



# 『語劇の手引き

## 照明編』

### へようこそ！

この冊子では、みなさんが語劇を上演する舞台、プロメテウス・ホールの照明について解説していきます。

この冊子を通じて、より良い語劇作りのお手伝いが出来れば幸いです。

第 103 回外語祭実行委員会語劇局

# 目次

照明のお仕事	1
操作卓について	3
操作の前に	4
照明の種類	5
場面記憶	9
ピンスポットライト	12
インカム	13
よくある質問	15
先輩からのアドバイス	16
その他	17
本番の流れ	18

# 照明のお仕事

照明担当の役割は、物語の世界をホールに創りだして観客を語劇に惹きこむことです。照明というダイレクトに視覚に伝わる効果をいかに有効に使うかが、語劇のカギを握ると言っても過言ではありません。監督などとはよく話し合ったうえで照明プランを作成し、操作していきます。

## ○ 何をすべき??

### ・話し合い

劇の脚本をしっかりと読み込んで劇の内容を理解したら、監督や他の団体構成員と話し合ってイメージの共有をし、どの場面でのどのような照明を使うかプランを立てます。

ホールで練習できる機会は限られているので、「語劇の手引き」や「照明早見表」などをうまく活用してあらかじめ明るさ、色の有無、向きなどを考えておき、ホールで確認するという順序をおすすめします。

### ・ホール練習

練習中に役者の台詞や動きを変更することもあるので、監督や役者とよく話し合い適宜照明プランを改善していくのも仕事です。また、照明のイメージや操作のタイミング、役者の出捌けなどを掴むために、出来る限り練習に参加することをおすすめします。照明担当が複数人いる場合にはキュー出しやピンスポットライトの操作など、各人の役割をあらかじめ決めておくといでしょう。確定した舞台上の照明は適宜メモを取ったり、写真を撮ったりして次回以降すぐに作れるようにしましょう。P.8「場面記憶」の機能を活用してください。

## ○ アドバイス

練習の機会が限られている照明担当は、いかに時間をうまく使うかが重要になってきます。

ホールの練習とそれ以外とをうまく組み合わせながら、素敵な照明演出のために頑張ってください。語劇アーカイブルームで貸し出している先輩たちの語劇 DVD が参考になり、おすすめです。

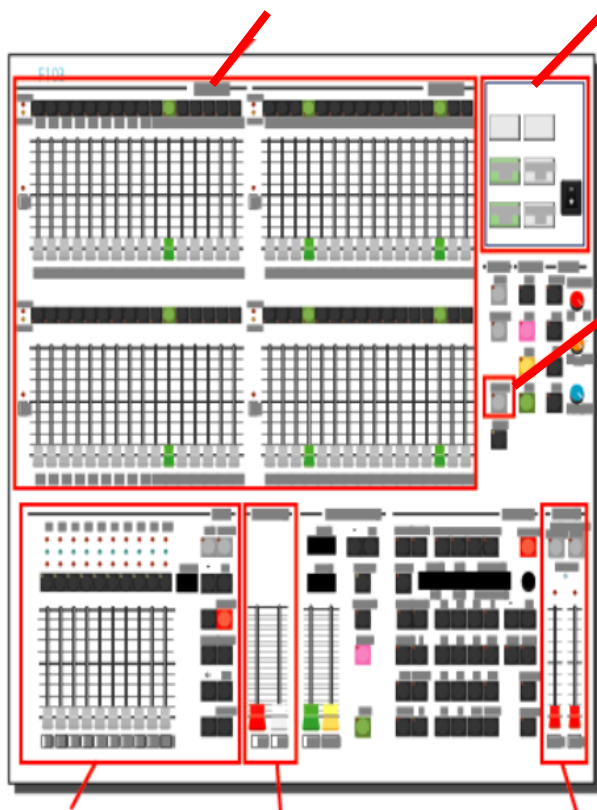


# 操作卓について

照明の操作は、照明調整室内の「照明操作卓」(下図)で行います。

E) 手動フェーダー部  
(→「照明の種類」P. 5-7)

A) 電源部  
(→「操作の前に」P. 4)



B) JOINT ボタン  
(→「操作の前に」P. 4)

F) サブフェーダー部  
(→「場面記憶」P. 8-9)

D) A/B クロスフェーダー部  
(→「操作の前に」P. 4)

