼焔を表す色として多く使用される。

No.36 ……橙色(アンバー)に黄味がかった色・電灯．ロウソク．ランプ等の補助光線として、またレトロ感(セピア色)を表す色として使用される。

No.37 ……橙色(アンバー)に赤味を加味した色・雪国の春に近い暖かい夕日や秋の夕暮れのあかあかとした夕日などに使われます。赤味が多いので橙色というよりも薄い赤色に見えるのでアクセントとして使うと効果的である。対比色光を使うとおもしろい。

No.38 ……橙色(アンバー)に赤味を加味した色、No.37の薄い色・赤っぽい夕焼け．朝焼け．電灯．ランプの光線として使用される。

No.40～44…黄色(レモンイエロー) ・黄色が強いので対象物[セット・カーテン]演技面など考慮してください。

No.45 ……ストロー・黄色味が目立たないので、電灯の補助色光として多く使用されます。又夏の日差し．昼の光．夕日等に効果的です。地明かりとしても利用できる。

No.46 ……レモンイエロー、No.44の薄い色・日中の光線として使用したり、電灯の色光としても使用します。

No.52・53…濃いグリーン・音楽、舞踊等で使用。セットに部分的に使用する場合[例えば森の中、水の中]は、役者の顔を濃くさせますから、使う場所と効果をよく考えて使用すること。

No.54・57・58…グリーン．青緑色・音楽．舞踊．演劇でよく使用されます。

No.59・55…明るいグリーン．No.59の薄い色がNo.55です。・透明度の高い緑色であり、No.59は、ＬＨで使用される。No.55は、他の色光と重ねても効果的です。

No.61・63…緑青色・海．湖．沼．深い樹の森などに使われる。幻想的なイメージがある。

No.64・67…薄い緑がかった青色・No.64は、室内でＷと混ぜて使われることが多い。電球色を昼光色にみせるときに使用します。No.67は、No.64より少し濃くなります。

No.65・66…薄い緑青色・水平線．空．月光等に使われます。

No.70・781 …薄い紫がかった青色
No.71・73……濃い青紫色
No.72・74・77…濃い青色
―― 夜のシーンに使用される。濃淡の組み合わせにより、非常に多く使われます。演劇の場合は、役者の表情が見えるくらいの色光が望ましい。基本として、地明かりは濃く、前明かりは薄くするとよい。あとはバランスによる。

No.76・78・780 ・788 ・79…淡い青色・月光．夜のシーン．前明かり〔CL.FR〕に使用される。

No.81・83……濃い赤紫色
No.84・840 ・85…濃い紫色～薄い紫色
No.86 ……濃い青紫色
―― 非現実的な舞台色光として、甘美な雰囲気などの特殊な効果を出すような場合に使用する。

No.87・88……淡い青紫色

(4) 光の感情価値表

| | 色そのものからの連想 | 抽象化された連想 ① | 抽象化された連想 ② | 特殊な連想 |
|---|---|---|---|---|
| 15 ピンク | リボン．赤．朝顔<br>チェリー．苺．バラ<br>ひなげし．梅．花 | 小さな喜び．温和<br>やわらかさ．小さな花<br>春の花．女らしさ<br>淡く美しい<br>〔やさしく．やわらかく．よろこび 〕 | 健康的．スポーツマン<br>の肌の色・強さ<br>〔健康的〕 | つくりたい<br>ワンピース<br>の色 |
| 22 赤 | カーネーション．けし<br>日の丸の赤．カンナ<br>血．宝石．ルビー<br>ミカン．夕日 | 勇気．運動．ジャズ<br>美しい．赤々燃える<br>恋愛．火事．太陽<br>マッチ．炎．火<br>〔赤く燃える．動き．力．生命〕 | 強すぎる．残酷<br>暑苦しい．異質な世界<br>果実の実りすぎ<br>水平線の月<br>〔重苦しい．異常〕 | |

| | 色そのものからの連想 | 抽象化された連想 ① | 抽象化された連想 ② | 特殊な連想 |
|---|---|---|---|---|
| 33<br>橙 | オレンジ．夕焼け | 平凡．暖炉．セーター<br>落ち着きのある人．<br>上品さが無い．<br>考える人．<br>〔温和で落着いてる〕 | とまどい．けだるい<br>〔活動的でない〕 | 初春．芝生<br>服 |
| 41<br>黄 | レモン．黄バラ．水仙<br>メロン．柿の新芽．<br>白樺の新緑． | 偽りの心．神経質な人<br>余り快くない．<br>薄っぺらな感し．<br>〔薄っぺらな非人間的〕 | 冷たい．冬の夕暮れ<br>氷のかかったメロン．<br>〔冷たさ．透明〕 | 赤外線<br>若草山<br>服 |
| 53<br>緑 | 緑の木．萌芽．木の葉<br>エメラルド．レモン．<br>メロン．森．葉陰．<br>野原．新緑．月見草．<br>螢火．林． | 冷たい．静けさ．寒い<br>つめたさ．<br>〔冷たい．静か〕 | 自信喪失．圧迫感．<br>目まい．病的 | |
| 61<br>青緑 | 螢火　レントゲン | 冷たい心．冷静．早朝<br>氷の室に入ったよう．<br>涼しい．月光．静けさ<br>砂浜．自然．古い寺．<br>冬の海．海の深さ．<br>〔冷たい．静か．停止〕 | 病人．深海の魚．白夜<br>夜の水蓮．暗い．宇宙<br>〔超人的．鎮静〕 | |
| 65<br>青 | | 母の優しさ．清純．冬<br>上品．清潔．冷たい．<br>冬の雪水．氷山<br>〔清潔な冷たさ．自然な．静かな〕 | 素朴．落ち着き．寒い<br>死の世界．高原の空気<br>氷．小川．夕顔 | |

| | 色そのものからの連想 | 抽象化された連想 ● | 抽象化された連想 ② | 特殊な連想 |
|---|---|---|---|---|
| 77<br>藍 | 海．水．空の色．快晴 | 岸辺．つめたさ．<br>滝の涼しさ．きれい．<br>冬の静けさ．さびしい<br>雪割草．<br>〔上品で美しい〕 | 深海．夜の海．夜空．<br>夜．秘密．幻想的．<br>幽霊の出そうな．病人<br>〔幻想的な〕 | カーテンの<br>色 |
| 85<br>赤紫 | ガーネット．木蘭．虹<br>花．エジプトカラー．<br>ビロードの生地． | 親切．ノーブル．上品<br>高貴．女王．<br>激しさ．不安．<br>〔上品で美しい〕 | くどい花．ネオン．<br>不愉快．いやな夢．<br>頭痛．腐敗．下品．<br>〔下品でくどい〕 | 月光の曲<br>きもの |
| 86<br>青紫 | 氷．水の底．海の色<br>あじさい． | 冷淡．理性．清らかさ<br>死美人．気高さ<br>強いもの<br>〔冷たくすんで．気高い〕 | 冬．冬の室内．冬の夜<br>寒さ．そよ風．甘美．<br>幻想的ムード | |

〔4〕舞台照明用語

あおる〔煽る〕… 光量の増減を繰り返すこと。

あかりあわせ〔明かり合わせ〕… 仕込んだスポットライトのフォーカシング（シューティング、つまり、照射範囲の決定と調節）をすることをいう。
仕込み図に従って、器具の吊り込み、配置、フォーカシング、を終えたのちに舞台装置の点検に合わせて、各場面ごとに照明を作り、その「場面の照明を決定」し、さらに仕込みの修正、操作手順の確認、または、変化の段取りを決めたりすることをいう。

アクティングエリア[acting area] … 舞台面積のうち、大道具背景に囲まれて、出演者が演劇を行うスペースのこと。

あたり〔当たり〕… スポットライトのシューティングすることをいう。

あんてん〔暗転〕… 「舞台転換」を照明を消した暗い中で行うことをいう。
幕を開けたまま、舞台・客席とも照明なしで行う場合と舞台は「暗転幕」を降ろして、幕の中に照明をつけた状態で行う場合があります。
転換のない真っ暗な状態は「暗転」ではありません。

いかす〔生かす〕… 回路または照明器具を作動させることをいう。

いってこい… 照明の転換でA場面の次にB場面になり、それが終わってまた元のA場面にもどることをいう。

エッジ[edge]… スポットライトで照射された面の輪郭をいう。

オペレーター[operator]… デザイナー（照明設計者）に対して、照明の現場で実際に作業・操作をする人をいう。

かいしゃくぼう〔介錯棒〕… 長さ2間程の竹竿または、操作金具の付いたアルミ・木・ファイバーなどの丸棒で吊り込んだスポットライトの照射方向や角度などを調整するのに使用します。

きっかけ[cue] … 行動を起こすタイミングを表す言葉、または、それを知らせる合図のこともいう。

キュー[ Q／cue]… 照明変化を起こす「きっかけ」または「合図」をいう。
また、そのきっかけ、合図によって変化が進行し出来上がった照明効果（シーン・場面）をいう。

ケーブル[cable] … 電線・ステージコードのこと。

きめる〔決める〕… スポットライトのシューティングや「チャンネル」のレベルなどを決定することをいう。

けす〔消す〕… スポットライトなどを消灯することをいう。

ころす〔殺す〕… 照明器具などの機能を停止・固定させることをいう。

ころがし〔転がし〕… 登場人物やホリゾントや背景および切り出しなどに、光を当てて、
（コロガシ） 所用の効果を作り出すために、舞台の床面に照明器具を置くことの俗称です。

じあかり〔地明かり〕… 舞台照明を組み立てるための一要素で、ある演劇面に当てる均等な明かりのことをいう。

しこみ〔仕込み〕… 照明設計者の指示に従って、仕込み図通りに各場面の照明の準備作業をすること。

しこみず／しこみちょう〔仕込み図／仕込み帳〕… 上演される演劇・舞踊などの照明に使用するすべての器具の種別・配置・光の方向・カラーフィルター番号・回路の接続関係・調光回路番号などを指定し、書き込んだ図面のことをいう。

しぼる〔絞る〕… 照明の現場でいろいろなニュアンスで使われる言葉で例えば、調光卓のオペレーターに「絞って」といった場合は、
①「フェード・アウト」の指示にもなり、また②「明るさを暗くせよ」との指示にもなります。
一方、スポットライトのオペレーターに「絞れ」といった場合には、
③「アイリスシャッターで、光を完全に遮断せよ」との指示にもなり、また、④「光のビームの開きを小さくせよ」との指示にもなるなど、その時の状況とニュアンスでいろいろな意味に使われます。

なま／ナマ〔生／＃W〕… スポットライトなどの灯具にカラーフィルターを入れないで、照射した光の状態などの白い光のことをいう俗称。

パッチング[patching]… 照明の調光ユニットと負荷回路を接続することで「パッチする」ともいう。

ビーム[beam]… 光や電波の流れの束のことをいい、舞台照明ではスポットライトから投射される光の束のことをいう。

フォロー[follow]… 舞台上の演技者の移動につれて、スポットライトのビームが常にその演技者とらえているようにスポットライトを操作すること。

フライ・ダクト[fly duct]… 線樋（せんひ＝照明器具を接続するためのコンセントを取り付けた配線ダクト）を取り付けた照明用昇降バトンのことで、「照明バトン」「ライトバトン」と呼ぶこともある。

プラグ[plug]… コードとコードを接続する接続器のオスを「プラグ」という。
舞台で使用するプラグ・コネクターは、許容電流２０Ａまでは、Ｃ－20型を３０ＡまではＣ－30型を使用しています。
※今まで使用していたＡ型は、アース付きのＣ型に移行しています。
※今まで使用していたＴ型は、アース付きのＣ－20型に移行しています。

ぶんき〔分岐〕コネクター… 一つのコンセントやコネクターから二つ以上の回路を取るために接続コードの中間に組み込む分岐接続器のことをいう。

めいてん〔明転〕… 舞台が明るいまま舞台転換をすることで、舞台裏の「見切れ」などをぼかすために多少光量を落とす場合があります。俗称で「あかてん」ともいい、暗転の対語です。

## 〔5〕照明の仕込みの手順

1. 担当者による仕込み図の打ち合わせ
（吊位置・ライトとライトの間隔・回路数等の確認）

2. 仕込み－1　　ＳＵＳの仕込み

① サスバトンを降ろす。
※劇場ごとに基本の吊り方があるので、それを確認しながら吊り換えること。
＊（バラシの時に元に戻すため）

② サスに吊ってある照明器具以外に使用する照明器具を用意する。（持ち込み機材など）

③ 仕込み図の打ち合わせどおりに（吊位置・ライトとライトの間隔に注意して）吊り込んでいく。

④ 吊り終わったら、必要になると思われるコードを用意する。
（二又コード・延長コード・変換コードなど）

⑤ サスの回路に合わせて吊り込んだライトの回路を取る。

※回路を取る時の注意事項
・ポイントⅠ‥サスの回路の１番から取り始める。［入れ込みのとき探しやすいから］

・ポイントⅡ‥仕込み図の中で容量が大きいものから回路を取りはじめる。
（台数が多いもの）　（例えば、地明かり・ブッチ・ポチ等）

・ポイントⅢ‥単体のものは、最後の方で取る。（例えば、ネライ・ヌキ・エフェクトマシン等）

・ポイントⅣ‥照明器具に近いコンセントから取りはじめ、なるべくコードを少なく使用するように心掛ける。また、コードは余裕をもたせるようにする。
［シュートの時に邪魔にならないように］

・ポイントⅤ‥取った回路の回路番号を記録しておく。［バッチ作業が早く終わる。トラブルが起きた時に対処しやすい。］

⑥ 回路を取り終わったら、色を入れる。［この時、当たり合わせの時にシート・色が落ちないようにする。］

⑦ 色が入れ終わったら、回路の点灯チェックをする。［回路の取り間違いや照明器具の電球の玉切れをチェックする。］

・ポイントⅥ‥この時にライトの向き・エッジの大きさ等をだいたいのところ合わせておく。
《仮シュート》
［必要な場合はビニールテープを使用する］（荒）

⑧ 回路の点灯チェックが終わったら延長コードなどが、たるまないように固定をし、落下防止用のチェーン（ワイヤーなど）が、シッカリかかっていることを確認してから、サスバトンを飛ばす。［調光室から見える位置で止めておく。バッチ作業の時に便利。］

・ポイントⅦ‥バトンは、ウエイトと照明器具の台数とによってバランスが取れていなくてはならない。特に、手動バトンの場合は必ずバランスを確認してください。また、電動の場合も会館職員の方に見てもらって、台数と重量を確認してください。

・ポイントⅧ‥手の空いた照明スタッフは、使用しなくなった照明器具・コードを片付ける。

⑨ 調光室に行き、調光卓へのバッチを行う。その間に空いている照明スタッフは、ＣＬ・ＦＲ・フロアー関係の色を用意する。

3．仕込みーII　フロアーの仕込み

①　仕込図を見て、必要な照明器具を用意する。また、指定された場所に設置する。

・ポイントIX‥この時、袖幕の位置や舞台装置の設置場所、役者の登退場口や通路を確認してから照明器具を設置すること。幕類の近くにＳＳＰやコロガシ等を設置する場合は、幕より３０ｃｍ程度離して設置すること。

