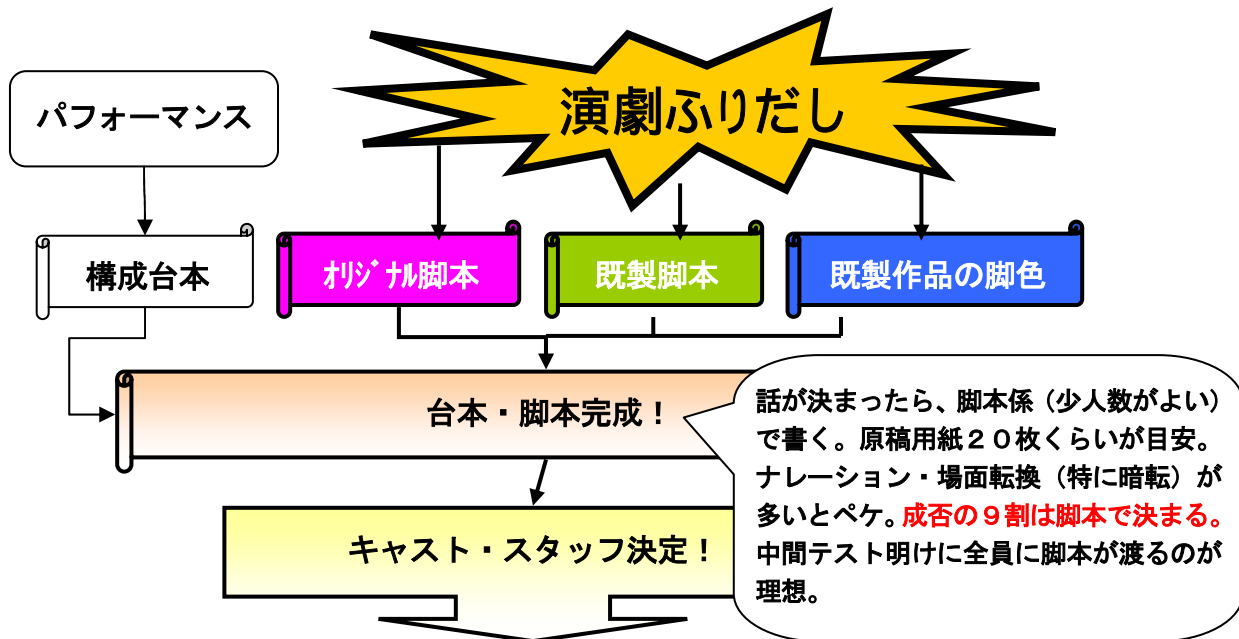


南高祭

カワズ演劇

ステージ発表双六



キャスト(役者)

読み合わせ

キャストは自分のせりふ、舞監がト書きを読む。舞監はタイムキーパー。

立ち稽古

動きの練習。なるべく本を持たずに、舞台の実際の広さを考えて。
1日2時間で10日間程度必要。

通し稽古

オープニングからラストまで。BGM・効果音つけながら。

リハーサル

実際の舞台で大道具・衣装も本番どおりに。照明・音響の練習中心。

スタッフ(裏方)

舞台監督

裏方全体のチーフ。 全パートの進行状況を把握。幕の開閉の責任者。

演出

役者の練習を見てダメをだす。

大道具

舞台のセッティング・撤去も仕事。

小道具・衣装

選曲・ダビング・本番のオペレートまで。早めに用意して立ち稽古から練習したほうがいい。**本番は、3人くらい必要。**

音響

リハーサルまで練習はできない。**本番は6~7人必要。**

照明

垂れ幕・ポスター・チラシ？作成

制作

本番(あがり)