C) マスターフェーダー部  
(→「操作の前に」P. 4)

- 照明操作卓の一つ一つをつまみをフェーダーと呼びます。
- 上図の A) ~F) までの記号は、他のページの解説にも使用されています。

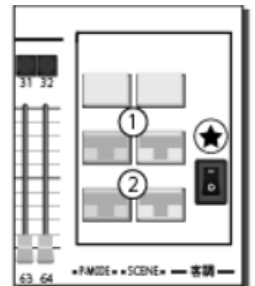
他のページの拡大図がどこを指しているかわからないときは、このページに戻って確認してください。

# 操作の前に

照明操作の前に、必ず以下のことを確認してください。  
全ての設定が完了しないと、機材が正しく動きません。

## ○STEP1

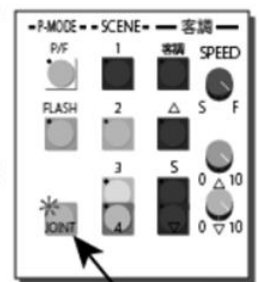
まず「A)電源部」にある⊕のスイッチを操作して、機械の電源を入れてください。スイッチが入っていないと、右図の①と②の作業灯以外の照明は操作できません。



A) 電源部

## ○STEP2

実際に照明を操作する前に、照明操作卓の右上にある①の「舞合作業灯」と②の「客席作業灯」を OFF にします。この2つが ON になっていると、一部の照明がフェーダ一の操作と連動せず、点灯したままになります。



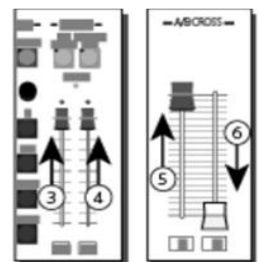
B) JOINT ボタン

## ○STEP3

「B) JOINT ボタン」のランプが赤く点灯していることを確認します。光っていなければこのボタンをダブルクリックし、点灯させます。

## ○STEP4

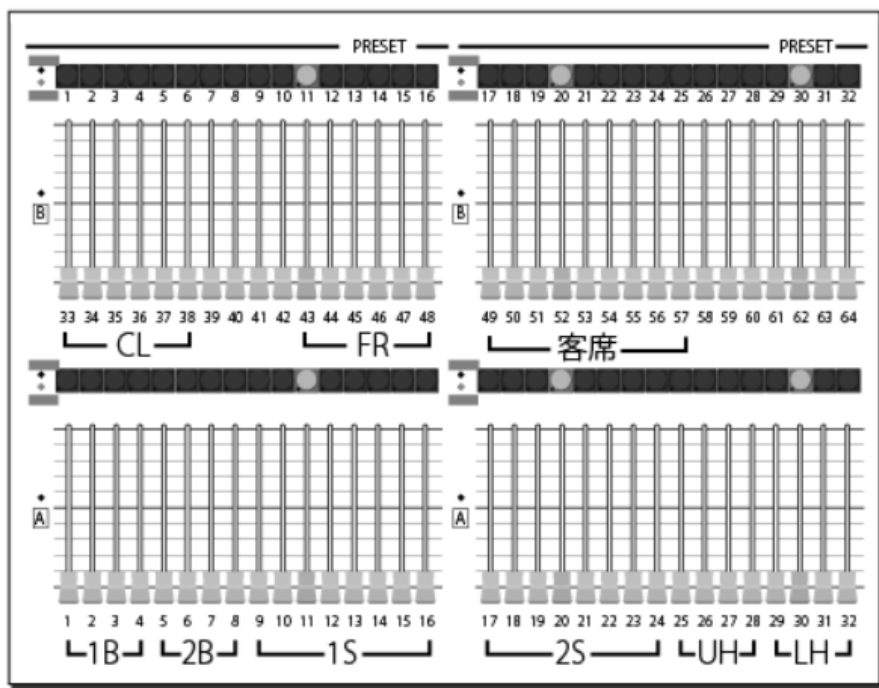
「C) マスターフェーダ一部」の部分にある③と④の2つのマスターフェーダーを一番上まで上げます。さらに「D) A/B クロスフェーダ一部」にある⑤のAのフェーダーを一番上まで上げ、⑥のBのフェーダーを一番下まで下げます。