②　フロアーの回路位置・容量を確認して、回路を取ったら色・ネタを入れて、回路番号を調光室に伝える。［打ち合わせと違いが有る場合は、早めに連絡し指示を受けること］

・ポイントＸ‥舞台において照明器具やコードなどが、役者の出入りや舞台装置の転換などの邪魔にならない様に設置して、コードが袖幕と袖幕をまたぐような場合は、ビニールテープやマット・パンチカーペットなどで養生し、固定する。

③　点灯チェックを行い、球切れやモーター関係が作動しているか確認する。

※　ここまでに、仕込み図に書いてあるものすべてが、フェダーに入っていなければならない

4．当たり合わせ（シュート）

※　始める前に舞台装置の置き位置、役者の立ち位置等がすべて決定して、設置してあることが、前提となる。また、舞台転換によってその場面しか使わない照明器具が有る場合は、その場面ごとの舞台装置にしてシュートが必要となります。

＊　サスのシュート
・舞台奥のサスバトンから、全体地明り関係（地明り・ブッチ・エリア地明り等）単サス（ヌキ・ネライ）などを合わせる。
・地明りの場合、一つの区分と他の区分の継ぎ目は細心の注意をはらってフォーカスを合わせなければならない。床面でむらなく明かりが当たっていても、役者が動くと谷間の部分が出来て、顔が暗く見える場合があります。人の頭の高さを想定して上手くつながるようにしなければなりません。

＊　フロントサイドライトのシュートを行う。ベタ（ｽﾄﾚｰﾄ）、クロスの二種類がある。
・ライトの台数によって、当て方が変化します。台数が多ければ、より細かく全体に当てることが出来ます。少ない場合は、特に役者に対して４５°の角度から光が当たるように合わせるとよいでしょう。また、サスの地明りの場合と同じように人の頭の高さを想定し上手くつながるようにしなければなりません。

＊　シーリングライトのシュートを行う。ベタ（ｽﾄﾚｰﾄ）、クロス、ﾇｷ・ﾈﾗｲ・ｴﾘｱ　など用途によってシュートする。また、サスの地明りの場合と同じように人の頭の高さを想定して、上手くつながるようにしなければなりません。あまり舞台奥まで当てようとすると、床面の反射でホリゾントの色が薄くなるので注意してください。ＬＨより前で合わせるようにしてください。

＊　フロアーのシュートを行う。ＳＳＰやＦＯＯＴ・エフェクトマシンなどの大きさ・角度やスピード等を合わせる。ホリゾントに出す場合は、使用する色を出して合わせることが必要である。場面によって、位置を移動する場合は必ずバミリを入れておくこと。また、持ち出しの場合、コードは余裕をもたせておくこと。

※　すべてのシュートが終わったことによって、ここから明かり合わせが始まることになる。

## 〔6〕明かり合わせ

「明かり合わせ」は、一つ一つの場面の明りをどう作るかというデザイナーを中心とした作業です。ここでのオペレーターの仕事は、デザイナーの創造作業がスムーズに最良の状態で進められるように、できるだけ手助けをしていけるような配慮をする事だと思います。

それと同時に、そこでつくられる明りを本番でどのように再現し、操作していくのかということを考えなければなりません。

出来上がった明り一つ一つの良し悪しの判断は別として、舞台照明としての良し悪しの多くは、できあがった明りが芝居のなかで、如何に生き生きと息づいているかにかかわってきます。デザイナーのつくった明りをその芝居のなかで生かしていく作業と責任は、オペレーターの肩にずっしりと預けられることになります。その重荷をしっかり受け止めるために、稽古場での打ち合わせを重ね、劇場にたどり着くまでに長い時間をかけて、さまざまな準備をしてきたわけですし、その過程で一つ一つ解決してきたものが、いま問われているということになります。

リハーサルのあいだに修正されたり、補足されたりして、できあがってきた照明を実行していく本番での責任は、操作をまかされたオペレーターにあります。どんなにタイミングや芝居との間合いがうまくいっても、デザイナーのつくった明りが細部にわたって忠実に再現されていなかったら、オペレーターとしては失格ということになります。

デザイナーのつくった明りを正確に再現するためには、その明りを覚えることはもちろんですが、正確な「データー」を取ることが必要になります。調光室をはじめ、センターやステージなどの各パートでも、それぞれの作業内容の記録は大切にしなければなりません。

## 〔7〕データーの取り方

データーの取り方には、いろいろな方法がありますが、結局はどの場面の明りであってもフェーダーのどの目盛まで調整されているかが素早く確実にわかる必要があります。

場面ごとに「Q No.」をつけて、各フェーダーに名称を付けて「組表」をつくり実際に調光卓を目の前にして一目で出来るだけ多くの情報を得られるような一覧表が必要です。

データーは舞台上に現れる光の量を、送り出す側の数値として控えたものですから、明かり合わせに使用した「名称」の順番は換えないほうがよいでしょう。

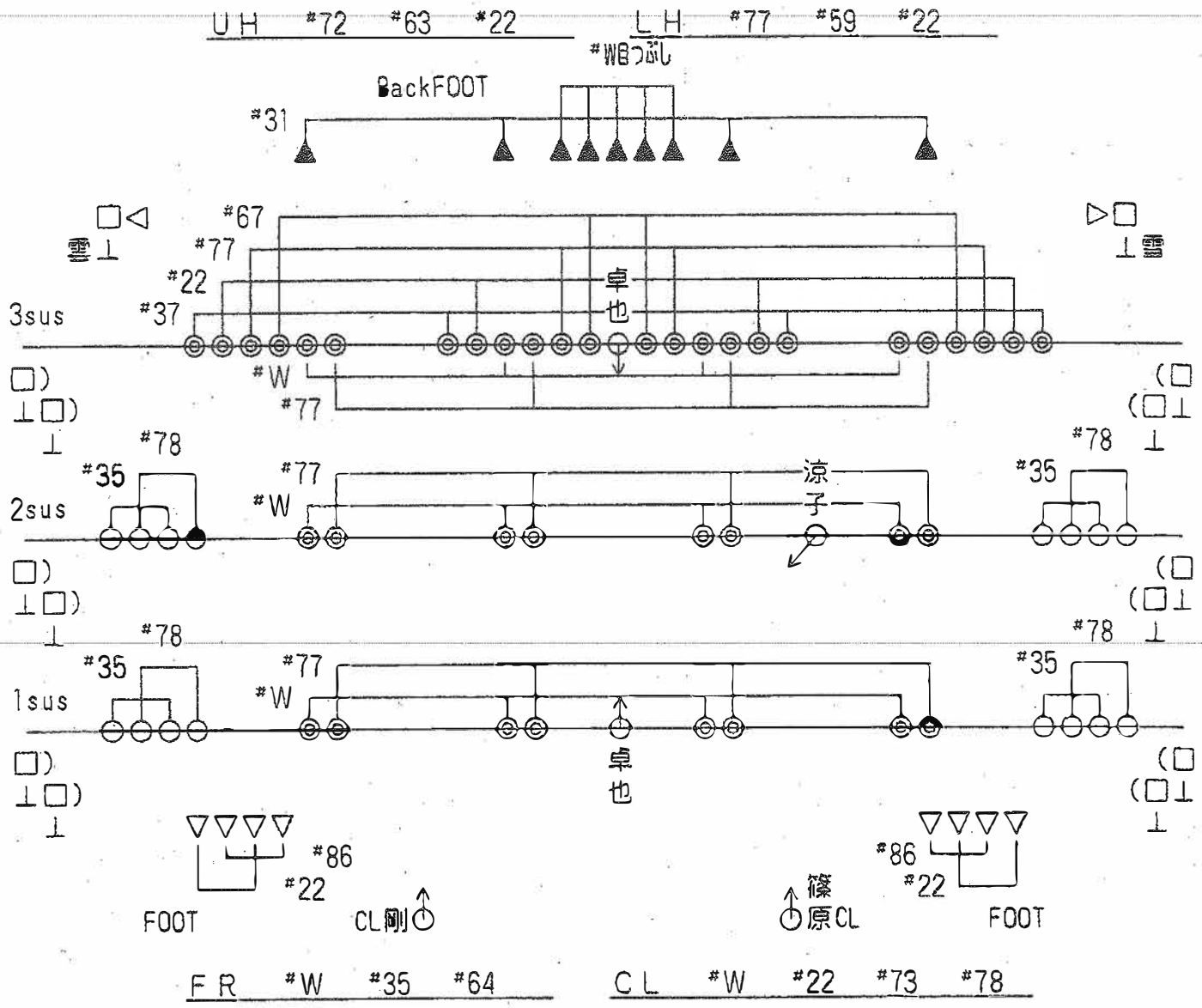
フェーダーの目盛は、出力１００に対しての比率になっており、目盛自体は１０分の１の表示しかありません。わずか数ミリのフェーダーの移動で、明りは１０％の変化が起きますから、一寸した目線の違いや目盛への合わせ方の違いは結果的にには舞台上での大きな明りの違いとして現れます。このことをよく留意し、データーを取る時は充分に慎重に行ってください。

実際には複雑で独創的な光の組み合わせで生まれてくる一つ一つの場面の明りには、光の織りなすハーモニーがあります。その場面の明りを出してみれば、ハーモニーを乱している場合に何がその原因なのかは意外に素早く見つけ出すことが出来ますし、そうした目を養うことも非常に大切なことです。

通常、劇場の調光室からは、舞台全体が良く見渡せるようになっていますが、ときとして死角があったり、不注意でよく確かめなかったりと、まれに光のハーモニーを乱す原因を見落とすことがあります。そんなときは他のパートの人たちが、特にステージ係を置いている場合は、そうゆう立場にいる人がいろいろな場所から点検し、見落としを知らせることも必要です。

それも芝居におけるチームワークであり、オペレーター全員が照明全体に責任を持ち、理解しているということでもあるのです。

※仕込み図 〔見本〕　　ホ リ ゾ ン ト 幕




※　入れ込み表

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ←U | H→ | | ←L | H→ | | ◎ 地明 | W | | ◎ 地明 | # 77 | | ◎ ブッチ | # 35 | ◎ ブッチ | # 78 | ◎ バック | | | |
| # 72 | # 63 | # 22 | # 77 | # 59 | # 22 | ① | ② | ③ | ① | ② | ③ | ① | ② | ① | ② | # 37 | # 22 | # 77 | # 67 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| ←F | R→ | | ←C | L→ | | SSP | | | エフェクトマシン | | FOOT | | Back FOOT | | 卓也ヌキ① | 涼子ヌキ② | CL対剛 | CL対篠原 | 卓也ヌキ③ |
| # W | # 35 | # 64 | # W | # 22 | # 73 | # 78 | A # 35 | B # 64 | 雪 | 雪 | # 22 | # 86 | # W | # 31 | | | | | |

※データー表 ①

No.　　No.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Q | | | Q | | |
| U H | | | U H | | |
| L H | | | L H | | |
| S U S | ◎ | | S U S | ◎ | |
| | ◎ | | | ◎ | |
| | ◎ | | | ◎ | |
| | ∩ | | | ∩ | |
| F R | | | F R | | |
| C L | | | C L | | |
| SSP | | | SSP | | |
| FOOT | | | FOOT | | |
| | | | | | |

※データー表 ②

学校名＿＿＿＿＿＿＿＿　題名＿＿＿＿＿＿＿＿　No.＿＿

| フェーダー / 入れ込み / Q / きっかけ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入れ込み | ←U | | H→ | ←L | | H→ | ◎ 地明 W | | | ◎ # 地明 77 | | | ◎ # ﾌﾞｯﾁ 35 | | ◎ # ﾌﾞｯﾁ 78 | |
| きっかけ | # 72 | # 63 | # 22 | # 77 | # 59 | # 22 | ① | ② | ③ | ① | ② | ③ | ① | ② | ① | ② |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

※データー表　③

学校名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　題名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　No.＿＿

□　□　Q＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

□　□　Q＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

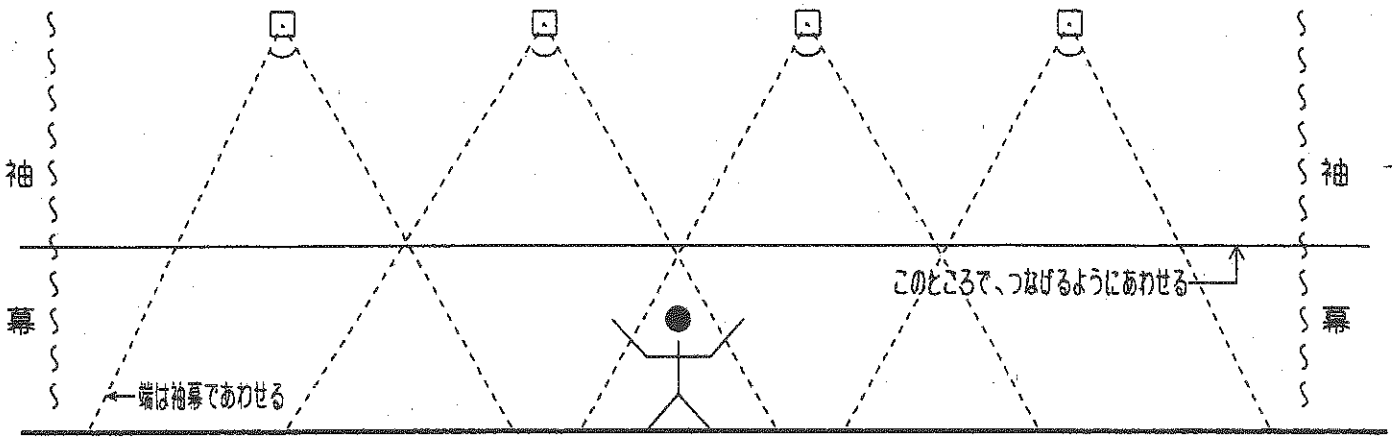
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