脚本作り

はじめに

舞台ではできない事がある！

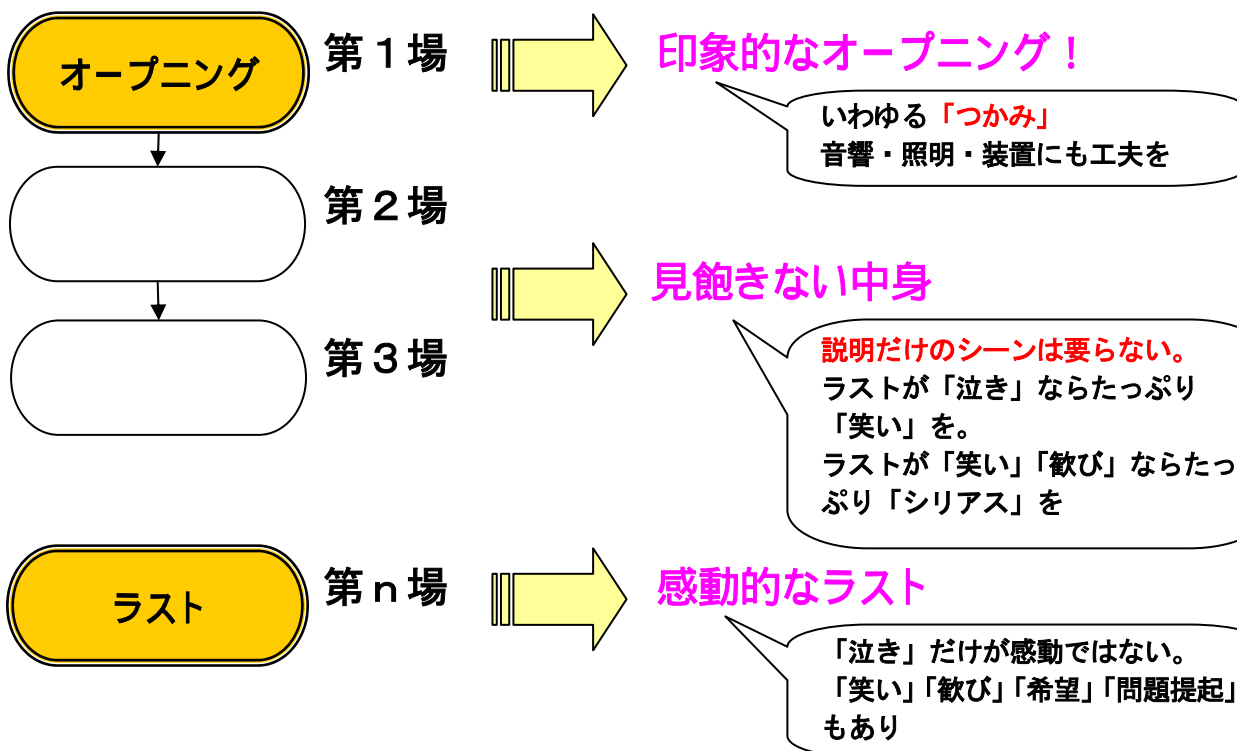
例：本火・本水・雪など禁止

本番中の上手・下手の往来

瞬間的な場面転換

場割り (シーン割り)

3～5場構成くらいがベスト！



ワンポイント

壹、ナレーションはないほうがいい

貳、場面転換は少ないほうがいい

参、暗転は死んでもしない

四、脇役を生かすと奥が深くなる

役者のたしなみ

巻、練習にはセリフ覚えてくる！！
式、小道具・衣装の扱い・管理は
役者の責任

練習の流れ

読み合わせ

1～2日

- ・『あいうえお』を意識して大きな声で
- ・朗読ではない！！『**会話**』です
- ・場面の情景や相手役の**動きを想像しながら**
- ・セリフは『**一文一息**』が基本
「、」で切らない

立ち稽古

7～10日

- ・動きの練習（当然セリフも含む）
- ・脚本持つな！
- ・**実際の舞台サイズ**を確保する
（教室で十分！）
- ・大道具・小道具ができるまでは、必ず同サイズの代用品を使う
- ・**セリフは相手役**に向かって言うのが基本
- ・ぼっと突っ立ってないで動いてみよう！
- ・客から逃げない！！
- ・**1分のシーンに1時間**程度の練習が必要

