

# act 39

art, culture, tradition

【発行】札幌市教育文化会館

アクト第39号

August 2021

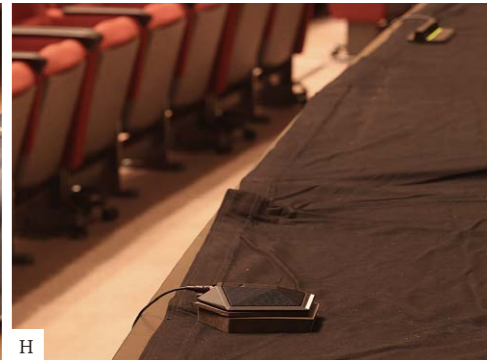
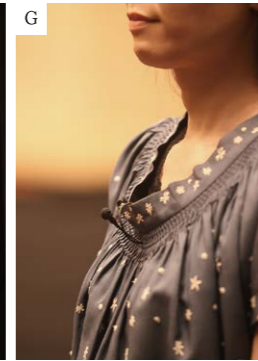
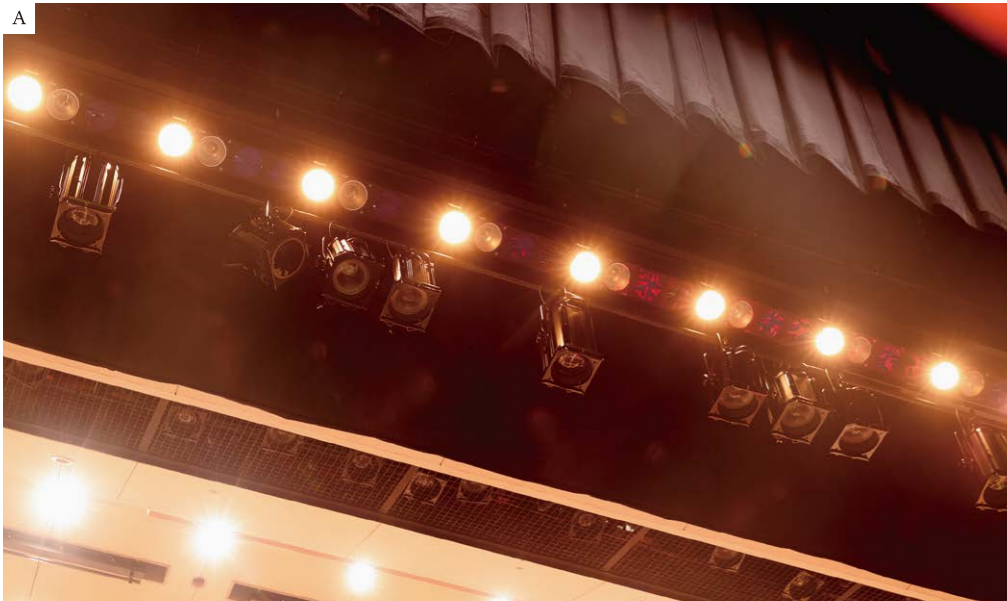
音響と照明



## 舞台作品における音響と照明

ドアをノックする音、雷の後の激しい雨、遠いところからかすかに聴こえてくる音楽。長い夜の後に窓から差し込むまばゆい朝日、人物を浮き上がらせる確かな一筋の光。舞台という限られた空間に生まれる無数の情景は、音と光に支えられています。心に響く場面をテクニカルの面で支え、舞台作品に欠かせない音響と照明は、どのようにつくられていくのでしょうか？その舞台裏を覗いてみましょう。





A: 舞台全体を明るくするボーダーライトと、ポイント明かりを主体にしたサスペンションライト。 B: 舞台上の人物をフォローするスポットライト。 C: ステージスポットライト。 D/E: 今号のために作られた舞台セット。上部から3台、下から5台、スモークビーム2台、野点傘に2台の照明を使用。吊るされた幕(なんとゴザ!)に和 cultura プロジェクトのロゴが投影されており、夜桜の世界観を表現。 F: 舞台上の音声を集音する天吊マイク。 G: ピンマイク。 H: 役者のセリフを生声に近い形で増幅させるバウンダリーマイク。 I: 舞台上の演者に音が聞こえるよう設置されるモニタースピーカー。



## 作品に溶け込みながら重要な 役割を果たす音響と照明

札幌でフリーランスとして舞台を中心に活動する音響家の橋本一生さん、照明家の高橋正和さん、  
教文ホールの舞台・照明・音響業務を委託している「ほりぞんとあーと」から  
音響担当の長谷川一也さんと照明担当の中川 裕さんが参加した座談会。  
舞台作品における音響と照明の役割とは？

