

舞踊と照明デザイン

—日本舞踊を中心とした照明デザインのプロセス—

北寄崎 嵩 (国立劇場)

私にとって照明デザインのプロセスというものは、個人的で、しかもほとんど意識せずに感情表現をしています。例えば或る踊りの場面で「何故ブルーではなく、パープルのカラーフィルターを選択したのか？」と質問されても、その理由を説明するのが難しい場合があり、私の選んだカラーフィルターの色彩が、大勢の観客に私が感じたと同じように共通の反応を持ってくれることを願っています。

すべての上演作品には基本的な条件があります。それは動きを見せるための照明、情景を説明するための照明などで、これらの全てに対してスポットライトの幾種の選定、つり込み位置の決定、ビームの質や形、スポットライトの明るさ、カラーフィルターの決定という、技術的なことが必要になります。

しかし照明デザインは、これ以上の何かをしなくてはなりません。なぜならば照明はただ点けただけでは解決しないからです。

そこで私は、照明デザインをする時、踊り手と装置がどのように見えてくるかを常に考えます。特に踊り手を観客にはっきり見せることが照明デザイナーの大半の仕事といっても過言ではありません。

日本舞踊の古典的な作品の場合は、歌舞伎の照明技法と同じようにあまり色彩を使わないで舞台全体をフラットに見せるよう努力しています。

なかには照明変化が定式化されているものもありますが、「鶯娘」の幕開きだけでも様々なパターンがあるように、私はこの「定式」という言葉に惑わされないようにしています。

更に屏風を背景にして踊る作品の場合も、あまり色彩を多用せず、屏風に余分な影が出ないように注意してデザインします。

もちろん作品によっては色彩を利用します。照明変化の多い作品の一つに大和楽「江戸風流」があります。私はこの作品で二ヶ所ブルーにすることがありますが、あまり青くならないように注意しています。夜を表現するのにブルーのカラーフィルターを利用しますが、これは夜の暗さを「青」という色によって表現しているわけです。ブルーのカラーフィルターと言ってもたくさん種類があり、その中から暗さを感じさせるような色彩を選択します。そして、観客が「青い色」と感

じないようにデザインします。あまり青さを感じさせると別の意味を持ってくるからです。この辺りが、日本舞踊の照明の難しいところです。

暗さを感じさせるために色彩を利用しないで、舞台全体の光を抑える方法もあります。例えば「将門」での幕開きで光圏が目覚ますまでの明かりがそれです。少し茶色がかった舞台でローソクの光を連想させます。この方法を「歌舞伎紋り」と呼んでいます。

このように舞台上で上演される作品は、たとえ暗くても見えなくてはなりません。そして踊り手と屏風、或いは装置が、照明でどのようなバランスになって見えているかがとても重要です。

当然衣装やメイクアップも考慮に入れなければならないが、地唄舞の座敷の雰囲気のある舞台にはアンバーの色彩を利用し、舞台全体を少し抑えた感じにしますが、アンバーの色彩は顔の色を赤黒くするために私はラベンダー又はパープルの色彩を目立たないように入れて、赤黒さを解消するように心がけています。ラベンダーとパープルは色彩のない舞台、或いはブルー舞台でも隠し味として利用しています。

これまで日本舞踊における古典や屏風での踊りの照明には、あまり色彩を使用せずフラットにデザインすると言いました。そうすると日本舞踊の照明はフラットに作ればいいのだと誤解される方がおりますが、すべてそうでは有りません。

例えば「お夏狂乱」の夕日の照明はフラットではなく、かなり写実的に、そして立体的に照明デザインします。夕日が落ちる寸前の明かりで幕、或いは演出によっては夜にしますが、その場合は再びフラットなブルー舞台になったりします。

建築でも舞台でも視覚的な部分を見る人に何らかの反応を引き起こします。照明デザインとして或る部分を暗くするか明るくするか考えたします。どちらに決定するにしろ、何らかの影響を観客に及ぼすものと認識しています。

私はかつて先輩から「古典であるから、あるいは伝統であるからと言って歌舞伎や日本舞踊における照明デザインを、旧来の形式や慣習に固執してはいけない」と教えられました。先輩達が夢にまで見てやりたかった照明デザインが、様々な技術開発によって実現出来るようになりましたが、むやみやたらと色彩に頼ったり、無意味な照明変