通し稽古

1～2日

- ・大道具・小道具・衣装・BGMなど**本番同様**でできるのが望ましい
- ・『ダメ』はメモしておいて、最後に伝える
- ・**緊張の持続**に慣れる

リハーサル

1～2回

- ・**リハーサルはスタッフの練習タイム！！**
- ・役者は
- ・舞台の出入り（上手・下手のどこから出るか、どこへ引っ込むか）の確認
- ・マイク位置の確認
- ・声量チェック くらいしかできない

本番

1回ポッキリ！

- ・誰でも（プロでも）ミスはします
フォローが大切！！
- ・スポットライトは君の頭上に！

演出

- ・君は**観客代表**です
- ・必ず客席側から練習を見て、いいところダメなところを言ってやる
- ・ダメなところを良くするために役者とアイデアを出しあったり、同じところを何度でも演じてもらう
- ・**たくさん『ダメ』を出して**、役者の魅力を引き出そう

舞台監督

- ・**全スタッフの総責任者！**
- ・練習に付き合い、**役者の動きを熟知すべし！**
- ・通し稽古以降は役者・裏方のすべてを仕切る
（例）
- ①道具・音響・照明すべてのきっかけを把握して全員に確認する
- ②舞台転換の段取りと指示
- ③リハーサルの段取り
- ④本番の舞台進行の仕切り
（楽屋入り、ステージへの移動から始まって、開演アナウンスのQ出し、開幕、上演、閉幕、終演後の撤去まで）

