

中瀬有紀



Bruno Mars - 24K Magic

## 照明家コーリー・フィッツジェラルド

2017年3月28日にベルギーのアントワープを皮切りに開始した、ブルーノ・マーズ『24Kマジック・ツアー』がニューヨークへやって来ました。マディソン・スクエア・ガーデンを含む、マンハッタンとその周辺の計3つのコンサート会場をすべて満員にしたコンサートは、スタジアムの大きさを生かしたダイナミックな押しの演出と、彼のホームパーティに招かれているようなアットホームな引き感が観客を高揚させます。「ブルーノとはすでに何度も一緒に公演を一緒に作ってきたけど、コラボレーションの機会をいただけることを毎回嬉しく思う」と、『24Kマジック・ツアー』の照明デザイナー、コーリー・フィッツジェラルド氏は話します。「観客になにを伝えたいか、音楽をどのように視覚化するか、ブルーノは作品に対するクリアなビジョンをもっている」と続けるフィッツジェラルド氏は、「衣裳から照明、振り付けに至るまで、ブルーノ自身が細かなディテールまでプロデュースに関わったからこそ生まれる演出」と語ります。

『24Kマジック・ツアー』の制作チームは初演の約8カ月前から動き始めました。コンセプトの絞り込みは、各署デザインチームと施工会社がそれぞれ作成し共有する3D模型上で、なにが求められてなにが現実的か、実験の積み重ねだったそうです。照明デザインはCinema4Dで作成されたイメージを基にアイデアを練り、その後Vectorworksにて技術面の詳細を図面化、さらに3DビジュアライザーLightConverseにて打ち込んだ照明のキューデータをもって、約1カ月のテクニカルリハーサルへ臨みます。grandMA2を使用し、SMPTEタイムコードにて照明と音楽、そして映像演出をすべて同期させるのに、アップテンポの曲の場合は約8時間から12時間要します。

「ブルーノが求めるものをディテールまで詰めるには、時間がかかってもそれだけの価値がある」と、ほとんどすべてのプログラミングを自身で行ったフィッツジェラルド氏は言います。

最近のライブイベントでは、公式記録映像と会場のモニター用に撮影される映像以外にも、観客それぞれがスマートフォンで撮影可能で、人の目とカメラの両方に対して明かりを作ることが求められます。フィッツジェラルド氏は映像チームとも密に連携を組み、彼が光で作る風景をカメラが捕らえることと、カメラの画に対して彼が明かりを作りこむことの相互関係もテクニカルリハーサルにて構築します。しかし、公演は「なまもの」なので、どれだけ机上で完璧なプランを作成しても、最終的には本番のオペレータを担当するツアー照明デザイナーのホイットニー・ホーバーステイン氏の腕にかかっています。彼はすべての曲を覚え、SMPTEタイムコードを使用しない箇所がタイムコード使用の箇所と同じくらいの完成度に写るよう、毎回作品に磨きをかけています。

アリーナにいても3階席から見下ろしていても、なぜかステージにいるブルーノとの距離感がナンバーごとに縮まっていくような感覚は、きっとフィッツジェラルド氏をはじめとするクリエイターたちが、ブルーノの掲げるゴールに向かって団結し、丁寧に心をこめて作り上げた公演だからでしょう。「今後も音楽アーティストたちとのコラボレーションを続けていくうえで、体験型インタラクティブな技術と映像を用いて、ライブイベントの制限を超えていきたい」と話すフィッツジェラルド氏の照明デザインは、来年4月の埼玉スーパーアリーナ『24Kマジック・ツアー』公演を沸かせます。