### PROFILE

**橋本 一生** (ハシモト イッセイ)  
2001年より音響に興味を持ち、主に舞台音響に関わるようになる。国内外問わず音響として活動中。最近ではコーヒーよりも紅茶派。

**高橋 正和** (タカハシ マサカズ)  
舞台照明家として約36年。どんなことにも飽きっぽく、学ぶことが大嫌いな中で唯一続いているのが、照明家としてのふるまいです。

**長谷川 一也** (ハセガワ カズヤ)  
ホテルの音響として仕事をスタートし、札幌市教育文化会館の音響担当としての現在まで小屋付き一筋で現在に至る。

**中川 裕** (ナカガワ ユタカ)  
1980年山梨県にて舞台照明の仕事に関わる。2015年より(株)ほりぞんとあーとへ入社後、札幌市教育文化会館の照明担当へ配属。

—音響や照明のプランは台本や演出家の希望を元に作る形ですか？

**高橋** 僕は少数派の作り方ですが、稽古前には台本は読まないし演出家ともそれほど話さないです。稽古を見て、こんな感じかなと練っていきます。照明プランはあくまで作品に対する二次的な創造活動であるとわきまえつつも、フリーハンドの部分でできるだけ多く取っておきたい方です。演出家の希望を具現化するだけなら、それはテクニシャンとしての仕事だし。ただ、どこまでがプランナーで、どこからがテクニシャンかというのをきれいに分けるとつまらないので、できるだけ曖昧なまま持っていくなとは思っています。

**橋本** 具体的な話は僕もそんなにしないです。絶対必要なものを確認して、コンセプトについては僕から提案します。オッケーが出たら準備を進め、稽古で実際に出して見て、また演出家と話して進めていくという感じです。

—前号で舞台監督さんが、各ジャンルの共通言語は身につけておく必要があると話されていたのですが、音響や照明のプラン作りの上でもそれは不可欠ですか？

**高橋** どうしても必要なことだけ最小限は調べますが、あまり好きじゃないです。生まれたときから自分は事前準備や予習が嫌い(笑)。

**橋本** うっすら調べるけど、わからないことはわかる人にめっちゃ聞くようにしています。あとは自分のやり方を少しずつ出して様子を見る。

—一般的にオペレーターを経てプランを手がけるのですか？

**高橋** だいたいどこかに入社して、ある程度技術

を自分のものにしてからプランナーをやるという段取りを踏みますが、逆にフリーランスでプラン作りをしながら少しずつ技術を蓄積していくパターンもありますよ。

**橋本** 僕は後者です。最初はオペレーターやステージ(※)をやっていましたが、技術がまだ未熟な状態でプランもやることが増えていきました。

—教文の場合はアマチュア団体さんの発表が多いと思うのですが、テクニカルな面でアドバイスをすることはありますか？

**長谷川** 人によっては機材の破損につながるような危なっかしい場面もあるので、持ち込みの機材を含めて安全上のアドバイスはします。ただ、僕らは安全管理をする立場なので、作品に関わるようなアドバイスをすることはしないです。

**中川** 中文連や高文連の演劇発表会だと照明は全然わからないということが多くなので、ある程度照明をパッケージ化して提案することもあります。基本的にアドバイスをするような場面はないです。

—音響や照明の面白さとは？

**中川** 演出家の抽象的なイメージを具体的にやってみて「このイメージです」と言われたときの喜び。人の望みを具現化する面白さはありますよね。

**橋本** 作品の全体像的に、いろんなセクションの人が全てカチッと合った瞬間はすごくいいなと思います。

**長谷川** 実際流れている中で、お客さんの反応や役者さんの動きなど全体の流れを感じてやっているので、それに対して自分がどう反応するかというのはあって、それがはまる楽しんだよね。

**高橋** ただ、今ってデジタル化が進みすぎていて、ボタン一つでその通りにやればそうなっちゃうのは

つまらないですよ。

**長谷川** 今は音量の上げ下げまで全部前もって仕込んでおけるので、ボタン一つ押せば次に進んじゃう。だから指先ちょっとの感覚で「ここでもう少し盛り上げてやろう」とか、その場での細工がしづらくなっていると思う。昔みんながアナログでやっていたときは「ここで照明さんがこう来たら、もっとはまるだろうな」とか、何となく感じ取ってやっていたような気がします。今でもそういった場面がないことはないんだけど。

**橋本** 僕も前もって仕込みますけど、あえて余白を作っておいて手元でもやるタイプ。半分デジタル、半分アナログというやり方をしています。役者も人間だからその日の体調によってズレはあるし、「今日はあいつ調子悪いな」と思ったときは「ちょっとなんかできないかな」って。

—音響や照明でどういったことを表現できて、人による違いはどのようなところに出てきますか？

**高橋** 絵描きみたいなもので、僕らは舞台に絵を描いているんです。それが出過ぎると嫌がられることもあって、よく言われるのはアンケートに「照明がきれいでした」と書かれたら失敗ですって。

**中川** 照明は作品に溶け込んでいるのが本来だから、「芝居が良かった」と言われるのが一番いいんだろうね。あと照明で絵を描くという部分は、写実派もいれば抽象派もいると言うとわかりやすいかな。見た目もそうだけど、自分は照明の変化のタイミングにすごいと思うことが多いです。

**高橋** 僕にとって札幌最後の巨匠は新村訓平さんで、彼が本気を出したときの明かりは本当に凄かったし、どうやっても真似できないと思います。僕が近年自分らしい仕事をできていると思うのは、TOBIU CAMPでの森のライトアップです。森の夜の環境を照明で明るく見せるのではなく、暗