□　□　Q＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

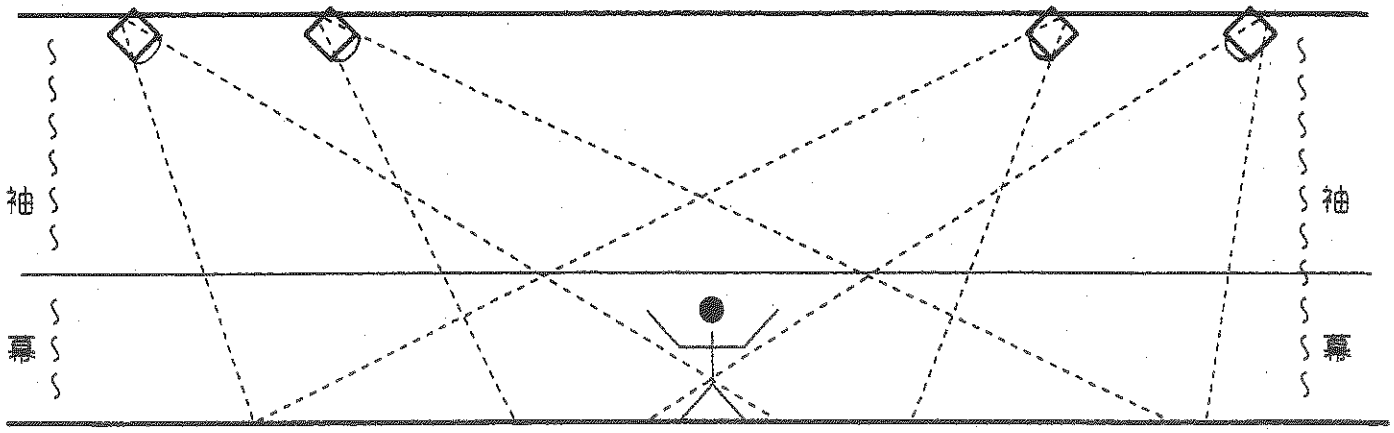
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

## ※シュートの方法

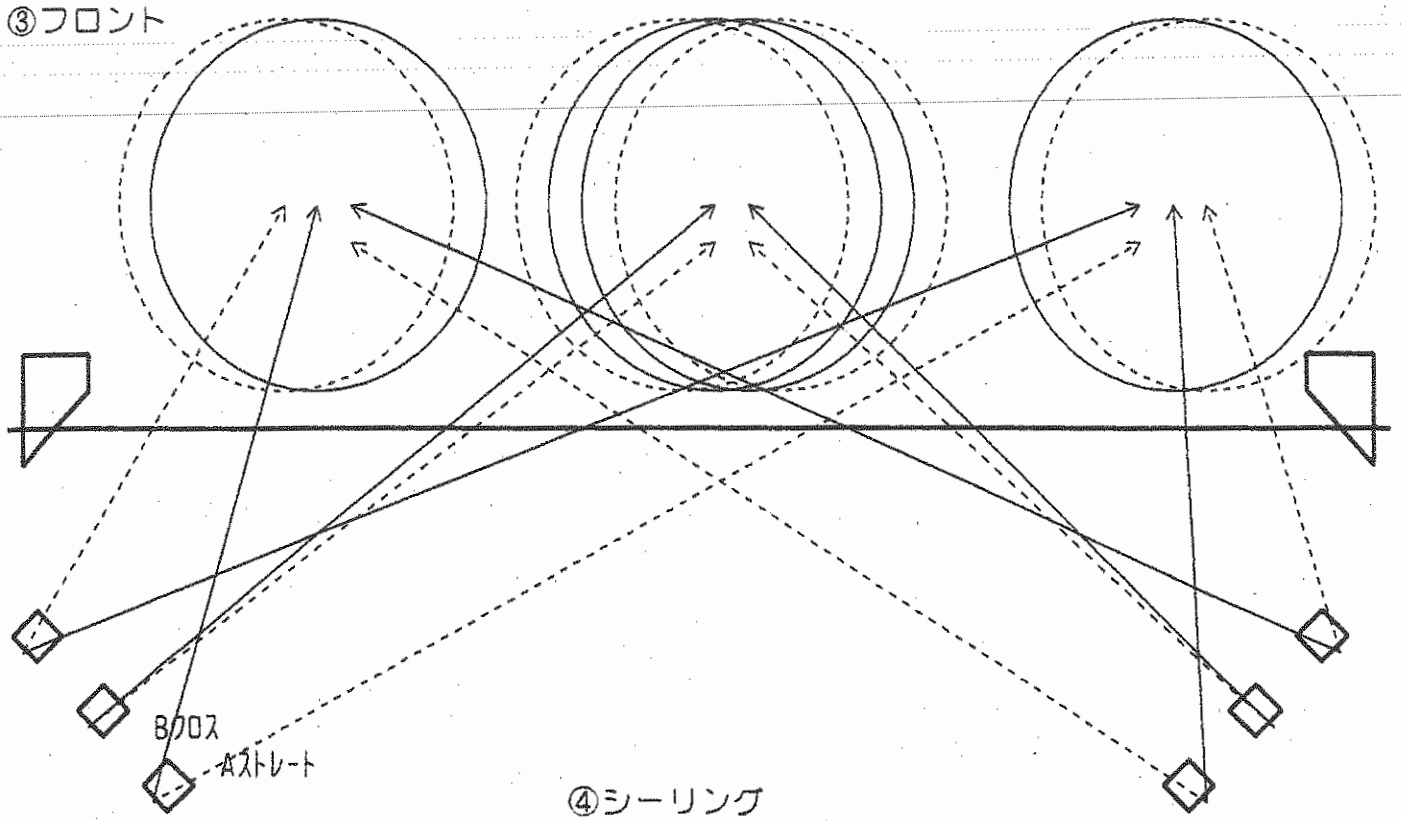
①サス〔地明り〕※吊り位置が正しくないと下のようにはならない。



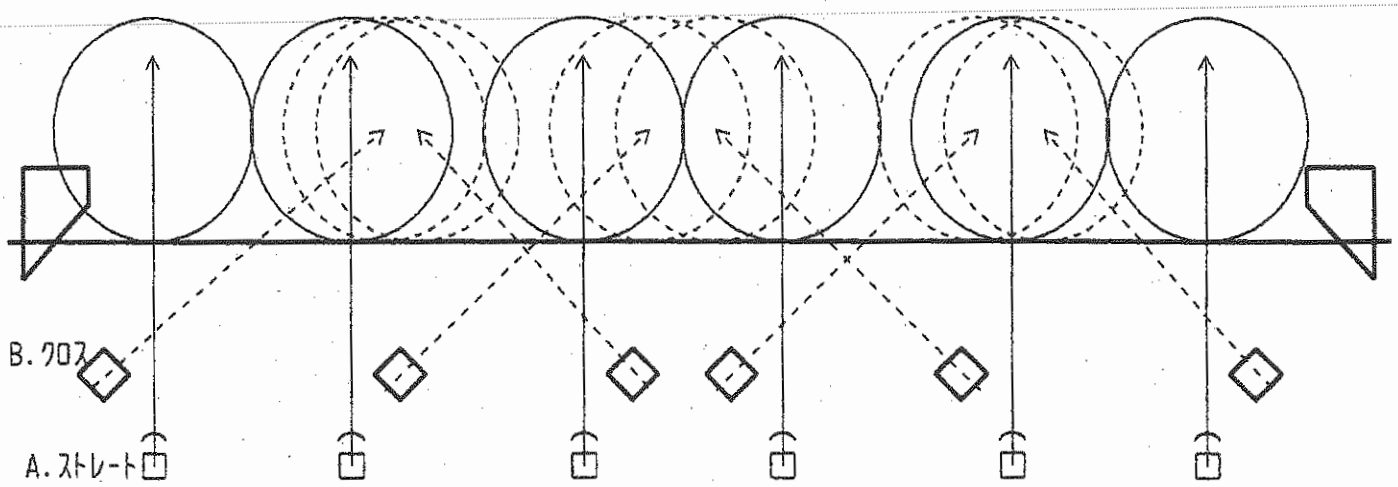

②サス〔ブッチ〕※台数を増やすことでもっと舞台全体を明るくできる。



③フロント

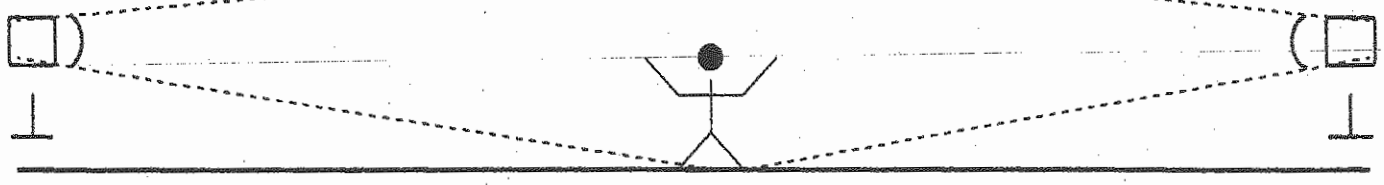



④シーリング

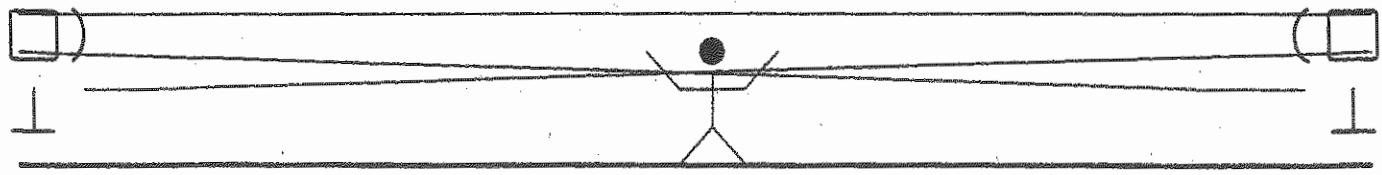



⑤ＳＳＰ

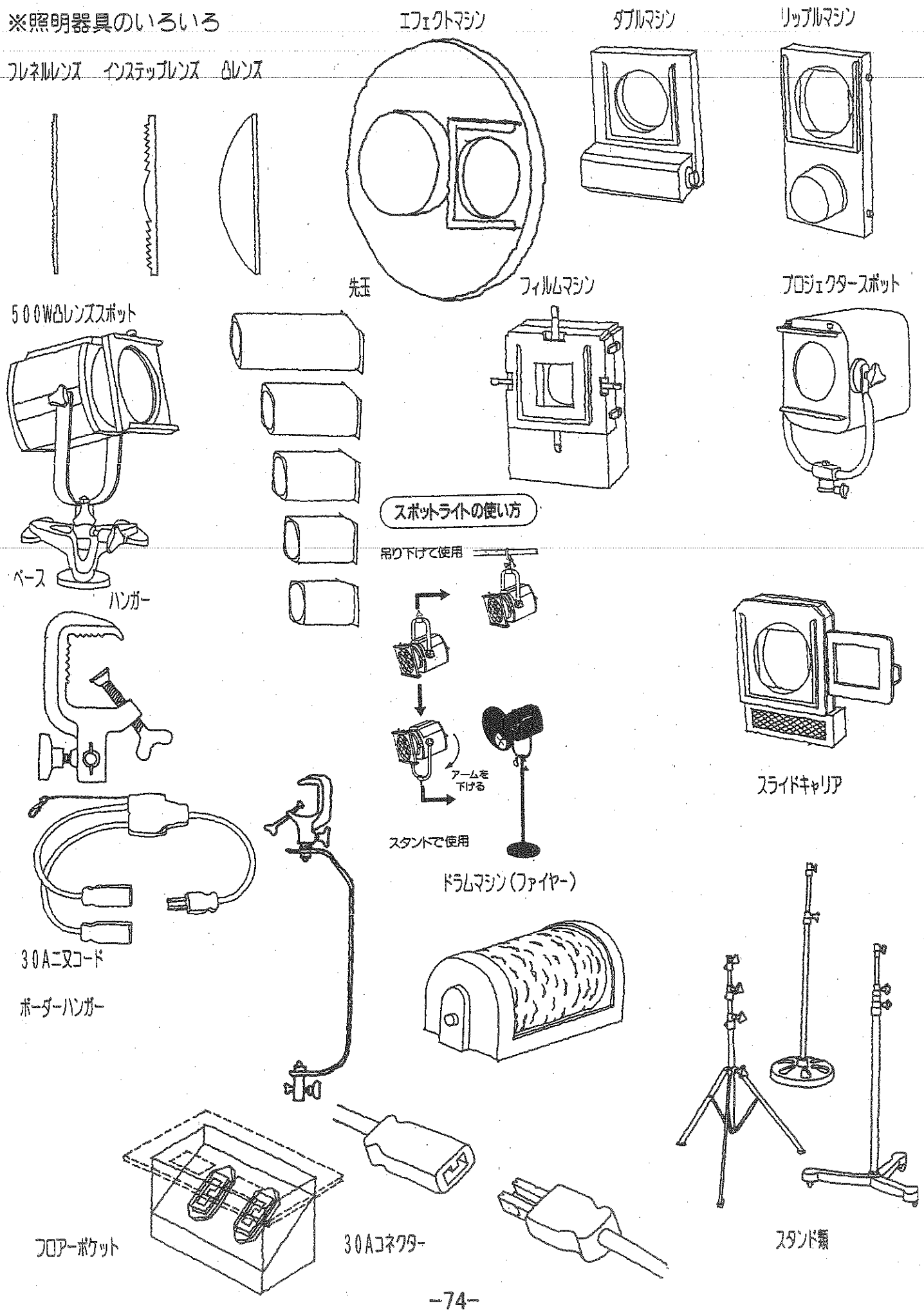
センタークロス



床ぎらい



## ※照明器具のいろいろ

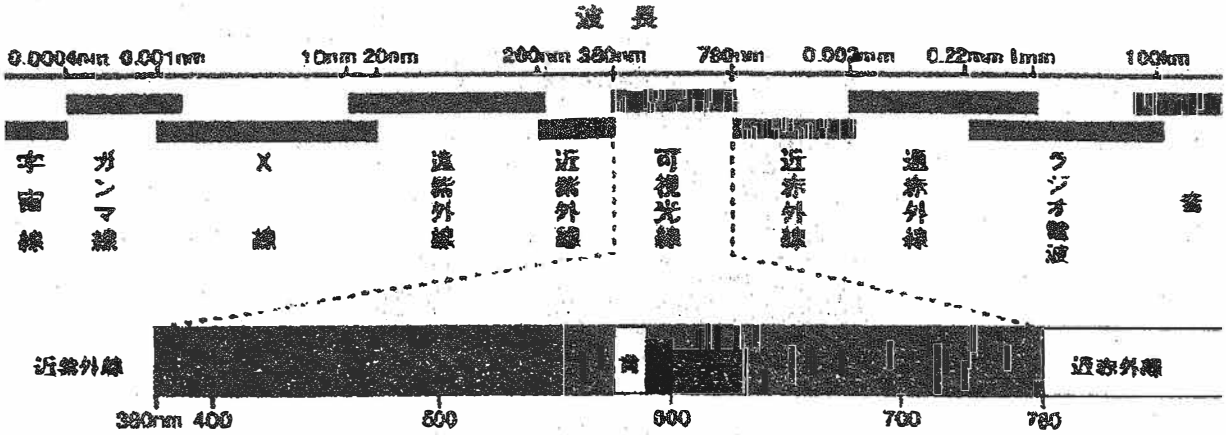

フレネルレンズ
インステップレンズ
凸レンズ
エフェクトマシン
ダブルマシン
リップルマシン
先玉
フィルムマシン
プロジェクタースポット
500W凸レンズスポット
ベース
ハンガー
スポットライトの使い方
吊り下げて使用
アームを下げる
スタンドで使用
ドラムマシン（ファイヤー）
スライドキャリア
30A二叉コード
ボーダーハンガー
フロアーポケット
30Aコネクター
スタンド類