裏方作法

舞台監督

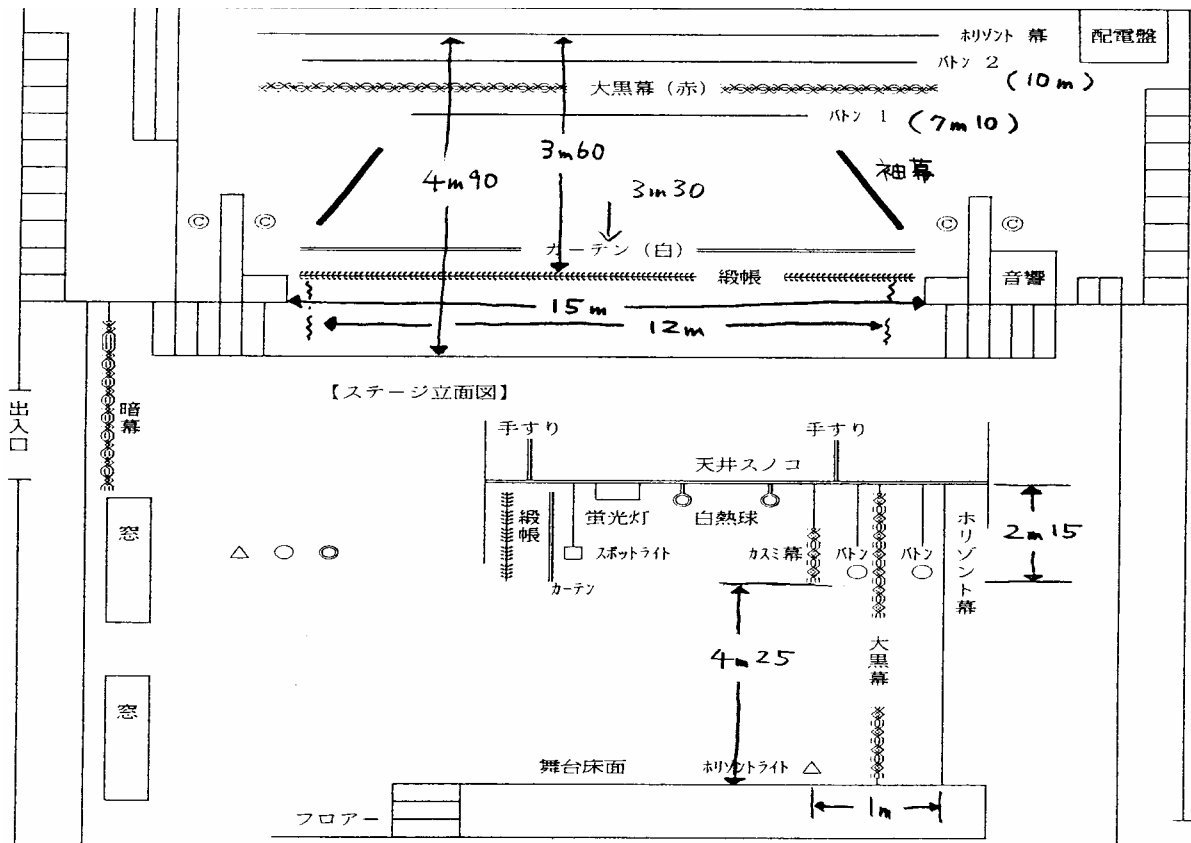


舞監必携!

メジャー
5 m

- ・各パートがバラバラに作業しないように**全体に目を配る**。
- ・芝居のどの場面で、どんなものが必要か**リスト作成**
- ・必要なものをどのパートが、いつまでに用意する（作るのか、借りるのか、買うのか）か**スケジュール管理**
- ・**ストップウォッチとメジャーが必需品**

舞台のサイズ



ワンポイント

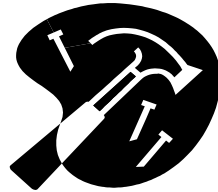
壱、間口（幅） 最大 約12m ≒ 40尺
 ♣ バランスがいいのは **27尺~30尺**
 式、奥行き 約3m90 ≒ 13尺
 （1尺 ≒ 30cm = 教室のタイル1枚分）

大道具



- ・舞台美術です。アートなんだから客席から見て美しくなきゃ
- ・演技の邪魔になるものはダメ！
- ・役者の体重がかかるものは**安全第一**で頑丈に
- ・しかも移動・転換を考えると**軽く**！
- ・**必要にして十分なものを**！

ワンポイント



業界用語で
ナグリ

❖背景は？

水平線（白）+水平ライト

or

大黒幕（赤）

❖装置は？

- ・模造紙の背景画（ドロップ）は芸がない
- ・**非写実**（抽象、象徴、使いまわし）の装置は**素材**にこだわれ！
- ・写実でいくなら、『**厚みと汚し**』を忘れずに！
- ・**入り口ドアはないほうがいい**

❖材料は？

- ・材木なら、**寸角・ベニヤ・ヌキ**・コンパネ
- ・釘は、65mm・45mm・25mm
- ・**サイズは尺**でとると便利

- ・場合によっては舞台上に家一軒建てるのが大道具の仕事！
- ・作業にかかる前に綿密な**デザイン・設計プラン・設計図**を作っておこう

小道具・衣装



- ・『馬子にも衣装』衣装は役者をその気にさせる
- ・『**下手な役者も小道具で映える**』
- ・いい作品にはいつも**しゃれた小道具**が
- ・ダンボールとガムテープで大概のものは作れる
- ・チャチな作り物より実物のほうがいい場合もある
- ・小さな実物より見栄えのいい作り物のほうがいいこともあるから注意！
- ・衣装・小道具とも**色には注意**！
- ・衣装の**素材**は布だけではない！