闇をお客さんに意識させる照明にしています。いわゆる舞台作品ではないけど、僕は森を舞台セットと捉えています。舞台では最後に点いて、最初に消える、残らない潔さが好きですね。



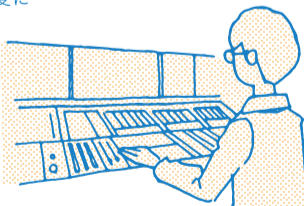

**橋本** 音響は、お客さん向けのメインスピーカーの他に、自分が出したい音響効果用に複数仕込みます。音が前に来たり奥に入ったり、くぐもった音が出てきたりというように、音響卓で音のバランスや質を操作してスピーカーからの響き方を変えることで、お客さんに聴こえる音の印象が変わります。自分にとっては、20代前半で音響家の百瀬俊介さんと出会ったことが個人的には大きいんです。「どうやったらこんな音を出せるんだろう」と思うことが多くて、面白さを感じました。15年以上音響を担当している「さっぽろ人形浄瑠璃芝居あしり座」も、普段関わる舞台とは求められる音の響きが違うので、その試行錯誤が楽しいです。人形遣い、義太夫、鳴り物の方がやりやすい環境を提供し、浄瑠璃における自然な音の響きは何かを考えながらやらせていただいています。そういえば海外公演では、音のさじ加減というか感じ方の違いが面白いと思いました。例えば自分の「ドン！」とアクセル全開で行く感じが、日本だと「それちょっとやりすぎ」と言われることもあるけど、海外だと「あれぐらいがいいね！」と言われたりします。あと僕もアンケートで音響を褒められたらちょっと…(笑)。

—(笑)。作品に溶け込みながら重要な役割を果たす音響と照明のことがよくわかりました。

**高橋** 僕らにとっては日常業務だけど、お客さんにとっては非日常で特別な時間だから、そのテンションに合わせて自分を持っていかないと、良い仕事はできないですよ。そういう意味ではすごく大変だし、自分たちが気づかないうちに人に影響を及ぼしていることを忘れちゃいけないなと思っています。

※)ステージ側について、マイクの転換などを行う人。

## 仕事の流れ | 音響と照明の主な仕事の流れをご紹介します。

劇場入り前	劇場入り後	本番	本番終了後(公演最終日)
<p><b>プラン作成、資料を劇場へ送付</b></p> <p><b>音響</b> 演出家と打ち合わせ、コンセプトを提案。効果音作成の準備を進め、稽古で調整を加えながら音響構成を決定。機材資料等を劇場へ送付。</p> <p><b>照明</b> 台本や稽古を見ながら演出や舞台監督と打ち合わせ。仕込み図を作成し劇場へ送付。照明プログラムを作成。</p> 	<p><b>時間との戦いである仕込みと調整</b></p> <p><b>音響</b> 機材を仕込み、舞台美術や照明の様子を見ながら、舞台監督の許可を取って音を出しながらデータ等を調整。場当たり稽古で再調整。</p> <p><b>照明</b> 仕込み図通りに吊り込み、照明のフォーカスや狙いを合わせた後、明かりづくり開始。場当たり稽古で再調整。</p> 	<p><b>臨機応変に操作</b></p> <p>「暗転の何秒間に舞台上でトラブって、「やばい！ちょっと待って！」に対応するというパターンもある(by橋本)」。ハプニングに限らず、役者や観客の熱量など「生もの」である芝居に合わせて細かなアレンジを施しながら、音響・照明ともにデータに縛られず臨機応変に操作。</p> 	<p><b>バラシ、搬出</b></p> <p>舞台監督の指示のもと、段取りに沿ってバラシ&amp;撤収。舞台上では各セクションのスタッフが作業をしているので、連携しながら安全第一で行います。原状復帰をして、劇場スタッフさんからOKが出たら終了。</p> 

## KYOBUN WORKS

お二人が関わった教文の事業をピックアップ！

### フィギュアアート・シアター 『KENJIサッポロ2011 グスコープドリの伝記』

札幌市教育文化会館プロデュースによる3年間にわたる人形劇のプロ養成プロジェクトとして2009年に始まった「FAT!S」の最終発表公演。「FAT!S」ではアートディレクター&講師にチェコ在住の人形劇師・沢則行氏を迎え、中欧で生まれた人形劇の新しいスタイルを導入したワークショップと公演を行った。



**橋本** FAT!Sでは沢さんに求められて、とにかく瞬発力とコンセプトを出すことを強く意識しました。これを機に、そういった意識の持ちようがどの作品に関わる際にも重要になったと思います。『グスコープドリ』は作品に関わるそれぞれの意識がうまくかみ合ったような印象があって、記憶に強く残っています。

**高橋** 震災の経験を経て選ばれた作品で、沢さんの考える社会への警鐘を作品に仕立てたのだと思っています。創造する作業は常に常識を壊すことにあり、そういう意味でとても自由な舞台づくりができた作品です。照明も、舞台と客席が逆という非常識な舞台に負けない非常識で挑んで、最高に面白かったです。