化をするのではなく、古来の形式を尊重しながら古典の作品にも挑戦すべきだと思います。先ほどお話した「鶯娘」は、当時の最新の技術を利用して役者、装置家、衣装デザイナー、照明家などの演出スタッフ達の緻密なコミュニケーションの末に完成されたはずで、現代の技術を使って現代の観客にアピールして行かなくてはなりません。このことはとても大事なことだと思っています。

従って私は、それぞれの決定を照明構成やその構成全体の個々の要素について考察し、自分が観客に期待している反応にプラスになるよう心がけています。

次に創作舞踊の照明に取り組む場合ですが、まず何を伝えなければならないか、そして何を見せるのかを決めるために、まず台本を読み、舞踊には音楽が重要な意味を持ちますのでテープを何度も聞き、時には関連する絵画やビデオ作品を見たりもします。

そして演出家、振付家、舞台美術デザイナー、音響デザイナー、衣装デザイナーの演出スタッフと打ち合わせをします。何回かの打ち合わせと稽古を見た時点で私の頭の中でラフな仕込み図が出来上がります。

そして今度は具体的に図面に書き込んでいきます。この図面を「照明仕込み図」と呼んでいます。これは平面ばかりでなく、断面図も作成し、何枚にも及ぶことがあります。照明デザインを実行するためのスポットライトのつり込み位置やカラーフィルター、チャンネル番号、照射方向が記号と数字で書かれています。

そして更にキューシートと呼ばれる操作表を書きます。各場面で使用されるチャンネル番号やレベル、変化のタイミングやスピード、センターフォローの情報などを整理した物です。実はこの仕込み図の作成とキューシートの作成は照明デザインの作業の中でとても重要な作業で、時々この仕込み図とキューシートが完成すると、一つの作品が出来上がった錯覚に襲われることがあります。

台本にト書きがあり、さらに演出家、装置デザイナー、衣装デザイナー、振付家などから様々な意見が出されますので、私はすべての条件を取り込みながら、それぞれの瞬間がどのように見えるかを頭の中でシュミレーションし、最善の解決方法を見つけるために自問自答します。

演出家や振付家は、時として具体的ではなく「パワーとした感じの光がほしい」などとかなり曖昧なイメージで要求されることがありますが、照明デザイナーは現実的でなくてはなりません。一本の照明バトンにつれる機材の数量、負荷回路の容量、負荷回路の数などを考慮に入れて計画しなくてはなりません。更にその公演に掛けられる

費用の問題も考えなければなりません。

稽古の段階から、舞台装置は模型で見せる事ができます。音響は録音テープで聞かせる事ができ、また衣装は着せることができ、小道具も実際に使うことが出来ます。残念ながら舞台照明は舞台に乗るまでは見せることが出来ません。舞台に乗るまであらゆる方法でその場その場がどのように見えてくるか、又はどのように見たいかを伝えなくてはならないと思っています。そして、演出家や振付家のイメージにいかにか近づけるか、更に演出家や振付家が考えた以上の照明効果を舞台に作り出す努力をしています。