# 舞台照明テキスト

## 一般照明について

私達の生活において、照明（光）は必要不可欠なものです。それは、人間の五感である視覚（87%）・聴覚（7%）・嗅覚（3.5%）・味覚（1%）・触覚（1.5%）
の内、視覚による情報は８７％を占めるといわれています。
私達は日常、目で物を見ることによって多くの情報を手に入れながら暮らしています。暗い場所では物を見ることは難しく、明るい場所でも眩しい場合は正しく物を見ることは出来ません。
目は光の刺激を信号に換え、視神経を通して大脳に伝えます。大脳は送られてきた信号を判断して、明るさ・色・形を認識します。

自然光をプリズムに通してスクリーンに当てると、波長の短いほうから、青紫・青・青緑・緑・黄緑・黄・黄赤・赤などの色をもった光に分かれ、虹のような縞模様として見ることができます。この縞模様は、光（可視光線）のスペクトル（分光）といい、可視光線の成分を表すものです。




私達の目に明るさの感覚をもたらすのが可視光線です。
人間の目に識別できない光には、人の肌に暖かみを感じさせる赤外線や、日焼け効果や化学反応効果を有する紫外線があり、さまざまな分野で応用されています。

可視光線の場合、波長の違いによって成分（光の色）が分かれるだけでなく、明るさの感覚も違ってきます。たとえば、黄や緑の光は明るく感じ、赤や青の光は暗く感じます。このように目が感じる明るさは、同じエネルギーの光でも、その波長によって異なり、人間が最も明るく感じるのは黄緑系の光です。

■自然の光（太陽光）

自然の光は、常に一定ではありません。日中と朝夕とでは、自然光の入射する角度や方向とともに、光の強さ・光の色が大きく変化します。また、雲や霧の状態、季節ごとの太陽の軌道にも影響されます。

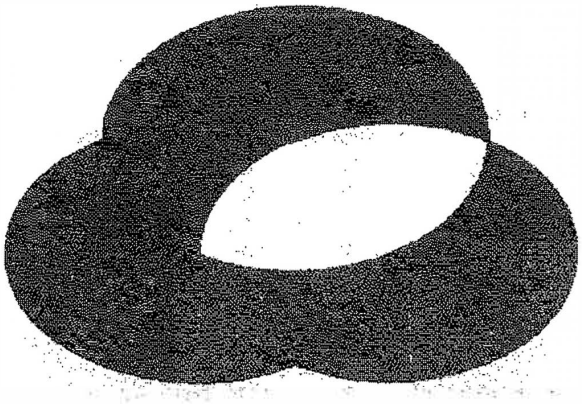
「自然光で見た時と同じ色に見える照明」とよく言われますが、これだけではいつの自然光のことかわかりません。

そこで、ＣＩＥ（国際照明委員会）では色温度ごとの「標準の光」というものを定めています。

より一般的に色を比較するために、安定した光が求められる自然の条件は、「晴れた日の、日の出後３時間から日没の３時間前までで、太陽の直射光を避けた北窓からの天空光」とＪＩＳ規格では実用上定めています。

■光の３原色

光の３原色である青（B）・緑（G）・赤（R）を重ね合わせると、人工的にさまざまな色をつくり出すことができます。ＢＧＲの比率が変われば、光の性質も変化することから、人工光をつくり出す際には、ＢＧＲの混合比率が重要なポイントになります。



■まぶしさ・陰影

日常の生活で暗い照明のもとで長い時間作業を続けると、目の疲労をまねくばかりか、作業効率の低下にもつながります。しかし、光の量が豊富で明るいというだけでも、よい照明とはいえません。光源が直接目に入ってまぶしさを感じたり、過度な陰影を生じたりしないように、照明の質を配慮することもたいせつです。

■光色・色の見え方

照明の光の色や、その照明によって照らされる対象物がどれだけ自然の色に近づいているか、また美しく見せられるかという条件を満たすことも重要です。

■光色と色温度

光源の光色には、赤味を帯びたものや青味を帯びたものなどがあります。しかし、光の色を人間の主観で表す場合、見る人によって微妙に異なってしまいます。一般に、光色を物理的・客観的な数字で表したものが色温度です。

■色温度

色温度は、K（ケルビン）で表されます。

色温度が低くなればなるほど赤味がかった光色になり、色温度が高くなればなるほど青っぽい光色になります。

例えば、晴天の日の昼間の光は色温度が高めで、白に近い色に見えます。さらに色温度が高くなって７０００K以上になると、青味を帯びはじめます。逆に日の出後や日没前の光は色温度が低めで、２３００K以下で赤味を帯びはじめます。

色温度の高低は、温涼感（暖かいイメージ・涼しいイメージ）に影響を与え、空間の雰囲気を左右します。ただし、ここで注意したいのは色温度の違いは、色の見え方の良否とは関係ないことということです。つまり、赤味のある色温度の低い光源が、赤いものを美しく見せるということではありません。

| 色温度 | 自然光 | | 人工光 |
|---|---|---|---|
| 12000 | | | |
| | 快晴の北空 | | |
| 10000 | | | |
| 8000 | | | |
| | 曇天 | | |
| 6000 | | | |
| | 晴天昼光 | | |
| | 平均正午の太陽光 | | 蛍光灯 |
| 5000 | 午前９時 | 午後３時 | |
| | 日の出２時間後 | 日没２時間前 | |
| | 満月 | | |
| 4000 | | | |
| | 日の出１時間後 | 日没１時間前 | スタジオハロゲン球 |
| 3000 | | | |
| | 日の出４０分後 | 日没４０分前 | 一般照明ハロゲン球 |
| | | | １００W電球 |
| | 日の出３０分後 | 日没３０分前 | |
| | 日の出２０分後 | 日没２０分前 | 石油灯 |
| 2000 | | | ろうそくの炎 |
| | 日の出 | 日没 | |

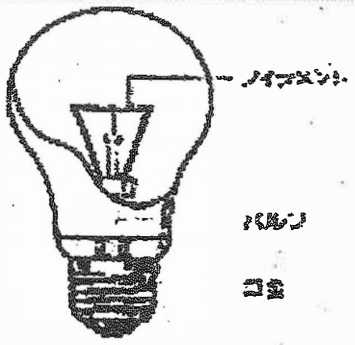
# 電球の特徴

私達が普段使用する電球は、高温度のフィラメントの発光を利用したランプで、電気を流すと瞬時に点灯することができます。
小型・軽量で形状・ワット（消費電力）の違うものや、バルブの透明なもの、白色の拡散バルブなど多種多様です。
極めて広い分野で大量に使用されています。

●集光・散光や調光が容易です。
●演色性がよく、また発光面積が小さいので、照明された物のつや・輝き・立体感などが演出できます。
●スポットライトなどの局部照明が可能です。

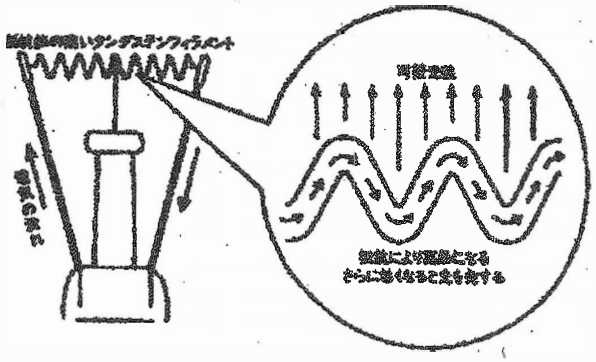
## ■電球の構造

バルブはフィラメントを保護するとともに、中を真空にしてフィラメントの酸化（燃焼）を防いでいます。
さらに、一般照明用の電球の内部にはフィラメントの蒸発を抑え、できるだけ長寿命を保つために、不活性ガス（アルゴンと窒素の混合）が封入されています。しかし、このガスによって熱損失が増加するので、熱が奪われにくいよう、フィラメントを二重コイルにしてあります。近年、アルゴンガスに比べ原子量が重く、熱伝導率の低いクリプトンガスを封入した高効率・長寿命のランプも登場しています。




## ■電球の発光原理

タングステンのフィラメントに電流が流れると、フィラメント自体の電気抵抗によって２千数百度に熱せられ白熱化し、やや赤みを帯びた白色光を発します。いわゆる溶鉱炉などで高熱化した金属が光を発しているものと同じ原理です。



## ■電圧変動と明るさ・寿命の関係

電球は、電圧が変化すると、明るさや寿命などの特性が大きく変動します。

※電圧が低い場合

寿命が長くなり、消費電力は少なくなりますが、明るさも低下します。

例：定格電圧の９０％の電圧で使用した場合

寿命は約３.５倍に伸び、消費電力は約８５％となりますが、明るさがやく３０％も低下します。

※電圧が高い場合

明るさは上昇しますが、寿命が短くなり、消費電力は増えます。

例：定格電圧の１１０％で使用した場合

明るさは約４０％増加しますが、寿命が約３０％になり消費電力は約１５％増加します。

■点灯中の温度

電球は、点灯中フィラメント温度が２千数百度と非常に高くなるため、バルブや口金の温度が上昇します。

舞台照明用の機材では、周囲の温度は約１５０℃～２００℃近い高熱になります。

■過度電流（瞬間負荷）

電球のフィラメントは、常温では抵抗値が小さいため、スイッチＯＮの瞬間には定格電流値の６～７数倍の電流が流れます。

電子回路との組合せで電球を使用する場合は、過度電流を考慮する必要があります。

■応答特性

ランプに電圧を印加（スイッチＯＮ）してから所定の光束（ビーム）が出るまでに、０．１５秒かかります。これはフィラメントが一定の温度に達するまでに時間を要するからです。（電球の種類によって多少時間が変化します）

またスイッチＯＦＦのときも、これと逆のことがいえます

■光束減退特性

高温のフィラメントからタングステンが徐々に蒸発し、バルブに付着して黒化現象を起こし、光束を低下させます。

■寿命

電球の寿命は、電圧や点滅の頻度、製造条件・使用する環境などによって多少のバラツキがあります。

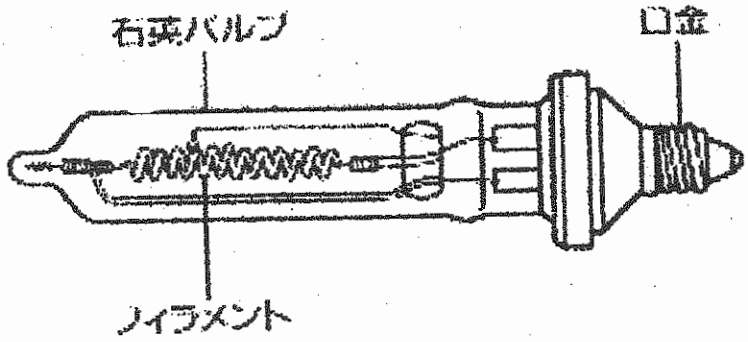
## ハロゲン電球

バルブ内にハロゲン元素を封入。ハロゲンサイクルの働きで、点灯中に光束が低下し、色温度が変化するのを抑制する電球です。
一般の電球にくらべ、コンパクトサイズで高効率・高色温度・長寿命に設計でき、しかも使用中の明るさや色温度の変化がほとんどありません。
小さくてひときわ明るい電球として、店舗やスタジオ照明用など用途が広がっています。最近では一般家屋でも使用されています。

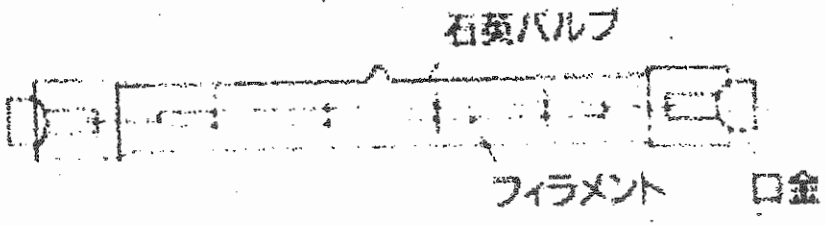
■ハロゲン電球の構造

極めて小型のバルブにフィラメントを封入。フィラメントの点灯時の温度を利用して効率を上げるため（ハロゲンサイクル）、バルブには高温に耐える石英ガラスまたは硬質ガラスを使用しています。さらに、使用中の光束減退や色温度の変化を抑制するため、ハロゲン元素（塩素・臭素など）が封入されています。

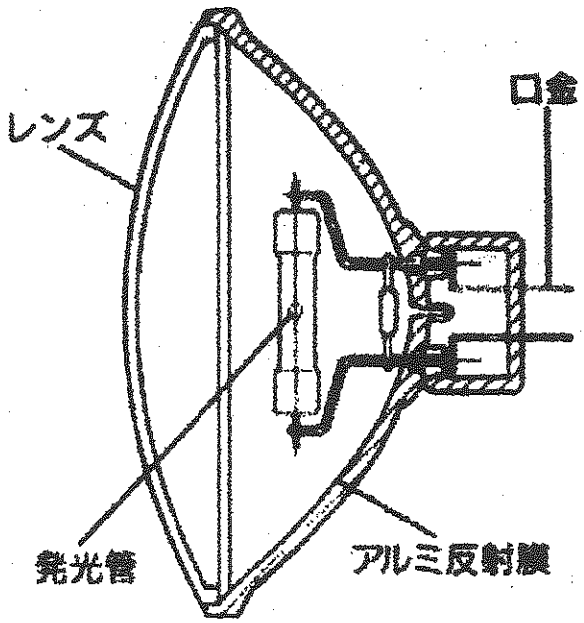
※ミニハロゲン電球




※両口金形ハロゲン電球

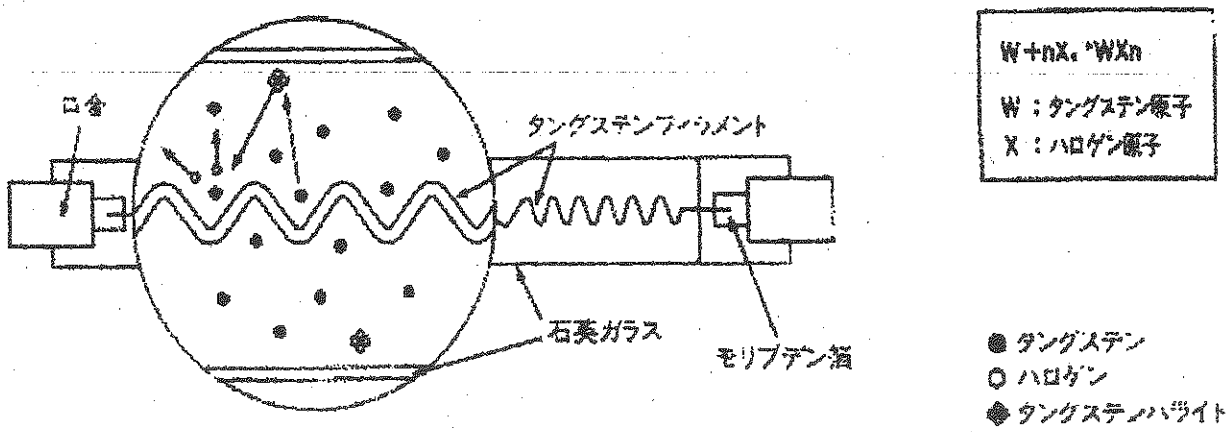


※Ｐａｒ形




■ハロゲン電球の発光原理

電流がコイル上のフィラメントを加熱して光を発するのは、ハロゲン電球も一般の電球も同じです。
一般の電球では、高温のフィラメントから徐々に蒸発し、バルブに付着して黒化現象を起こし、光束を低下させます。一方、ハロゲン電球では、封入したハロゲン元素の働き「ハロゲンサイクル」により、蒸発したタングステンがバルブに付着するのを防止。これにより、効率を高めると同時に点灯時間に伴う光束低下を抑え、長寿命化を実現します。