C) マスターフェーダ一部  
D) A/B クロスフェーダ一部

※照明の細かい操作をせず、とりあえずホールを明るくしたいときは「A)電源部」の①「舞合作業灯」と②「客席作業灯」を ON にします。

# 照明の種類



## E) 手動フェーダ一部

照明は、「E)手動フェーダ一部」で操作します。

各フェーダーは1つの照明に対応しています。

フェーダーには緑色のものと灰色のものがありますが、それらに違いはありません。

フェーダーの位置は、照明の種類ごとにそれぞれまとまっています。

実際の操作卓にも照明の種類が略称で表記されています。

7ページ以降で各照明について解説していきます。

\*なお、サスペンションライトにカラーフィルターを入れることで、ライトの色を変更することができます。

語劇局で用意しているのは、赤と青の2色となっております。

ただし、カラーフィルターの取り付け及び取り外しにつきましては、局員立ち会いのもと団体構成員の方で、準備時間・片付け時間内に行ってください。

実際の照明操作卓です！





### ■フロントサイドライト (FR)

客席前方の両側の壁に設置されているライトです。角度をつけて照明を当てるため、舞台全体に立体感を出すことができます。

上手、下手それぞれに3つずつフェーダーが割り当てられており、高さが少しずつ異なります。また、最下段は赤色のライトです。3つ同時に点灯させることも可能です。

※上手…客席から見た舞台右側

### ■シーリングライト (CL)

客席上部にある、舞台を前方から照らすライトです。シーリングライトを使うことで、影になってしまいがちな役者の顔を照らすことができます。

6つあるフェーダーに対してそれぞれのライトが割り当てられていて、それらは同時に点灯させることができます。



## ■ボーダーライト(1B/2B)

ステージ上部にある、舞台全体を真上から均一に照らす照明です。舞台の前半分を照らす1B(第1ボーダーライト)と、後ろ半分を照らす2B(第2ボーダーライト)があります。

1B、2Bにそれぞれ4つのフェーダーがありそのうち3つは回路が違うだけで全く同じ役割をするライトです。残りの1つ、それぞれの一番右側のフェーダー(番号4・8)のみ、薄い青色のライトです。



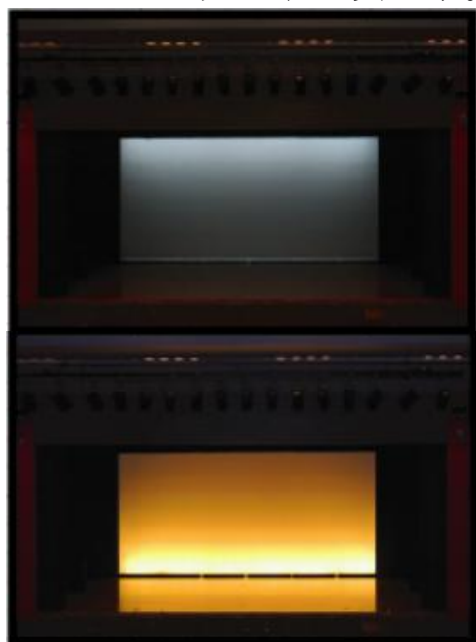
▲1Bの例

▼2Bの例



## ■サスペンションライト(1S/2S)

ステージ上部にある、舞台を部分的に照らす照明です。2列になっていて、主に舞台の前半分を照らす1S(第1サスペンションライト)と、後ろ半分を照らす2S(第2サスペンションライト)があります。



## ■アッパーホリゾンライト(UH)

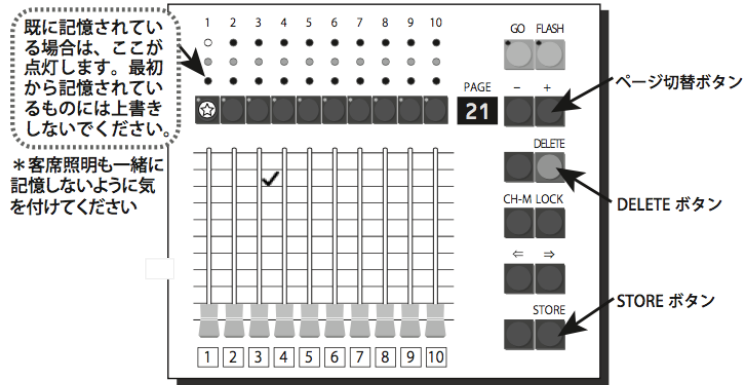
ホリゾン幕(幕の一番奥にある白いスクリーン)に上から当てる照明です。色は濃さの違う青色3つと赤色1つです。