制作



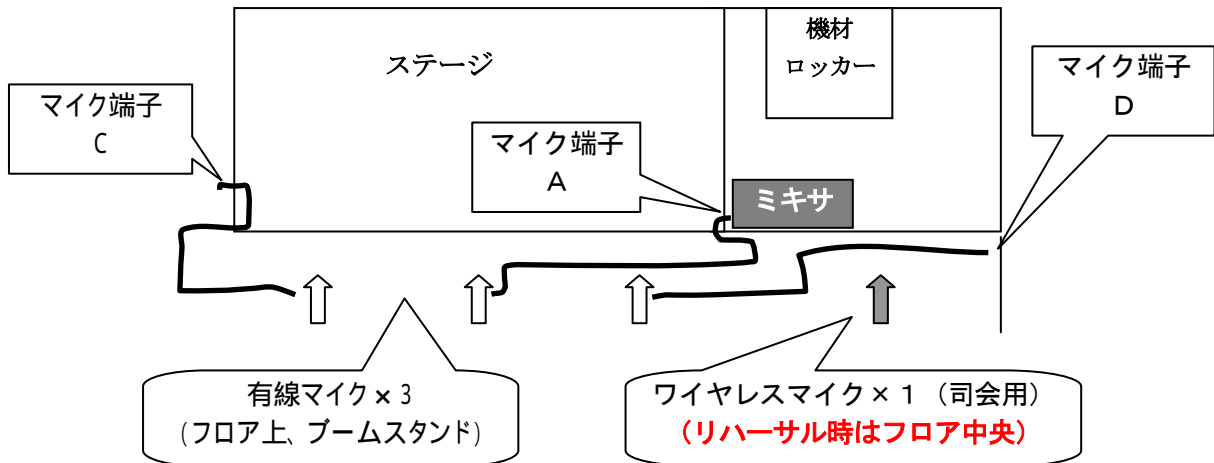
- ・どんないいお芝居でも客がいないと始まらない
- ・人に訴えかける垂れ幕・ポスターはまず**芝居の中身の理解**から

音響



- ・オープニングとラストには素敵なBGMを
- ・セリフにかぶるBGMはインストルメンタルか外国語の歌詞が基本
- ・**暗転には絶対BGMを!**
- ・効果音 (SE) はナマ音のほうがいいこともある
- ・カセット使用の際は、1曲1本 (1SE1本) 1発頭出して作る
- ・デッキ2台交互に使用すると便利
- ・リハーサルでしっかり**ボリュームチェック!**