# 電気について

電気は私達生活の中に大変身近に存在しています。いまや現代社会において切っても切れないものです。もし電気がなくなったら大変なことになるでしょう。
現代社会は、電気に頼った社会といっても過言ではないでしょう。
電気はあまりにも生活に密接な関係になり、あたりまえのように蛍光灯などの電球が点灯し、電気を使った器具が多くあります。私達はそれを無意識に使いまた知らないうちに使っています。
基本的な電気についての仕組みや用語はここでは簡単にしか説明できないので書店などで本を購入したりして学んで下さい。

■電気用語

●導体・絶縁体・半導体

電気を通すものを導体（金属・水・人）といい、電気を通さないものを絶縁体（ゴム・コルク）といいます。また、その中間（ある条件下で電気を通したり通さなかったりする）のものを半導体（シリコン・ゲルマニウム）といいます。

●電流（A）アンペア

電気の流れる強さ。

●電圧（V）ボルト

電気を流そうとする圧力。日本の一般家庭では１００Ｖ

●回路

電気の流れる通り道をいいます。

●抵抗（Ω）オーム…電気抵抗

電流の流れを妨げる働き。抵抗が大きいほど熱を発生する。
抵抗が大きいもの…空気・ガラス・シリコン・半導体
抵抗が小さいもの…金・銀・銅・アルミ

●オームの法則

直流　電圧＝抵抗×電流
交流　電圧＝抵抗×電流×力率

●直流

一定方向に流れる電気。電池や蓄電池

●交流

一定の周期で電流の大きさと向きが変化する。

●電力（W）ワット

電気エネルギーが１秒間に行うことができる能力
電力＝電圧×電流

●定格電圧・定格電流

電気製品などの電気を使って使用される器具等に記載・表示されている。

電気製品等が安全に使用されるために法によって定められた電流・電圧

●ブレーカー・ヒューズ

定められた容量以上の電流が流れると自動的に回路を遮断する装置・部品。

●漏電

電気が回路以外に漏れ流れること。それを感知し遮断する漏電ブレーカーがある。

■コードの種類

●キャブタイヤコード

湿気に強く丈夫である。

舞台照明器具にはほとんどの場合これが使われる。

●ビニールコード

家庭電化製品等によく使われる。

水気に強い。

●袋打ち・丸打ちコード（綿コード）

こたつやアイロンなどの熱の発する電気製品や天井吊り下げようの家庭照明器具に使われるが最近では使われなくなってきた。

## 舞台照明用語

●あかてん・めいてん　明転

舞台転換の方法の一つ、舞台が明るいまま場面を換えること。

●あんてん　暗転

舞台を暗くして場面を換えること。

●あおる

光量の増減を繰り返すこと。

吊ってある器具の角度を変えること。

●アクティングエリア

役者が演技をするスペース（演技エリア）

●いちもんじ　一文字幕・かすみ幕

舞台上部にある幕で照明機材や吊りものなどを隠す幕。

●いかす

回路または照明器具に電気を通すこと。

●いってこい
場面と場面が何回か繰り返すこと。長くあまった照明のコードを往復させきれいにすること。
●かいしゃくぼう・さお　介錯棒（竿）
照明器具のシュートに使う長い棒。
●かみて　上手
観客席から舞台に向かって右手の方向。
●きっかけ
Q・CUE（キュー）行動を起こす時の合図や申し合わせ。
●ころす
照明器具などの機能を停止させる、電気が通らないようにすること。
ネジなどを締めて固定させること。
●コンセ（タコ）
一つの回路で複数のスポットを一緒にすること
●しこみ　仕込み
上演に先立ってプランに基づいてセッティングすること。
●しぼる
光量を少なくし暗くすること。
照射した光のエリア（大きさ）を小さくすること。
●しもて　下手
観客席から舞台に向かって左手の方向。
●そうさばん　操作盤
舞台・照明の電動機構を操作するところ。
●そで（まく）　袖（幕）…みきり（幕）
舞台の上手・下手の余白またそれをふさぐ幕。
●だいじんはしら　大臣柱
舞台間口の左右にある柱または壁。
●たっぱ
高さを表す言葉。
●つなもと　綱元
吊りものを上げ降ろしする綱（ロープ）を一つにまとめてある場所
●どんちょう　緞帳
客席と舞台を仕切る幕
●ばらす
仕込んだものを片付けること

## 舞台照明の機構と構成

●シーリング【ＣＬ】
客席上部・ステージ正面にあるライトでアクティングエリアの前明りとして唯一役者などを客の目に明るく見せるライト

●フロント【ＦＲ】
客席左右の上部にあるライトでシーリングの補助や花道・客席をあてるライト

●センターピン【ＰＩＮ】
対象物をクローズアップしたりシーリングの補助的な役目したりするライト
唯一人の操作を有する照明器具

●調光室
仕込んだ照明器具を操作する部屋

●サスペンションライト【ＳＵＳ】
舞台上部に吊るしてある照明器具。ある程度の回路と照明機材がある。

●アッパーホリゾント【ＵＨ】
ホリゾント幕を上部から照らす器具。色を混ぜ合わせ多彩な色をつくることができる。

●ロアーホリゾント【ＬＨ】
ホリゾントを下から照らす器具。色を混ぜ合わせ多彩な色をつくることができる。

●ホリゾント幕
一般的に舞台の最後尾にある白い幕。ホリゾントライトなどで染めシルエットや心理描写・情景描写・自然描写を表現したりすることができる。

●ボーダーライト【Ｂｏｒ】
舞台上部・サスペンションライトの前にあるライト。ステージを平均的かつ全体的に照らすことができる。

●トーメンター
大臣柱の裏にあるライト。

●タワー
ステージ横の上部にまたは移動して設置するライト。

●フットライト
舞台前・花道の床に溝をつくり緞帳・花道に平行に備え付けた照明器具。

●トップ【TOP】
ステージ真上からあたる光。
その場所をクローズアップ・目立たせる。ヌキ・ネライなど

●地明り
アクティングエリアを照らし照明全体のベースとなる明り

●ブッチ（ななめ）
人物や対象物の凹凸を強調する。地明りの補助や人物が横を向いたときのフォローになる。

●サイド
人物や対象物の凹凸を強調する。

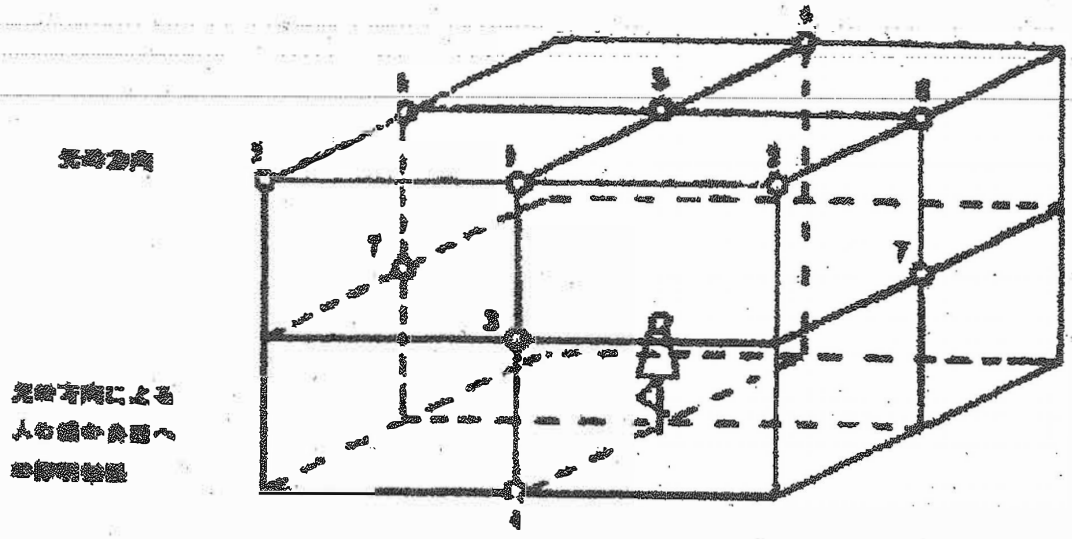
●バック
人物や対象物の輪郭を強調する。

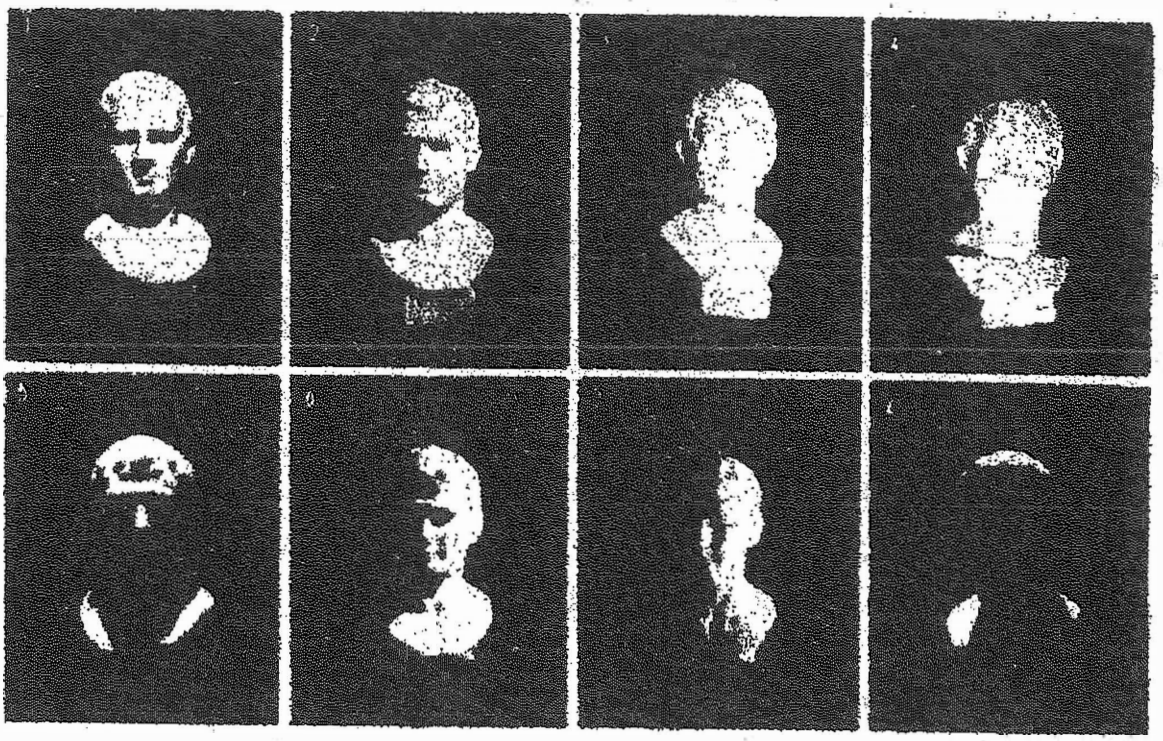
●かた明り
一方向から光りをあて、陰影をつける。

●フット
舞台前に照明器具を置き、ホリゾントやセットに影を出したり染めたりする。

●コロガシ・サイドフット
袖に照明機具を置き、衣装などを色で染めたりする。

●バックフット
舞台後方から客席に向け光りを出す。目つぶし・逆光





①CL　　前上方から
②FR　　前斜上方から
③正面から
④FOOT　　前下方から
⑤TOP　　真上から
⑥ブッチ　　横斜上から
⑦SS　　真横から
⑧BACK　　後上方から

## 舞台照明でよく使われる用語

●フェードイン【F.I】
明りが秒（分）単位で点いていくこと。
●フェードアウト【F.O】
明りが秒（分）単位で消えていくこと。
●フェードチェンジ（フェードクロス）【F.C】
明りが秒（分）単位で変化していくこと。
●カットイン（スイッチイン）【C.I（S.I）】
明りが瞬時に点灯すること。
●カットアウト（スイッチアウト）【C.O（S.O）】
明りが瞬時に消えること。
●カットチェンジ（スイッチチェンジ）【C.C（S.C）】
明りが瞬時に変化すること。
●ライトオープン【L.O】
舞台等に明りがついた状態で緞帳が上がること。
●ライトカーテン【L.C】
舞台等に明りがついた状態で緞帳が下がること。
●ダークオープン【D.O】
舞台等に明りが消えた状態で緞帳が上がること。
●ダークカーテン【D.C】
舞台等に明りが消えた状態で緞帳が下がること。
●スタンバイ
行動を起こす前の準備。

## 舞台照明と芝居（演劇）

照明とは、光りで明るくしたりすることや太陽光線による採光に対し人工的に作り出した電球等によって明るくすることをいいます。
舞台照明は舞台空間を自然光や人工光を意図的に操作して演出することをいいます。
舞台照明家は、ステージ上（舞台空間）に有るものや行われていることを見ている人観客に見えるようにまたは、それを意図的に見せないようにします。
舞台照明にはコンサート・演劇・舞踏など色々な分野がありますが、基本的には全て同じといってもいいでしょう。観客に何を見せるのか、そして何を感じさせるのかが大切でしょう。

芝居（演劇）の場合、観客に何を見せるのか観客は何を見たいのか。それは、ほとんどの場合舞台で演じている役者でしょう。照明家はその役者や演技するところを如何に照明をするかが大切で一番困難なところでしょう。
照明は役者の演技を助けたり心理描写を表現したりすることもでき、雰囲気や時間・季節・場所・天候・方角などの情景を表現することも出来ます。
しかし、舞台上の照明は実際私たちの生活して見ている光りとは全く異なるものです。昼間の太陽光・夜の月明かりやイルミネーションを舞台の上に持ってくる事が出来ないからです。
あくまでも舞台照明は表現でありイメージです。
少しでも本物に見せるのかあるいは感じさせるのかが照明家の腕の見せ所であり楽しみにつながるのではないでしょうか。