## ■ローワーホリゾンライト(LH)

ホリゾン幕に下から当てる照明です。色は青色・緑色・赤色・黄色の4色です。

# 場面記憶

いくつかの照明を同時に使う場合、「F) サブフェーダー部」に記憶させ、1つのフェーダーで一度に点灯させることができます。これを「場面記憶」といいます。本番で場面記憶を使用する場合は、上演前の入れ替え時間に使用予定のページに記憶がされているか念のためご確認ください。



F) サブフェーダー部

## ■記憶するには

### ○STEP1

「E) 手動フェーダー部」で、記憶させたい照明をつくる。

### ○STEP2

ページ切替を使用して、照明の記憶がされていないサブフェーダーを探す。既に記憶されているサブフェーダーは、サブフェーダー上のランプが点灯する。

### ○STEP3

STORE ボタンを押しながら、記憶させたいサブフェーダーの上にある黒い☆を押す。これで記憶完了。既に記憶されているものがあつた場合は、上書きされます。押すと、サブフェーダー上のランプが点灯する。


### ○STEP4

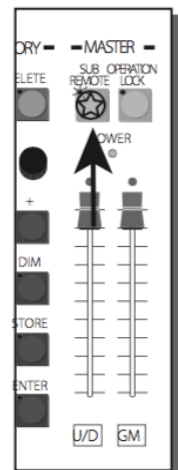
「E) 手動フェーダー部」の各フェーダーを下げても、記憶させたサブフェーダーを上げることでその照明が再現される。

## ■削除するには

DELETE ボタンを押しながら、消したいデータが記憶されたサブフェーダー上にある☆ボタンを押す。（フェーダー上のランプが消えたことを確認する）

## ■舞台袖での操作

- ・サブフェーダー部に記憶した照明は、上手側の舞台袖でも操作可能。
- ・舞台袖で操作するには、「マスターフェーダー部」にある（cf. 右図）SUB REMOTE ボタン☆をクリックし、ボタン上のランプを点滅させる。
- ・このランプが光っている間は、記憶した照明を上手側の舞台袖の装置で操作可能。反対に、このランプが点滅している間、照明室の操作卓のサブフェーダー部分では操作不可。



実際の上手側の舞台袖の装置の写真はこちら！



**○照明はほどほどに！**

舞台が明るくなればなるほど、舞台上にいる人の体感温度は上がっていきます。役者の意見も聞きながら照明の調整を行いましょう。

**○フェーダーはゆっくりと動かす！**

フェーダーを速く動かすすぎると、明るさが急に変わり、役者の目にも観客の目にも良くありません。フェーダーを上げるときはゆっくりと動かしましょう。

**○ライト・ Horizont幕に注意！**

Horizont幕の前にあるローワーHorizontライトをまたいだり、これにぶつかったりしないでください。また、点灯中は非常に熱くなるので触れないようにしましょう。Horizont幕も大変デリケートな機材ですので、絶対に触れたり、裏側の隙間を通ったりしないでください。

**○全てのフェーダーを同時に上げない！！**

一度に全部のフェーダーを上げると、ホールのブレーカーが落ちてしまう場合があります。それ以降のホールの使用に関わるので絶対に行わないでください。

# ピンスポットライト

ホールでは右の図のようなスポットライトが使用できます。

このライトでは役者の動きを追いかけてたり、一点に光を当てたりすることができます。

ライトは2台あり、コンセントのあるところで使うことができます。高さの調節も可能です。使用場所によっては光量が足りなくなる場合があります。コンセントの位置は『語劇の手引き 代表・監督編』(p11)で確認してください。

また延長コードを使う際には各団体でアース端子(三又コンセント)を用意してください。



電源の ON/OFF は機体のボタンで行います。ボタンを操作するとカチッという大きな音がします。音をたてたくない場合、両方のボタンを同時に『半押し』しながら、押したい方のボタンを深く押してください。