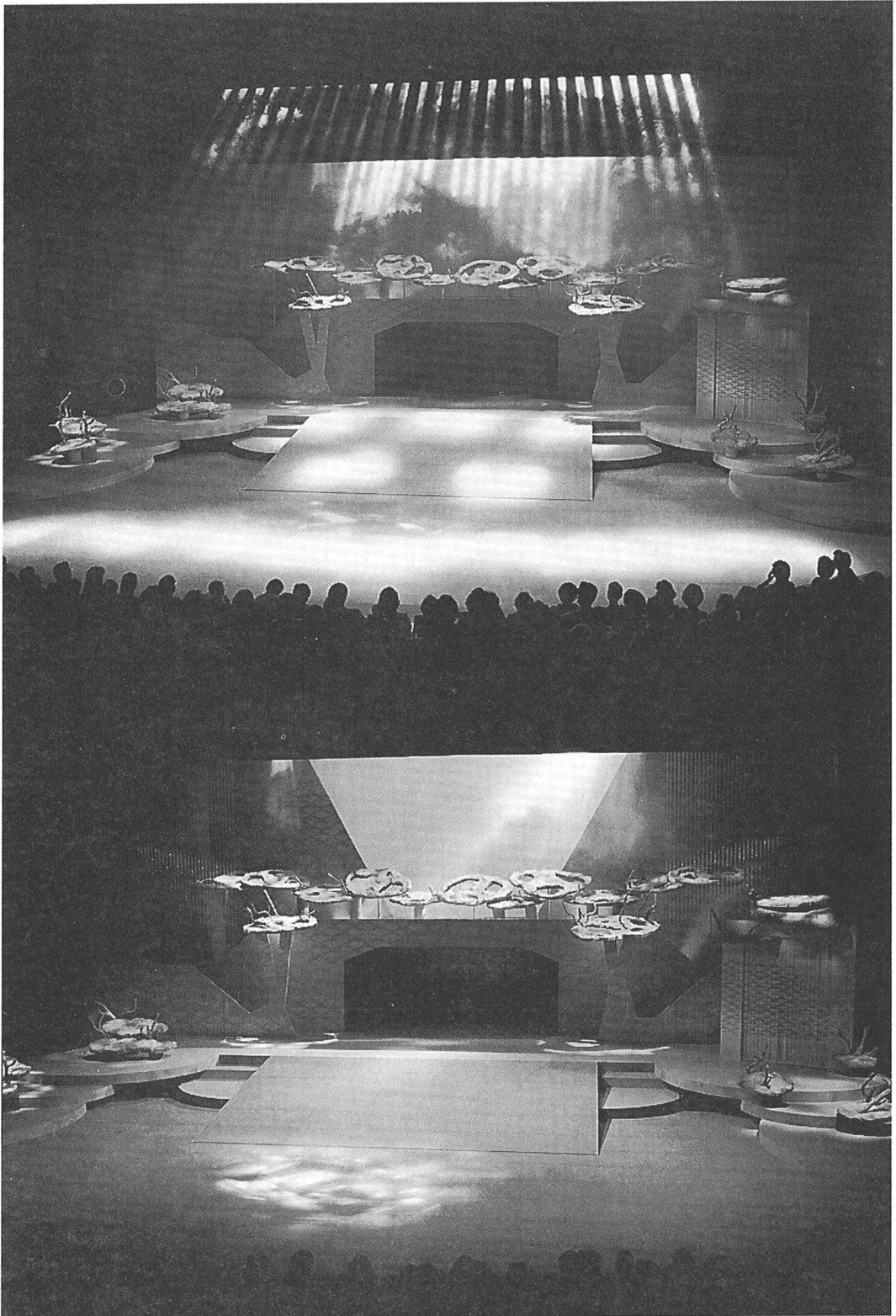
舞台照明は独自の表現能力を持っています。舞台を明るくしたり青くして、観客の視覚にただ舞台を見せるだけでなく、舞台を構成する一つの要素として照明という光の効果によって舞踊に参加しているからです。窓から差し込む太陽の光一つを取ってみても、朝の光、日中の光、夕方の光、それぞれ違った角度であり、違った色彩であり、方向もそれぞれ違いますし、季節や天候などによっても変わります。更に、登場人物の心理によって明るさの量を調整します。

私は創作舞踊で好んで舞台上部後方からの何列かのビームライトや横からの光を多用します。これは踊り手の劇的な存在感を強めるためや、踊り手を舞台装置からなるべく分離させるためでもあります。日本舞踊協会の「吉原」の花魁道中のシーンや、「生き物地球紀行」の幕切れのシーンなどがそれです。

最後に時間的问题があります。舞台における空間と時間は自然現象の時間とは違います。舞台空間の状況はすべて変化によって統合されているもので、舞台空間が静止していることは滅多にありません。或る瞬間から次の瞬間へと進むとき、変化があります。時間について慎重に考えれば、現実や無限との関係にぶつかることになります。

照明で私はリズムを構築したり、ペースを変えたりします。踊り手の動きや音楽のテンポに合わせて、時間を作っていくわけですが。時には観客に気づかれないように、或る時には一瞬に舞台空間を変えます。それらは全て観客に或る意味をもたらすし、そして照明の変化は、まるで「ポインター」のようにお客様に見るべき場所を示しています。

つまり、舞踊における、コミュニケーション、空間、時間は舞台を愛する人たちの創造であり、観客はこの仮想の現実(パラドックス)を楽しんでいるのです。



日本舞踊協会 創作舞踊劇場公演「生き物地球紀行」 H11. 7.10~11 新国立劇場中劇場
(写真提供 ビデオ・フォト・サイトウ)