観客に役者の演技に妨げにならないように役者を見せ舞台上の情景・雰囲気・時間の経過・舞台空間の転換を表現し衣装や舞台装置を効果的に見せることが重要なポイントになるでしょう。

## カラーフィルター

カラーフィルター（色）は舞台照明をしていく中で最も重要な道具であり命といっても大袈裟ではないでしょう。
カラーフィルターは他の照明器材に比べ安価で購入できますが、消耗品（使用しなくても劣化する）でもあるので、新しいものと古いもの色とびしているものとそうでないものと使い分けるといいでしょう。
他の照明器材は、会館によって付帯設備として借用することが出来ますが、カラーフィルターは原則的に借りることが出来ないので事前に購入しておくことが必要です。

●色のイメージ

色のイメージは人によってさまざまです。一つの色を取っても人によってさまざまな意見が出るでしょう。
色の番号によって、「この番号の色はよくこういうシーンで使われる」と言いますがこの講習では、これから色々な所で自由に色のイメージを体験し発想して欲しいのであえて言わないことにします。
色は人それぞれ自由に使ってよいでしょう。
しかし、一つの芝居上で色をつくっていく上で第三者（演出家など）に認められる必要があるでしょう。
いろんな色を様々な照明器材で使ってみて試してみるといいでしょう。

●色を選ぶ時の注意

色を選ぶ時に蛍光灯や太陽の光で見て選ぶと実際に照明器具を通して出した色と違う色が出ます。

それは、蛍光灯や太陽光が照明器具の持つ色温度が異なるからです。

色を選ぶ時は、自分たちの使う器材の色温度に近い電球を通して見て選ぶといいでしょう。また、実際に対象物やそれに近いものがあれば照らして見るとより正確に選ぶことが出来ます。

しかし、現在使われている会館の電球はハロゲン球が多いので自分たちの身の回りで同じ電球はなかなかないでしょう。

あとは今までの経験や会館に行った時に、あいた時間を利用して実際に色を出して試して見るといいでしょう。

カラーフィルターは同じ番号でも微妙に色の濃さが違うときがあります。それは、製造した日が違った場合や（ロットが違うといいます）、何回か使用して色が薄く（色とび）なってくるからです。特にブルー系のフィルター（６０番代と７０番代）に多いので注意してください

## カラーフィルターの色と番号

カラーフィルターは国内外の色々なメーカーから出されていますが、ここでは東京舞台照明で製造販売されているポリカラーについて説明します。

ポリカラーは、日本で一番使用されていて外国のメーカーに比べ色数は少ないですが解りやすく（スペクトルの配列になっている）色の混ぜ合わせも容易に出来ます。

会館のほとんどがポリカラーを使用しています。

色を覚えるのには基本となるのがポリカラーでしょう。

ポリカラーはポリエステルの透明フィルターに染料を練りこんだものです。

使い方によっては、フィルターが溶けたりするので十分注意が必要です。

白は照明ではナマ（W）といいWはWHITEの頭文字を取ったもので、フィルターの入っていない状態を言います。欧米ではN.C（ノーカラー）といいます。

光りの三原色について前に書きましたがこの三原色の混ぜ合わせでつくれない色があります。それは黒・グレー・茶です。

黒は照明の当たっていない状態なので黒く染めることは出来ません。

茶・グレーは黒を使い混ぜて出来る色なので、照明の黒（光りの当たっていない状態）でつくることは出来ません。

0　　無色透明
00　　乳白色・光りを拡散する
10　番代 橙
20　番代 赤
30　番代 黄赤(アンバー)
40　番代 黄
50　番代 緑
60　番代 青緑
70　番代 青
80　番代 紫
90　番代 透過率を下げる
A　　コンバージョン(色温度変換フィルター)色温度を下げる
B　　コンバージョン(色温度変換フィルター)色温度を上げる

※その他にエフェクトフィルターがありますが詳しくは色の見本帳を見てください。

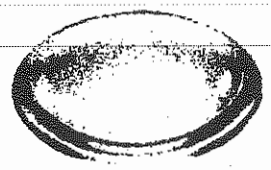
## 照明器材の構造

舞台照明器具の名称は、器具をつくっているメーカーの型番で呼ばれることがほとんどですが、愛称などで呼ばれることもあります。
型番を見るとその器具のレンズや電球の種類・ワット数などがわかってきます。
器材が変わると、その器具の名称が変わるだけでなく構造や電球の種類が変わってきます。器材の仕組みを知ることが照明をしていく上で大変重要でしょう。

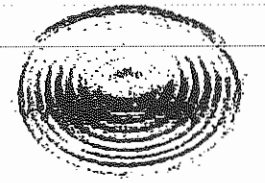
●電球
　どのくらい明るいのか、電球の種類や灯体の構造によって明るさが変化します。
　(同じワット数でも明るさが違う)
●レンズ・ミラー(反射鏡)
　どのような光り(ビーム)が出てどのくらいハレーションが出るのか。
●重さ・大きさ・形を知る

※照明器材の構造を知ることで、そのことが現場で生かされプランニングする時にも広がりが出るでしょう。

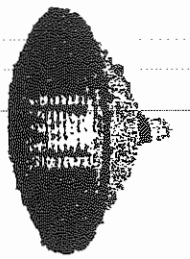
照明器材の種類は大きく分けて4種類に分けられます。
平凸レンズ・フレンネルレンズ・レンズとミラーと電球が一体化(シールドビーム球)したものとレンズを使用してないもの(ホリゾントライトやボーダーライト)です。



平凸レンズ



フレンネルレンズ



シールドビーム

照明器材は一般的には、電気が回路を通り電球が発光し、前に照射された光はそのままレンズに、後ろに照射された光りがミラー（反射鏡）で反射しレンズに集まりそこで集光しレンズから照射されます。レンズと電球の距離（電球とミラーの距離は同じ）を変化させることによってレンズから照射される光の束（ビーム）の大きさを変えることができます。近ければ大きく、遠ければ小さくなります。
ハレーションは光の束から漏れたものです。（電球とレンズ間の誤差）

## 舞台照明の仕事

■プランナー

写実的な自然主義的舞台効果として、秋の晴れた空は澄み渡った青であり、夕暮れの空はアンバーにする。真に迫って実は似て非なるものであっても舞台上の錯覚を利用してこのような自然主義的照明が主流になっています。
しかし、一方に芝居のムード作りとしての自然を舞台で再現する事より、もっと芝居の内容それ自体にぶつかっていって、表現そのものを浮き出させる。表現そのものにタッチ（アクセント）をつけて一層鮮やかに、一層鋭く観客に理解させるための舞台照明というのもあります。
例えば、澄みきった朝空を透明な赤で仕上げることだって有り得るわけです。
演劇の主流であるプロセニアムの内側で行われている芝居は、現実世界の断面をプロセニアムの中に押し込んで客席側からこれを眺めているものですから、自然を再現するために似て非なるものを情緒的に作り上げなければなりません。
ところが、戯曲は自然主義でも照明の技法はここから脱け出したものにしなければな

らないという考え方も生じます。
稽古が緻密に行われ演技が固まれば、どの場所での演技に、どのセリフの時に、どんな光りを与えるか、プランナーは周到な計画を立てる責任があります。
すなわち、そこで演劇的に要求されている光りは、自然光としてのものではなく、その演技が一番生きる印象的な光りとしてつくられたものであるべきというでしょう。
舞台の要求する内面的なものを表現するために、どんな明りを組立てるかという照明の技術が要求されます。
照明には装置と違って非常に不便なことがあります。装置の場合は道具帳の段階で、色も寸法もかなり充分に確かめることができるので、演出家もかなりイメージを把握できます。ところが、照明の場合は演出家とプランナーとが綿密に何度も打合せたとしても、確実なものが演出家に把握されることはまずあり得ないといえるでしょう。
実際光りを出してみて初めて「ああこうなるのか」ということなのです。この時になってやり直しといっても、舞台の現実問題としては不可能ということになります。このように一番割りの悪い仕事を分担しているのが照明家といえるでしょう。

●プランニング

上演される戯曲や台本が手渡されスタッフが決まった時点からプランニングが進んでいきます。最初に本（台本・脚本）をよく読みこなしていきます。ト書きや本に指定された事柄に注意してどのようにシーンが変化していくのか、登場人物がどのような気持ちであるいは動いていくのか自分なりにイメージしていきます。
このときに、できればスケッチにしたり本などに書き出したりするといいでしょう。
演出家や舞台監督・各スタッフと話し合い演出はどのように芝居をつくっていくのか、観客に何を見せたいのか、何を印象付けたいのか感じさせたいのかシーンごとに、あるいは全体的に話合っていくうちにその芝居の方向性や具体的なイメージが出てくるでしょう。
そこで新たな発見があったり、勘違いがあったりするのでここで修正できるでしょう。
照明は当日仕込みが完了したら、ほとんどの場合、仕込み直すことができません。
ですから話し合いは照明にとって大変重要になります、解らない所はお互いに分かり合うまで何回でも話し合いが必要でしょう。
打合せを基にして、実際に自分のイメージを具体的に考えていきます。
どのようにシーンが変化し、どこから光が出てどんな色にするのか、役者や道具などにどのライトを使って当てるのかどのように当てて表現するのか考えなければなりません。プランナーが考えたイメージを第三者（演出家・舞台監督）に伝えて理解を得て了解を取らなければなりません。
舞台照明は舞台装置との関係が密接につながっています。
それは、パネル・吊物などの舞台装置（大道具・小道具など）の位置、照明機構と舞

台機構との位置関係が正確に把握できていなかったり、ズレや誤差が生じると意図した照明効果が得られない場合が有ります。
事前に舞台監督や舞台装置の係りと打合せをしておかなければなりません。
照明は舞台図面（道具図面）がないと仕込図をつくることができません。
舞台照明はほとんどの場合、会館の舞台機構・照明器材を借用することが多いでしょう。前もって上演される会館の情報を集め調べ、できれば下見をしておくことが大切です。会館の機構や制約・禁止事項などの情報を一つでも多く集めることが重要です。
その他に、予算・照明スタッフの人数・時間（仕込み・シュート・バラシ）・力量などを考え考慮してプランニングすることが大切です。

●仕込図
プランナーは他の協力してくれる照明スタッフに、プランナー自身が考えたイメージを伝えなければなりません。それを、図解したものが照明仕込図といいます。
仕込図は、照明の仕事をしている人ならば誰が見ても理解できるように、書き記さなければなりません。
いつ（上演される日時）・何処で（場所）・誰が（上演する団体や主宰など）・何をするのか（演目）照明の責任者は誰か・スタッフは・その連絡先。
使用する会館のどの照明機構や器材を何処でどのくらい使用するのか。
持ちこみ器材はあるのか。持ちこみがある時は、その器材の名称と数量・電気容量を明確にしなければなりません。
使用する器材やカラーフィルターを、仕込図上で記号や番号で明確に記す。
器材がどの方向を向くのか、どの器材と一緒になるのか。
（仕込図上で一つの回路もしくは一つのフェーダーにしたい時に、記号で記された器材と器材の間を線で引きます。その線をコンモ線といいます）
仕込んだ器材をどの場面でどの人に使うのか名称を振らなければなりません。
以上のことに気をつけて仕込図を作成します。
仕込図が完成したら、上演する会館に仕込図を提出し打合せをします。
打合せは通常上演の一ヶ月前から受け付けていますので、できるだけ早く打合せを済ませましょう。打合せが済んでから、大幅な変更がある時は、もう一度仕込図を提出し再度打合せをして下さい。

●フェーダー表とデーター表
これらは、仕込み当日前までに作成しておくと、当日の作業時間の短縮になります。
フェーダー表は仕込んだ器材を実際に調光卓でオペレート出来るようにするために、プレートの書き込みとパッチという作業をしますが、そのときにすぐ書き込めるように、仕込図の名称をプリセットフェーダーの並び順に書き記したものをいいます。

このフェーダー表をあらかじめつくっておけば、書き込み時の書き忘れやパッチし忘れを防ぐことができます。

データー表は、実際リハーサル時や色作り・明かり作りの時に使用しますが、あらかじめ作成しておけば、リハーサルや色作りの作業がスムーズに進みます。

●色だし

仕込図に指定された色を用意することを、色だしといいます。
この作業を仕込み時に行うと、作業にスタッフが取られてかなりのロスタイムになるでしょう。単純な作業で軽視されがちですが、前もって色だしをしておけば仕込み作業の時間短縮につながります。
サスペンションライトごと、シーリング・フロント・ステージごとに分けておく。
前もって、シートに入れられるときは入れておく。
※1.5ｋｗ以上のスポット・パーライトは1ｋｗ以上で鉄シートに入れる。
　また、長い時間点灯するスポットライトにも鉄シートを使用する。

●タイムスケジュール

舞台監督や各スタッフと話合い、1日の作業がスムーズに流れるようにタイムスケジュールを作成しましょう。

## 舞台照明のポジション

■オペレーター

照明設備や照明器具を操作して、舞台の進行に対応して光を駆使することを照明操作（オペレート）といい、操作する人のことをオペレーターといいます。
オペレーターは、プランナーの指示道どおり手足となって働く、ただそれだけではありません。その指示でも言葉による指示と文書による指示と二通りあり、この指示がどんなに丁寧に出されたとしても、細かい微妙な変化の度合い、微妙なニュアンスの違いまで指示することは不可能に近いことです。
ここにオペレーターの技術と才能にかかって来る大きな仕事があるのだと思います。
ですからオペレーターはプランナーの指示する言葉のはしばし、雰囲気から、また、舞台稽古を見ることによって、操作上のあらゆるポイントつかんでしまわなければいけません。
オペレーターは常に自分の操作している照明設備や照明器具による光の変化をしっかりと見ながら操作し、同時に操作していない照明設備や照明器具とのバランスを考えながら操作しなければなりません。

そのためには、プランナー自身が操作することが好ましいと考えられますが、この場合操作する段階ではオペレーターとして行動すべきでしょう。
音楽にたとえると、作曲者がプランナーと考えれば、オペレーターは指揮者であり、そして各パートの照明係りは演奏者といえるでしょう。
作曲者自身が指揮するのが最もよいかというと、必ずしもそうではないことがよく知られているように、作曲者が名指揮者とは限らないし、名指揮者が必ず有能作曲者でもありません。照明の分野でも同様なことがいえると思います。プランナーの意図したデザインは上演される場所、条件によって、その表現手法を変えなければならない。また、そうでなければプランナーの意図を正しく表現することが出来ない。ここで、有能なオペレーターの優れたオペレートが要求されるわけです。

■チーフオペレーター

チーフオペレーターは、照明の仕事全体・照明係りの人間性をも含めて把握し、プランナーの意思に従いプランナーの代行となります。
仕込図を上演される劇場に合わせて、器具の種類を決定し台数をきめ、回路の区分を指示してプランを現実のものにしていきます。
また、各パートのオペレーターがよく理解して仕事にかかれるように、説明を必要とする個所は充分に説明し、打合せしなければなりません。
単にプランナーから指示された事項だけでなく、控えめにはしなければなりませんが、自分の感じ取ったプランの意図をプランナーの意図に積み重ねる必要があるのです。
ここにプランのアレンジャーとしての本領があり、誇りも生まれるのです。
プランナーの思いつかなかった、気づかなかったよい発想や、着想が思いつくそんなオペレーターでありたいものです。