本体の後方にあるしぼりを操作することで光の当たる範囲を変えることができます。

カラーフィルターを使用して、照明に色を付けることもできます。使用する場合、耐熱性のフィルターを各団体で用意してください。

長時間使用すると、本体が高温になるので注意してください。大変壊れやすいので持ち運ぶ際は細心の注意を払いましょう。

# インカム

インカムとは、音響室、照明室、舞台袖の間で連絡を取り合うときに使う機械のことです。インカムにはA・Bの2つのチャンネルがあり、それぞれ別回線で作動します。「Intercom level」のつまみで音量を調節することができます。

## ■使用方法＜音響室・照明室＞

ここでは、まず音響室と照明室にあるインカムの使い方を説明します。

### 呼び手

まず、ヘッドセットを装着します。「Call」ボタンを長押しすると、下にあるオレンジ色のランプが点滅します。これによって他のインカムに連絡したい意志を伝えます。その後、「Talk」ボタンを押して応答を待ちます。

### 受け手

オレンジ色のランプが点滅していることに気づいたら、ヘッドセットを装着して「TALK」ボタンを押して応答します。

※「Speaker」スイッチをオンにすると、ヘッドセットからだけでなく本体にあるスピーカーを通して声を聞くことができます。本番中は、客席への音漏れの原因となるため、ヘッドセットを使用してください。



インカム

※音響・照明室では上演中に舞台の状況を把握することが難しいので、インカムで舞台袖と連絡を取り、タイミングを調節します。そのため、舞台袖から指示を出す人を決めておくといでしょう。

## ■使用方法<舞台袖>

ここでは、舞台袖にある2台のインカムの使い方を説明します。

<ヘッドセット>



- ・使用の際にはヘッドセットを着用してください。
- ・使い方はP. 11を参照してください。ただし舞台袖にあるインカムは、TALKボタンを押し続けるか、ダブルクリックで通話可能です。

# よくある質問

照明機材の使用によく起こるトラブルと、その対処法について説明します。

以下の操作を全て行っても正常に作用しない場合は、直ちに語劇局員まで知らせてください。

## ■機材の電源が入っているのに、照明が作動しない！

- ①「C) マスターフェーダー部」を一番上まで上げる。
- ②「D) A/Bクロスフェーダー部」を、Aのフェーダーは上に、Bのフェーダーは下に設定する。
- ③「JOINT」ボタンを押してランプを点灯させる。(P. 3 参照)

## ■すべての照明を落としているのに舞台が明るい！

- ①舞台作業灯を OFF にする。
- ②サブフェーダーと手動フェーダーを全て下げる。(P. 3 参照)
- ③舞台袖にあるしぼり照明を最後までしぼる。
- ④楽屋に通じる扉と、大道具搬入口をしっかりと閉める。

## ■客席が突然明るくなった！

- 上手・下手・照明室にある、客席蛍光灯スイッチが OFFであることを確認する。(詳しくは機材講習会にて)

## ■その他のトラブル

- 主電源を一度落とし、再起動させる



# 先輩方からのアドバイス

語劇の雰囲気を作り上げる大事な役割を果たすのが照明なので、やりがいがある。頑張って欲しい。

暗転の時間は短ければ短いほどいい。

大集会室は役者メイン、ホール練習は音響照明メイン、とうまく分担するとよい。

照明を実際に操作できるホール練習は限られているので、一回一回の練習を大事にして欲しい。

照明の演出は早めに監督と相談しておくべき！

照明担当であつてもなるべく劇の練習に出て、様子をつかむとよい。振りの変更などがあるため、照明は劇の全体を把握しタイミングをつかむことで、さらによい照明の照らし方を考えることができる。

照明中心の練習も必要だと思う。

特に、リハーサルなどの通し練習で、照明・音響担当は最初から最後まで語劇を客観的に見られる数少ない人だと思うので、余裕があれば、気づいたことをメモしておいて役者に伝えてあげると良いと思う。

