



Shadowing 3

明けましておめでとうございます。
今年もどうぞ宜しくお願い致します！

昨年冬に、デンマークのマルメオペラハウスでシャドウをさせていただいた、イギリス人照明家、ガイ・ホア氏。彼から教わった、海外の劇場で照明デザインをするにあたっての挑戦、それは「郷に入っては郷に従え」でした。そして、People's skillと物事を的確に伝える術(例：プログラマーには、Movingの色を調整するうえで、RGB/CMYをパーセンテージ(数字)で伝える。フォーカス、ズームも数字で伝えていらいっしょいました)。照明家の方でも「あーもうちょっと青足して。もっと青。はい、ストッパー」という指示をされる方も少なくはないのですが、ガイ氏のように正確に数字で伝えられたら、プログラマーもプログラムしやすいのだろうなと思いました。

ガイ氏の照明プラン(CADでもVectorworksでもなく、見たこともない古いソフトウェアで、イラストレータに似ているものでした)、ビームの計算(フォーカスノートは一灯一灯、それぞれのシーンごとに、例のソフトウェアで手書き)、キューシート(きっかけやタイムはもちろん、楽譜やダンサーの大体の場所、パレットやグループ、反省書き込みなど、とにかくたくさん)の情報がそれぞれのキューに書き込まれていました。ポジションやビームパレットのナンバリングは、彼自身が覚えやすいように、シーンに近いもの同士を、同じ10単位の数字で作っていらいっしょいました(パレット71~79までは、月明かりのシーンなど)。LED moversのカラーミキシングは、光量を上げたり、下げたりするごとに、色味が少々変わってきてしまうので、色調整をいらいっしょいました。

第二幕で出てくる、オーロラを照明で再現するために、ガイ氏はアイスランドまで行って、オーロラを観察してきたそうです。これはムービングライトを台車に一列に乗せて、シーンチェンジのときに山のセットの後ろにセットし、オーロラを演出していらいっしょいました。ヘーズマシンとスモークマシンを両方使い、山セットのちょうど上にモクモクがくるようにし、そこにムービングを下から打つという仕掛けです。これは、本物のオーロラを見たことのない自分にとっては、驚きとときめきを覚えました。

舞台奥のドアが、暗闇の中でオープンし、そこに立った主人公の影が、舞台上にどんどん伸びていくシーンでは、サスバトンに一頭のムービングライトを仕込み、高い位置からオンにして、サスバトンが降りてくるスピード(一定のスピードではなく、カーブのかかったスピード)に合わせて、ムービングのTiltのバリューもカーブをかけていらいっしょいました。そのスピードとバリューを計算した、ダイヤグラムを網元テクニシャンと照明プログラマーのために作成していらいっしょいました。

第二幕の一番最後には、1500個近くのLEDボールを空からスローモーションで降らせるという、とてもドラマチックな演出でした。やろうと思えば、ピクセルマッピングで3Dアニメーションもできたそうですが、最終的には静止した状態で、全体の光量を微妙に変えるというシンプルで美しいエンディングでした。

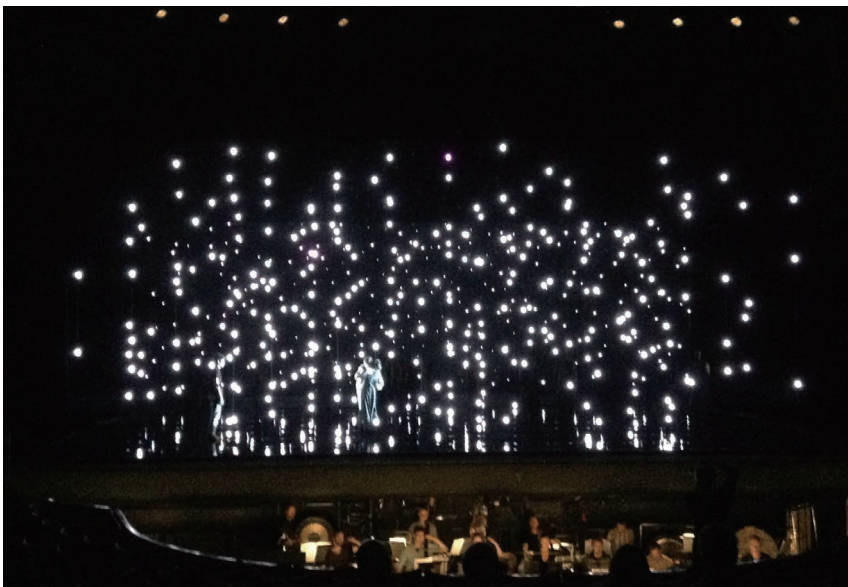
完璧主義とまで言える、細部まで入念に計算され、作り上げられたプランと下準備。ペーパーワークだけ見ると、ガチガチしているように見えても、人間的にはとても穏やかで、親切なガイ氏。下準備から最後まで、決して手を抜かず、情熱をもって仕事をされているガイ氏にとってもインスパイアされました。この貴重な機会をくださった、ガイ氏にとっても感謝しております。



オーロラ効果のための台車に乗ったVL



網元と舞台監督にフライキューを指示するガイ氏(写真右)



第2幕エンディング LEDボール