■ＰＩＮスポット

舞台上の人物を照明器材で当てて追いかけることを、ピンフォローやフォローピンといいます。舞台上の人物を強調したいときや舞台全体を暗くした時の人物の明るさを補いたいときに使用します。
フォローピンの第一段階は、スポットの整備・点検・気持ちの整理でしょう。
他のパートも同様ですが準備を怠ってよい結果が得られるはずがないからです。
舞台関係者から解っても観客からは何の抵抗や煩わしさも感じさせないスムーズなフォローであることが望ましいでしょう。
フォローピンは大抵複数のスポットを使用します。この複数のスポットの明るさは常に同じでなければなりません。
フォローピンが複数のときは連帯作業出なければなりません。この連帯作業が上手く出来ている時くらい何の抵抗もなく、極めて自然に観られるものはありません。

■ステージ

ステージ係りは、本番の進行に合せスポットの色を交換したり器材を仕込んだりバラシの作業を受け持ちます。

しかし、一番の仕事重要な役割は舞台を常に監視することです。それは、「人の動いているところに危険（事故）有り」です。

舞台が進行している時に常に危険がないかどうか目を配ります。スポットが袖幕に触れていないかどうか、倒れていないか、コードが抜けていたり熱を持っていたりしていないか、球切れはないかなど安全に照明器材や舞台が機能しているかどうか確認していかなければなりません。もし、何かアクシデントを発見・発生した時には、それを修正もしくは、連絡伝達しなければなりません。

## 舞台照明スタッフの１日

■搬入

搬入は前もって舞台監督・各スタッフと打合せを行い、どの順番に搬入し何処に器材などを置くのか決めておきます。

会館もしくは舞台監督の指示にしたがって、搬入許可が出たら初めて搬入を開始します。その時に、照明のチーフの人はもう一度会館の照明担当や各スタッフのチーフと打合せをし、再度確認してください。

■仕込み

搬入が終わったら、各照明スタッフと仕込図の説明や変更がないかどうか、１日の仕事の流れをここで打合せます。

打合せ後、サスなどの吊りこみで使用する器材を用意します。

●サスを降ろして吊りこみを始める。

サスのバランスに注意して吊りこむ。

仕込図通りに正確に吊りこむ。

落下防止のチェーンは吊りこんだらすぐにかける。

●回路を取る。

シュートやバラシのしやすいように余分なコードは使用しない。

コードがライト点灯時にスポットライトやビームに触れないようにする。

回路の容量に注意してオーバーしないようにする。

コンモ線に注意して回路の取り間違いのないようにする。

●色を入れる。

仕込図をよく見て、正確に色を入れていく。

シートが落ちないように、ストッパーやネジは確実に止める。

シートがスポットライトに密着しないようにします。

●サスのバランスに注意して調整する。

アンバランス（アンバラ）になることが判っている時は、あらかじめ錘を積んで調整する。

事故防止の為アンバラな時間を長くならないようにして下さい。

●回路もらい仮シュートをする。

仮シュートは、あらかじめスポットライトをあてたい方向や大きさなどを目測で合わせる作業のことを言います。この作業がうまくいくと実際のシュート作業の時間短縮になります。

◆球切れやＮＧがないかチェックする。

◆回路の取り間違いがないかチェックする。

◆余ったコードや器材を片付ける。

◆今までの注意事項を再度確認する。

◆ハンガーや器材のネジが適度にしまっているか確認する。

◆サスを適当な高さまで飛ばす。

●パッチ

サスで仕込んだ器材を調光卓で操作できるようにパッチという作業を調光室で行います。

前もって用意したフェーダー表と仕込図を見ながら書き込みをしてパッチをします。パッチをする時は、ステージにいる人たちが作業するのに差し支えない明さまで全体の照明を落として行います。実際、明りがついた状態やサスが調光室から見えないところでパッチをするので、調光室とステージの二手に分かれて仕込図を見ながらパッチするといいでしょう。

●ステージの仕込み

ステージで仕込みをする時は、周囲の状況を見て照明器材を置いても差し支えのない状態になったら使用する器材を用意して、仕込みを始める。

器材は袖幕が上から降りてきてもぶつからないところやライトが点灯しても触れない位置に置き回路を取りパッチをする。

●袖・タッパ

舞台監督や各スタッフのチーフと袖幕のせめ具合（袖幕を閉じたりあけたりすることをセメル・開くといいます）サスやバトン等の高さを決めます。

●シュート

照明器材の角度・向き・ビームの大きさを決めることをシュート（フォーカス・あたり合せ）といいます。

シュートを行う時は、外光が入らないように本番と同じ状態でします。

作業は、調光室からフェーダーをあげて指示されたスポットを点灯する人（オクリ）灯体の向きや角度を変える人とそれを指示する人（プランナー又はチーフ）が必要です。

●色作り

場面ごとやきっかけ順に明りをつくっていくことを明り作り・色作りといいます。

調光室と客席とは光りの見え方が違うので観客の目線でつくる。

●リハーサル

リハーサルはきっかけだけを追っていくキッカケ合せ（テクニカル・リハーサル）と本番どおりに行う（ゲネ・プロ）があります。

●直し

リハーサルで生じたNG（良くないところ）はゲネプロ・本番前に修正する。

最終確認をする。

●本番

定刻（決められた時間）で本番が始められるようにスタンバイ（準備）をする。

＊ マキ（決められた時間・進行時間より早い状態）

＊ オシ（決められた時間・進行時間より遅い状態）

＊

●撤去（バラシ）・搬出

舞台監督からバラシの許可が出てから開始する。

バラシの手順も舞台監督・各スタッフと打合せをしておく。

搬出経路の確保・仕込みの逆順で撤去する・現状復帰（もとの状態もとあった場所に器材を戻す）・退館時間を過ぎないなど速やかに撤去し搬出する。

# 舞台上の危険

よく「舞台は魔物」といいますが、舞台上ではいろんな危険が潜んでいます。
一つの芝居では、それに従事する人達が各ポジションを受け持ち、同時に違う作業をこなして行きます。この時に、些細なことから大事故につながることがあります。
いまや舞台機構や器材は複雑大掛かりになり電気を動力としコンピューターで制御するようになってきました。しかし、それらを操作するのは人間の手です。
このことから、複雑な舞台機構や器材を使用していく中で、少しの気のゆるみや不注意でけがや事故につながります。特に照明は、電気を使い（感電・漏電・ショート）危険物（割れ物）の使用や高所での作業（落下）溶暗での長時間の作業が強いられます。
照明の仕事は作業している当人や第三（観客など）に対してけがや事故が発生する要因が潜んでいます。仕込み時・シュート時・バラシ時にけがや事故が多いようです。
舞台の仕事は、人の目に見えないところや溶暗の中雑音の中で作業します。声を大きく出すことは指示の確認のほかに、自分自身の存在を他の人に確認させたりや作業の進行を舞台上の人に知らせる役目を持っています。
普段から安全に留意しけがや事故のないように無事に公演が終了することが大切です。

●事故の要因

技術の未熟（あせり・器材や設備の取り扱い）
慣れ（油断）
不注意
手順の狂い不手際
設備・器材の故障やメンテナンスの不備

## 【　メイクの基本について　】

### 《準　備》

まずメイクアップにかかる前だが、自分の楽屋入りの服からいきなり衣裳に着替えてメイクを始める人がいるが、これは絶対にいけない。基本的には、メイクアップを済ませてから衣裳を着替えるべきで、これは役者としての最低常識である。

### 《地塗り》

メイクアップの始めとして顔に地塗りをする前に顔を洗い、化粧水(ｱｽﾄﾘﾝｾﾞﾝ)で顔をよく拭き油っ気を落とす。肌をひきしめたほうが地塗りのノリがよく、顔についた埃や汚れがとれ、また、油性のドーランをつけるわけだから油ぎらずにすむ。この頃では、スティックのドーランや多種のファンデーションが市販されているから、その人の肌に合ったものを求めることも大事である。

舞台化粧の地塗りの場合、厚くもなく、さりとて余り薄くもなく、その頃合いが初心者には難しいが、それは、毎回の繰り返しで覚えてゆくしかない。手加減によってムラになってしまったり、まったく塗っていないように薄くなってしまったり、壁塗りと間違えているように厚くなってしまうものがある。その出来具合は、必ず親しい先輩に聞た方がいいし、それも出来れば絵を嗜むような先輩に聞くほうがもっと得策である。地塗りの前に役柄によって眉毛を変化させたい場合は、眉つぶしで眉毛を消しておかなくてはならない。

毎日塗っていても地塗りのノリが悪いという時があり、特にムラになってしまう場合は、その人の健康状態に関係があり、そのひとつは寝不足で、これは途端に肌にひびくので注意した方がよい。つまり、日頃の健康に充分に留意すること。

地塗りが出来上がったら役柄によっては首筋にもチョット濃いめのドーランか、明るいファンデーションでかるく塗っておくことを忘れないこと。特殊な例は別だが、顔が面を付けているように、顔と首との色合いの差がハッキリしすぎるのは、あまりよくない。

地塗りのあとは、メーキングパウダーでそれも無色の粉をパフではたいておく。自然に出てくる汗に対しても絶対に必要である。また、脂性の人のために油取り紙があるので使用するとよいでしょう。

### 《　眼　》

さて、地塗りのあとは、まず眼から化粧するのが順当である。いきなりその人の癖で眉を描いてしまう人もいるがそれはやめたほうがよい。眉ばかり目立って表情の変化に乏しい役柄になってしまったら台無しである。眼というもの本来、その人によって違うし、大きいのや小さいのや目尻が上がっているのやその反対や二重瞼も一重瞼もあり、妙に奥に引っ込んでいるのや瞼の腫れぼったい人やいろいろあって、昔から役者には、『目千両』という言葉があるくらい、舞台で生きるも死ぬも《眼》であるからこそ、この眼のメイクアップは大切なものとなってくる。メイクによって眼が生かされてくるようになるには、時間がかかるから気長に構えたほうがいいが、何も研究しないのは駄目である。

女性の普段のメイクでも目張りに苦労するものらしい。目張りは、黒のドーラン・ペンシルやマスカラで塗るのであるが、今は紺や茶やいろいろな色の物が売られているので役柄に合わせて使い分けるとよいだろう。この要領は、サッと手早く引くのがコツであり、ゆっくり引いているとギザギザになったり、ボテボテとついてしまったりして思うようにいかない。

目元をくっきりと筆などで引くのは、熟練を要する。また、いまだ眼の上にベッタリと青いドーランを塗る人達がいるが、どんな役柄でもという場合はいただけない。宝塚やＳＫＤのように、「ああすれば、美しいメイク」と思っている人も大間違いで、あのメイクはきらびやかな衣裳や髪形に合ったものである。しかも観客の好みや大劇場という条件と相まって、自然と出来上がったものであるから、何にでも通用するものではない。目張りの作業は、大変なものであって一重瞼や眼の引っ込んでいる人は、特に注意をしながら、しかも手早く描き、眼もと涼しく描くのが眼が生きてくる一番の要点である。

《眉　毛》

眼が出来上がったら眉毛であるが、眉を消してある上に筆で描く場合も、また自分の眉毛を強調する場合も、また細く線を引く場合も今度は丹念に描いたほうがよい。眉毛の場合は、髪形との関係が微妙である。黒のドーラン・ペンシルで太々と描いてしまっては、落ちにくくなるから注意が必要である。若い人が老人を演じる場合や極度太い眉毛を必要とする場合は、描くよりも眉毛を作ったほうがよい。ひげも同じである。

《　唇　》

紅をさす時も役柄によって、白・青・茶を塗る場合も基本はサラッと塗ったほうがうまくゆく。役柄にもよるが口紅は、薄く塗るように心掛けたいものである。

《顔の陰影とシワ》

細部が出来上がって顔の陰影や若い人がシワを描く仕方だがこれも難しく、頬をこけさせる場合や反対にふっくらとしたい場合、また鼻筋を立てたい所やさらにシワを描く場合には、鏡に向かって笑ってみたり、怒ってみたり、泣き顔をしてみたり、いろいろな表情を試みてみることである。それぞれの表情によって自然とシワやくぼみが生じるから、それに合わせて茶色で時にはあおを混ぜながら、これも強くなく撫でるように描くとうまくゆく。あまりどぎつく描かない事が要領である。　そのシワとシワとの間には、明るい色のドーランでハイライトを塗るとよい。首筋も同じことである。若い人が老け役を作る場合は、１０歳多めに考えたほうがうまく行くようです。

《その他》

顔の部分に関しての基本的なメイクアップは、おおむね以上だが手・足さらに胸・背中にも塗らなければならない場合もある。ボディローションのようなもので塗るのであるが、色も各種あって、黒人を演じる場合などは、ニグロカラーとして市販されているものを軽くスポンジで塗ればよい。

これらの具体的作業は、普通、１０分から３０分位までのあいだに仕上げてしまわなくてはならない。でないと長時間メイクをしているわけにはいかないし、第一形が張ってしまってどうしようもない。

これも経験がものをいうもので、その他にもカツラをかぶり、衣裳をきちんと着付けし、装身具を付け、小道具・持ち道具を点検し、心落ちつけて舞台の袖に向かわなければならない。

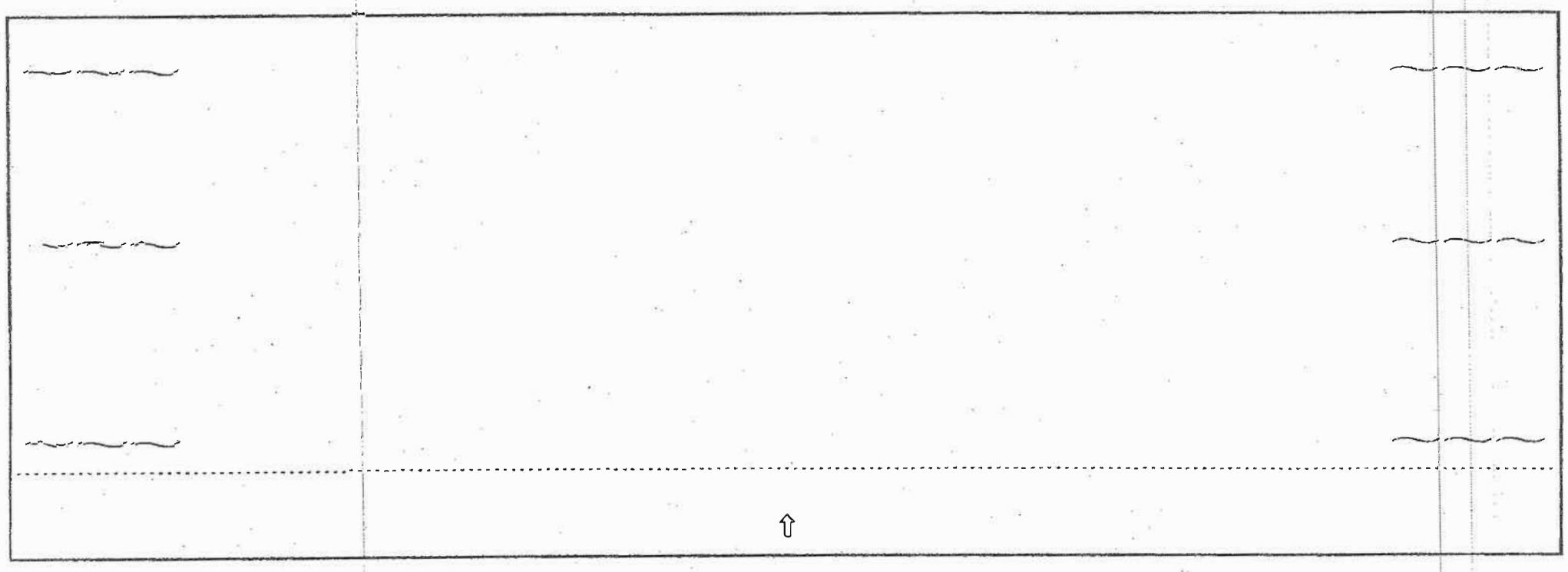
基本的な作業の手順をよく研究し、ひとつひとつの役柄を積み重ねていくことでメイクアップも上達するのです。