# その他

## ■客席照明について

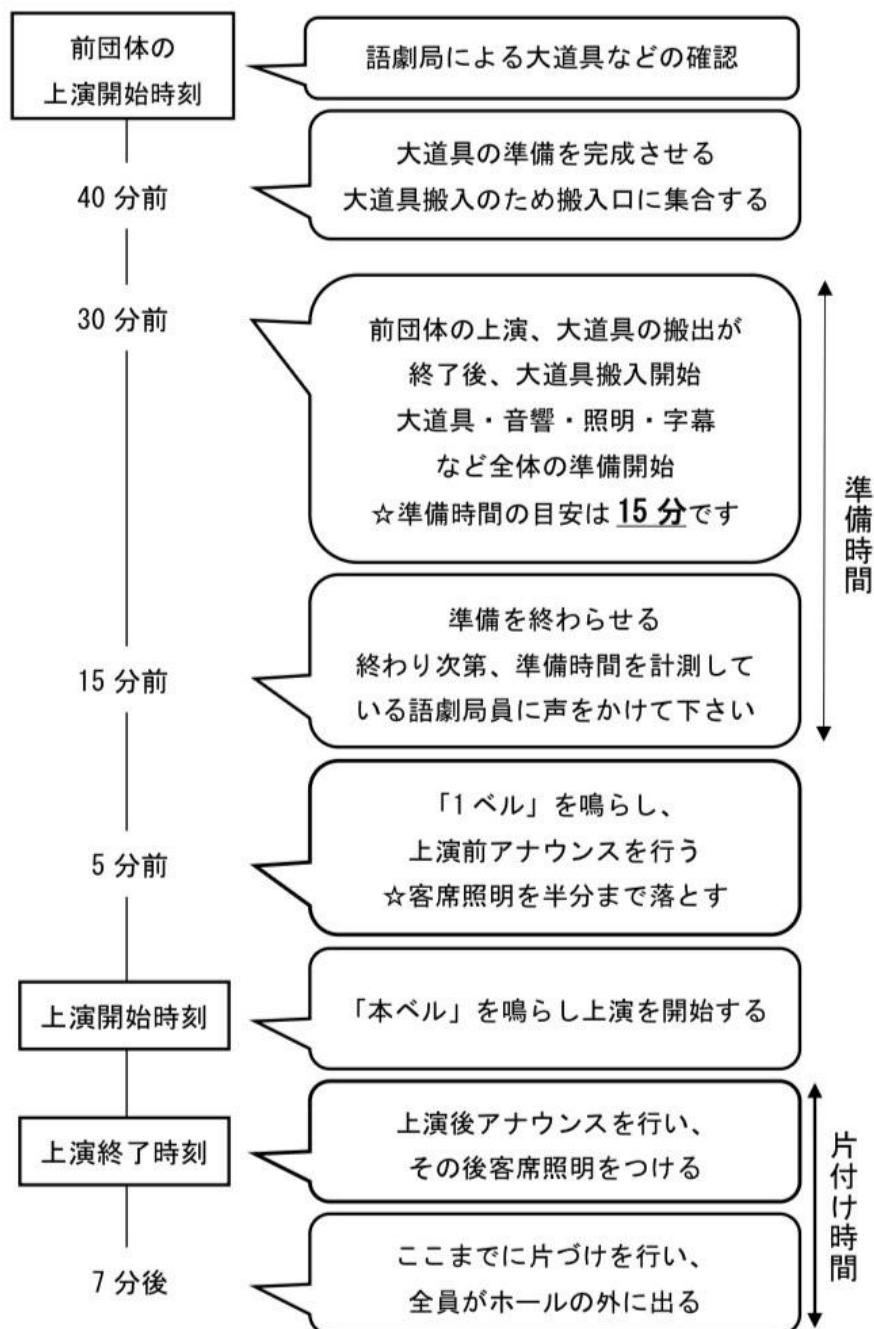
上演前後は客席照明をつけてください。客席照明を操作する際、操作卓の「A)電源部」にある「客席作業灯」を使用すると一度にすべての客席照明がついてしまうため、語劇の雰囲気損ねる恐れがあります。

そのため、「E)手動フェーダー部」のフェーダー番号 49～57 のライトを使って操作することをお勧めします。この照明を場面記憶させておき、フェーダーをゆっくりと操作すると便利です。

語劇局の方で、事前に客席照明を場面記憶したものを保存しておくので、上演前後にお使いください。

なお、場面記憶させたフェーダー番号については、準備時間に局員がお伝えします。

# 本番の流れ ※今後の状況次第で変更される可能性があります



# 語劇の手引き 照明編



---

編集・構成 第一〇三回外語祭実行委員会語劇局

発行 第一〇三回外語祭実行委員会

連絡先 090-6101-5044

[gogeki.gaijosai@gmail.com](mailto:gogeki.gaijosai@gmail.com)

発行日 二〇二五年五月八日(木)

---