



## Shadowing 1

昨日、ノッティンガムプレイハウス劇場で『Darkness Darkness』という演劇公演の照明デザインの仕事を終え、次の日の朝、急いでスウェーデンのマルメという都市にある、マルメオペラハウスに飛びました。

なぜマルメに来たかという、憧れのイギリス人照明デザイナー、ガイ・ホア氏がそこで、オペラとコンテンポラリーダンスを融合させた公演『To see the world while the light lasts』を照明デザインされているということで、彼のシャドウをするためにやってきました。シャドウという言葉は照明業界だけの用語かもしれませんが、「～(人)をシャドウする」とは、その人のアシスタントになるわけではなく、常にその人について回り、その人の仕事の仕方やスタイルを観察して学ぶという意味でもあります。

いつも、ガイ氏の照明デザインを観ていると、関心させられます。どこから打ったら、こんなに綺麗に被写体が浮き上がって見えるのか。キッカケのタイミングとスピードに、説得力があり、無駄がない。ステージを確実にコントロールしている彼の照明はどのようなプロセスで作られているのか、一度見てみたかったです。

特に興味があることは、ガイ氏がテクニカルリハーサルの前に、どのような下準備をしているのか、ダイレクターやテクニシャンと、どのようなコミュニ

ケーションを取っているのか、オペラハウスという灯作りの時間がとても限られた環境のなかで、どのような工夫をしているのか、海外の劇場で照明デザインをするにあたって、どのような挑戦があって、どう対処するのか、ということでした。

残念なことに、スケジュールの関係上、フォーカスのセッションは先週前に終わってしまっていて、フォーカス風景を見ることができませんでした。今日、私がオペラハウスに到着したのは、お昼過ぎ頃。夜から始まるテクニカルリハーサルに備えて、数日前からガイ氏とプログラマーは、地下にあるスタジオで、録音されたオーケストラの音楽を流し、GrandMAのヴィジュアルライザーを使いながら、プログラミング/キッカケタイミングチェックをしていました。

てっきり私は、イギリスのスタイルと同じように、舞台監督がすべてのキッカケを出すものだと思っていましたが、どうやらこの劇場は、Depty Stage Manager(キッカケを呼ぶ舞台監督)というものは存在せず、それぞれの部署が各自でゴーする、でも互いにリンクしなければいけないところはリンクするというやり方で行っているそうです。(今回の場合は照明が映像をトリガーする照明キューがいくつかあるそうです)。このスタイルは、少し日本の劇場と似ているのかもしれませんが。

ガイ氏に下準備について質問すると、「本物とは全く見た目が違うから、ヴィジュアルライザーは普段、ダイレクター/振付家には見せないようにしている。キュー、タイム、キュータイトル、グループ等、事前に打ち込めるものは、すべて打ち込んで



マルメオペラハウスの常設照明

おくようにしてる。その過程で、ヴィジュアルライザーは重宝するね。なにしろ、ステージで明かりをつけられる時間が少なすぎるからね。迷っている時間はないから、オペラハウスの数ある常設のムービングライトのうち、どの灯体を、どのシーンで、どのように使うかは、しっかり決めておくようにしている。そして、劇場に入って初めに卓ですることは、各劇場のデイマーに合わせて、自分オリジナルのデイマーカーブを作るようにしている。そうすることで、同じ作品をほかの劇場にもっていても、1キューずつ修正しなくて済むし、ゲージを5%上げ下げするだけで、どれだけ明るさを変えられるか、コントロールしやすくなる。だから、それぞれの劇場に行ったらまず、卓でフルから5%ずつ落としつつ、オリジナルのカーブを先に設定してしまうんだよ。」とおっしゃっていました。なるほど。

ガイ氏の頭には、すべてのダンサーの動きと、音楽がインプットされていて、音楽を聴きながら、楽譜も見ずに、プログラマー/オペレーターにキッカケを1つずつ教えていらっしゃいました。その姿は、まさにオーケストラの指揮者。照明のみならず、フライキューもガイ氏が作っていらっしゃったのを見て、これは1人2役の大変な現場だなと、隣で見ていると思いました。そんな中でも、焦りを見せずクールなガイ氏。彼のシャドウをできる日は、あと3日間。引き続き、沢山学ばせてさせていただきたいと思います。



GrandMAのヴィジュアルライザーで打ち込み/キッカケ確認