〈　Ｍ　Ｅ　Ｍ　Ｏ　〉

# 舞　台　配　置　図

No.____

| No. | 題名 | | 人数 | 名 | 時間 | 分 | 秒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



（様式見本－１）

# 上　演　許　可　願

年　　月　　日

様

県　　高等学校演劇部

（顧問　　印）

見本

この度、下記の要領で、貴作品を上演したいと思いますので、ご承認下さいますようお願い致します。

記

１．上　演　作　品　　（　　社版）

２．上　演　期　日　　年　　月　　日（　　曜日）

３．上　演　回　数　　１回

４．会　　場

５．入　場　料　　無　料

６．連　絡　先

７．記　　事　　この上演は、　　県高等学校演劇連盟発表会参加のものです。

（様式見本－２）

# 上　演　許　可　書

高等学校演劇部　殿

下記の要領で、上演を許可します。

・作　品　名

・作　者　名

・上　演　日　平成　　年　　月　　日（　　曜日）

・上演場所

・上演目的

・上演団体

・上演団体責任者

・上記連絡先　住所　〒

TEL

平成　　年　　月　　日

作者署名

見本

# 衣　装　プラン書　No.

| 脚本名 | | 会場名 | |
|---|---|---|---|

| P〔場面〕 | P | キャスト名 | | 身長　cm | 足のサイズ　cm |
|---|---|---|---|---|---|

【全体スタイル】正面

【全体スタイル】後背面

【全体スタイル】側面

【顔・頭髪】正面

【顔・頭髪】側面

| 高等学校　演劇部 | 担当 | |
|---|---|---|

# 音響効果プラン書

No.

題名　　会場名

| P | ページ | 効果No. | キッカケ〔場面・セリフ・ト書き〕 | 1 | 2 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |

加盟地区　青葉・若林太白・泉宮城野・北部・南部・東部　＿＿＿＿地区大会・県中央大会

高等学校　担当

# 照　明　プラン書

No.

| 脚本名 | | 会場名 | |
|---|---|---|---|

| P | ページ | 効果No | キッカケ〔場面・セリフ・ト書き〕 | プラン〔ヌキ・使用機材など〕 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

| 高等学校　演劇部 | 担当 | |
|---|---|---|

# 舞台装置　プラン書

No.

| 脚本名 | | 会場名 | |
|---|---|---|---|

【平面図】

【正面図】

| 高等学校　演劇部 | 担当 | |
|---|---|---|

様式1

# 見本

# 喫　　煙
# ㊐　裸火使用　承認申請書
# 危険物品持込

平成　　年　　月　　日

消防署長　殿

申請者　住　所

氏　名　　印

電　話

仙台市火災予防条例第２５条第１項ただし書きの規定により承認を受けたいので下記により申請します。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 防火対象物 | 所在地 | | | |
| | 名称 | | | |
| | 構造 | 鉄骨・鉄筋コンクリート | 用途 | 興行場 |
| 解除を受けようとする場所及び行為 | 階数 | 1　階・地下 ―― 階 | 階の用途 | |
| | 場所の用途 | 舞台 | 内部仕上 | 不燃 |
| | 期間 | 平成　　年　　月　　日から平成　　年　　月　　日まで | | |
| | 理由（演目等）及び内容 | | | |
| 主催者 | 所在地 | | | |
| | 代表者 | | | |
| 火災予防上講じた処理 | | | | |

消防署　指令　第　　号

上記申請を承認する

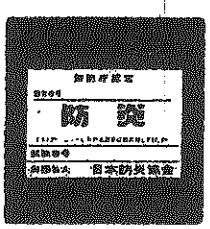
平成　　年　　月　　日

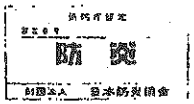
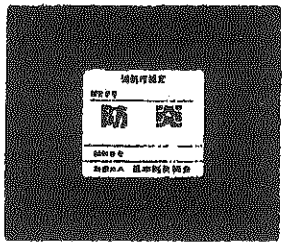
消防署長　　印

消防署長

# 防炎ラベル一覧

平成元年9月1日現在
(ラベルは実物の1/2に縮尺)

| 防炎物品の種類 | | 材料ラベルの様式 | 物品ラベルの様式 |
|---|---|---|---|
| 1. カーテン<br>暗幕 | 洗濯後再処理の必要がないもの | (イ) 下げ札 又は ちょう付 | (イ) 縫付 |
| | 水洗い洗濯以外の洗濯後は再処理の必要があるもの | (ロ) 下げ札 又は ちょう付 | (ロ) 縫付 |
| | ドライクリーニングに以外の洗濯後は再処理の必要があるもの |  (ハ) 下げ札 又は ちょう付 | (ハ) 縫付 |
| | 洗濯後は再処理の必要があるもの | (ニ) 下げ札 又は ちょう付 | (ニ) ちょう付 |
| | 洗濯後再処理したもの | | (ホ) ちょう付 |
| 2. どん幕<br>舞台幕 | 吹付けで処理したもの | | ちょう付 |

| 防炎物品の種類 | 材料ラベルの様式 | 物品ラベルの様式 |
|---|---|---|
| 3. 布製ブラインド<br>(アコーデオンドアを含む) | ちょう付 |  ちょう付 又は 縫付 |
| 4. 工事用シート | | 縫付 |
| 5. 合板<br>(展示用及び舞台の大道具用) | | ちょう付 |
| 6. じゅうたん等 | 下げ札 又は ちょう付 | (施工) 打ち ピン止め 又は |
| | |  (ピース) ちょう付 又は 縫付 |
| | | (ピース2) 縫付 |

## 防炎薬剤ラベルの様式

| 防炎薬剤 | ラベルの様式 |
|---|---|
| | ちょう付 |

## 消防法では下表の建物や場所で使用する……

- ○カーテン・暗幕・どん帳・布製ブラインド。
- ○じゅうたん等。
- ○展示用合板。
- ○舞台において使用する幕および大道具用の合板。
- ○工事用シート。

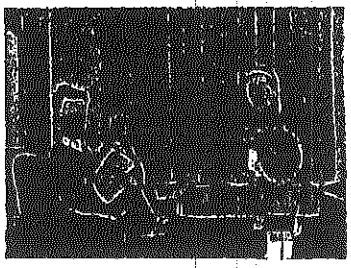
## は防炎物品でなくてはならないと定められています。

**防炎防火対象物**(防炎物品を使用しなければならないところ)

| 分　類 | 具体的場所 |
|---|---|
| 火災が発生した場合に、煙等が急速に拡大し、消火活動及び避難が困難となる施設 | 高層建築物（高さが31mを超える建築物をいう。）<br>地下街 |
| 不特定多数の人が利用する施設 | 劇場、映画館、演芸場又は観覧場<br>公会堂又は集会場<br>キャバレー、カフェー、ナイトクラブ、その他これらに類するもの<br>遊技場又はダンスホール<br>待合、料理店、その他これらに類するもの<br>飲食店<br>百貨店又はマーケットその他の物品販売業を営む店舗又は展示場<br>旅館、ホテル又は宿泊所<br>公衆浴場のうち蒸気浴場、熱気浴場その他これらに類するもの<br>雑居ビルの一部で、前記の防火対象物の用途に供されているもの<br>準地下街 |
| 不特定多数の人が利用するとともに、病気、負傷、障害又は老幼のため避難能力の劣る人を収容する施設 | 病院、診療所又は助産所<br>老人福祉施設、有料老人ホーム、老人保健施設、救護施設、更生施設、児童福祉施設（母子寮及び児童厚生施設を除く。）、身体障害者更生援護施設（身体障害者を収容するものに限る。）、精神障害者援護施設又は精神障害者社会復帰施設<br>幼稚園、盲学校、聾学校又は養護学校 |
| 幕類及び大道具用の合板を多量に使用し、かつ、ライトなどの熱で出火する危険性の高い施設 | 映画スタジオ又はテレビスタジオ |
| 火災事例の多い工事用シートを使用する施設 | 工事中の建築物その他の工作物のうち、建築物（都市計画区域外のもっぱら住居の用に供するもの及びこれに附属するものを除く。）、プラットホーム上屋又は貯蔵槽、化学工業製品製造装置その他これらに類する工作物 |



# 防炎空間は安全空間です



●「防炎」とは……読んで字の通り"炎を防ぐ"という意味です。私たちの身のまわりには燃えやすい品物がいっぱいあり、これらに炎がついたために火災が発生しています。もし、これらの身のまわりの品物に炎があたっても、その部分が黒く焦げただけで燃え広がらなかったなら、火災は未然に防止できるわけです。
「防炎」とは、まさにこのような炎を防ぐ性質のことをいいますが、表現をかえるなら"燃えにくい"性質であるということになります。
そこで、着火しやすいカーテンやじゅうたん等を燃えにくくすれば、(つまり防炎カーテンや防炎じゅうたん等を使用すれば)現在発生している火災の何割かは、確実に防ぐことができるのです。
「防炎」は火災予防の有効な手段として、昭和44年から消防法によって規制されているもので、法に定められた燃えにくい性質のことを「防炎性能」といい、防炎性能をもった品物のことを「防炎物品」とよんでいます。

●信頼できる防炎物品には、かならず「防炎ラベル」がついています。このラベルをつけることができるのは、消防庁長官が認定した業者に限られています。この認定業者は次のような業種に分かれています。

〔A〕…製造業者。
〔B〕…合板の製造又は防炎処理業者。
〔C〕…防炎処理業者(機演法によるもの)。
〔D〕…防炎処理業者(スプレー法によるもの)。
〔E〕…裁断・施工・縫製業者。
〔F〕…輸入販売業者。

●防炎ラベルの認定番号は記号と数字により「どの業種の、どこの、誰が」防炎物品に防炎ラベルを付与したかがわかるようになっています。


財団法人 日本防炎協会
JAPAN FIRE RETARDANT ASSOCIATION

本　　部　東京都中央区日本橋本町4-6-7光洋ビル　〒103　TEL. 03-3246-1661　FAX. 03-3271-1692
北海道事務所　札幌市中央区北二条東3-2札幌セントラルビル　〒060　TEL. FAX 011-222-3928
名古屋事務所　名古屋市中区大井町3-15日重ビル　〒460　TEL. FAX 052-321-4344
京都事務所　京都市上京区河原町通荒神口上る宮垣町的富士学園ビル　〒602　TEL. FAX 075-211-7822
大阪事務所　大阪市西区本町1-12-19清友ビル　〒550　TEL 06-531-8067　FAX 06-531-8016
九州事務所　福岡市博多区中洲中島町3-10福岡県消防会館　〒810　TEL. FAX 092-271-4525
東京試験室　東京都中央区日本橋小舟町4-3前川ビル　〒103　TEL. FAX 03-3664-2099
大阪試験室　大阪市西区靱本町1-9-23朝大阪布帛会館　〒550　TEL. FAX 06-444-0768


H5.3 印刷

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 00 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

☆題名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 会場＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 年　月　日（　）～　年　月　日（　）　No.＿＿

リハーサル順（＿＿）・上演順（＿＿）〔 青葉 ・ 泉宮城野 ・ 若林太白 ・ 北部 ・ 南部 ・ 東部 〕地区、☆＿＿＿＿＿＿＿＿ 高等学校　担当・＿＿＿＿＿＿＿＿ 年

担当・＿＿＿＿＿＿＿＿ 年

□

Q

| □－□ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 |
| | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

□

Q

| □－□ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 |
| | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

□

Q

| □－□ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 |
| | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

# 宮城県高校演劇 音響効果一覧表

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| リハーサル | 月　日（　）…リハ順 | 上演 | 月　日（　）…上演順 | 会場 | |
| 加盟地区 | 若林太白 ・ 泉宮城野 ・ 青葉 ・ 北部 ・ 南部 ・ 東部 | | | 大会名 | ＿＿＿＿地区大会 ・ 県中央大会 |
| 学校名 | 高等学校 | 題名 | | 作者 | |

1．使用する音響機材〔何に録音したか?〕 …… カセットテープ ・ MD

2．音の再生方法 … カセットデッキ ・ MDデッキ ・ CDデッキ ・ 生演奏〔　　〕

3．使用する音の素材の種類〔何から録音したか?〕 ※創作曲は オリジナルと記入。CDやMD等のすでに録音されていて販売されているものを直接、再生する場合も記入してください。

| No. | 曲名〔又は、音の内容・題名など〕 | アーティスト名 ・ 作詞者 ・ 作曲者 | タイトル ・ 発売元また、出版社 | 製品番号 | 使用回数・時間 | 音源〔音が録音されていたもの〕 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

提出用 6　　音響効果制作責任者 ＿＿年＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

※リハーサルの日に提出してください。

《音響Qシート》 学校名＿＿＿＿＿＿高等学校 題名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 年 月 日( ) : ～ No.

| | |
|---|---|
| | Q |
| | SE ME |
| | T |
| | FR |
| | 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 |
| | TIME |
| | P |
| | シーン・キッカケ |

## 《火気使用及び危険物使用について》

※すべて文章化してください。

□使用する物・形状・時間・使用数

◇着火場所・着火方法・使用者〔舞台仕込図に記入〕

□舞台使用場所・使用者・使用方法〔上演台本・舞台仕込図に記入〕

◇消火場所・消火方法・使用者〔舞台仕込図に記入〕

□消火係（員）の選定〔氏名・人数〕・消火器及び消火バケツの配置〔場所・個数〕

備考

| 学校名 | 高等学校 | 顧問 | | 書類作成者 | |
|---|---|---|---|---|---|

絵コンテ