機材の配置

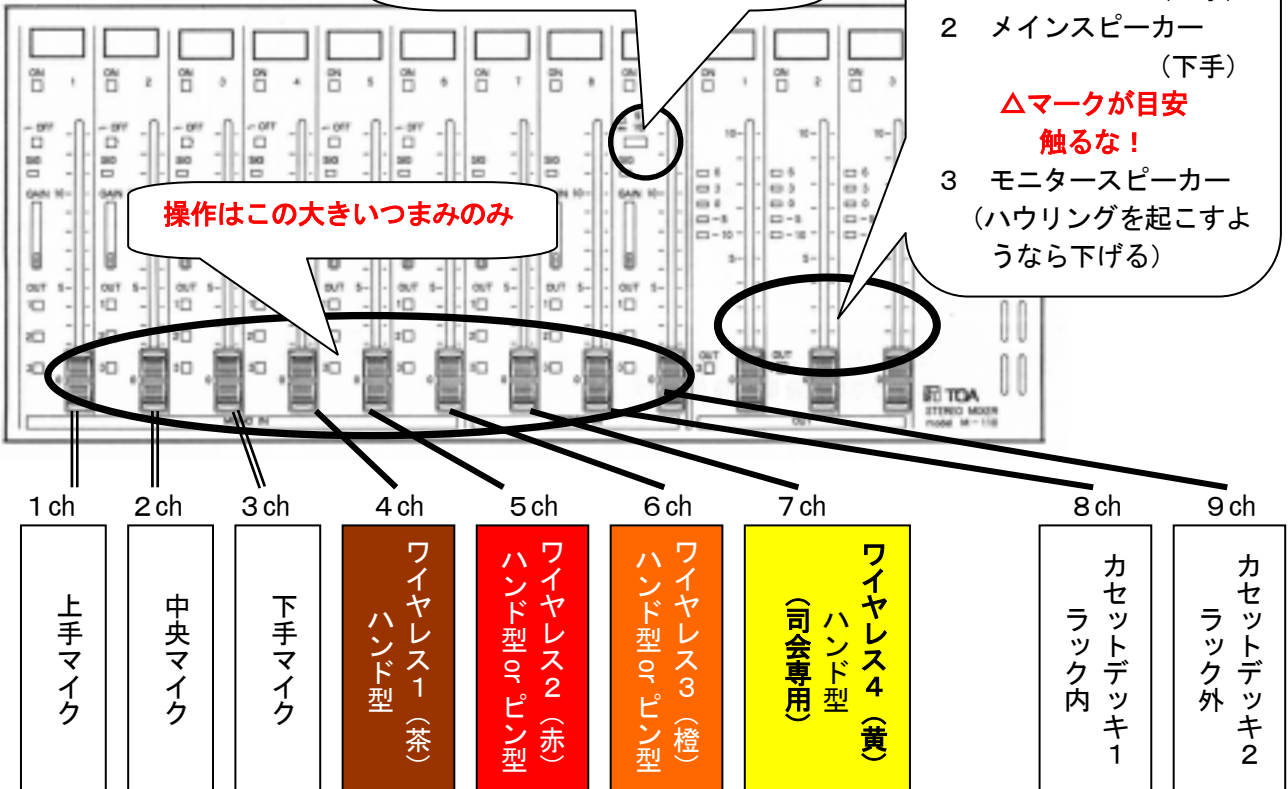


ミキサ

テープ2/外部入力切り替えスイッチ (通常は「押し込んだ」状態) (10ch)

操作はこの大きいつまみのみ

- 1 メインスピーカー (上手)
- 2 メインスピーカー (下手)
- △マークが目安 触るな!**
- 3 モニタースピーカー (ハウリングを起こすようなら下げる)



諸注意

放送、音響に関する質問等は、坂上先生まで

1. **コンソールの操作をする人は、決めておく。**
リハーサル、説明会には必ず本人が出席する。
不特定多数の人が扱うと、故障の原因になります。
2. 配線盤、ワイヤレスチューナ、アンプなどには触らないこと。
操作はミキサ、カセットデッキだけでできる。
3. **終了後も電源は切らない。** 電源は最後に執行部などで切る。
(ミキサのスイッチで全ての on/off ができるので他の**スイッチは触らない。**)
4. 破損、紛失については、修理費用などの負担をしてもらうことがある。
5. 練習、本番の前後には、必ず調整、個数の確認をする。
特に使用前は、全て揃っているか、調子は良いか、実際に音を出して調べる。
6. 各場面ごとでの音量をリハーサルのときに確認する。

● 機材を大切に

- ・マイクは精密機器。丁寧に扱うこと。
(引出しからの出し入れは音響係自身が責任をもって行ってください)
- ・**マイクをたたかない。**
- ・カセットデッキやボリュームつまみは静かに操作する。



● 何か問題があればすぐに申し出る

- ・機材の**不調や破損**を発見したときはすぐに先生、執行部に申し出なさい
- ・MDなどカセット以外の**音源を持ち込む**ときは必ず事前に担当教員(坂上)まで申し出て接続方法を確認しなさい。
- ・ワイヤレスマイクの電池は交換済み。
- ・万**一マイクの赤のLED**がついた時は申し出なさい。

● 最初と最後の点検を確実に

- ・マイクの本数はそろっているか
- ・**ボリュームは正しい位置**にあるか
(出力[赤のつまみ]とワイヤレス4[黄色のつまみ]が上がっている。
演技終了後、他は全て下げる)

● ピン型ワイヤレスマイクについて

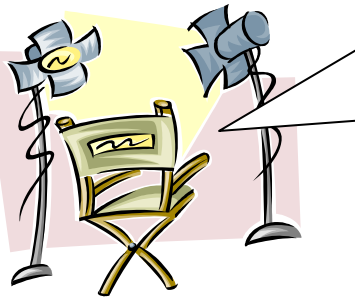
- ・チャンネルは2(赤)と3(橙)の2つ。
- ・数が少なく使いにくいので使用はどうしても必要な場合だけ。

おまけ

テープの頭出し用にウォークマンなどがあるとよい。
司会、ナレーションはワイヤレスマイクを使う。
暗いので**ペンライト**等があるとよい。

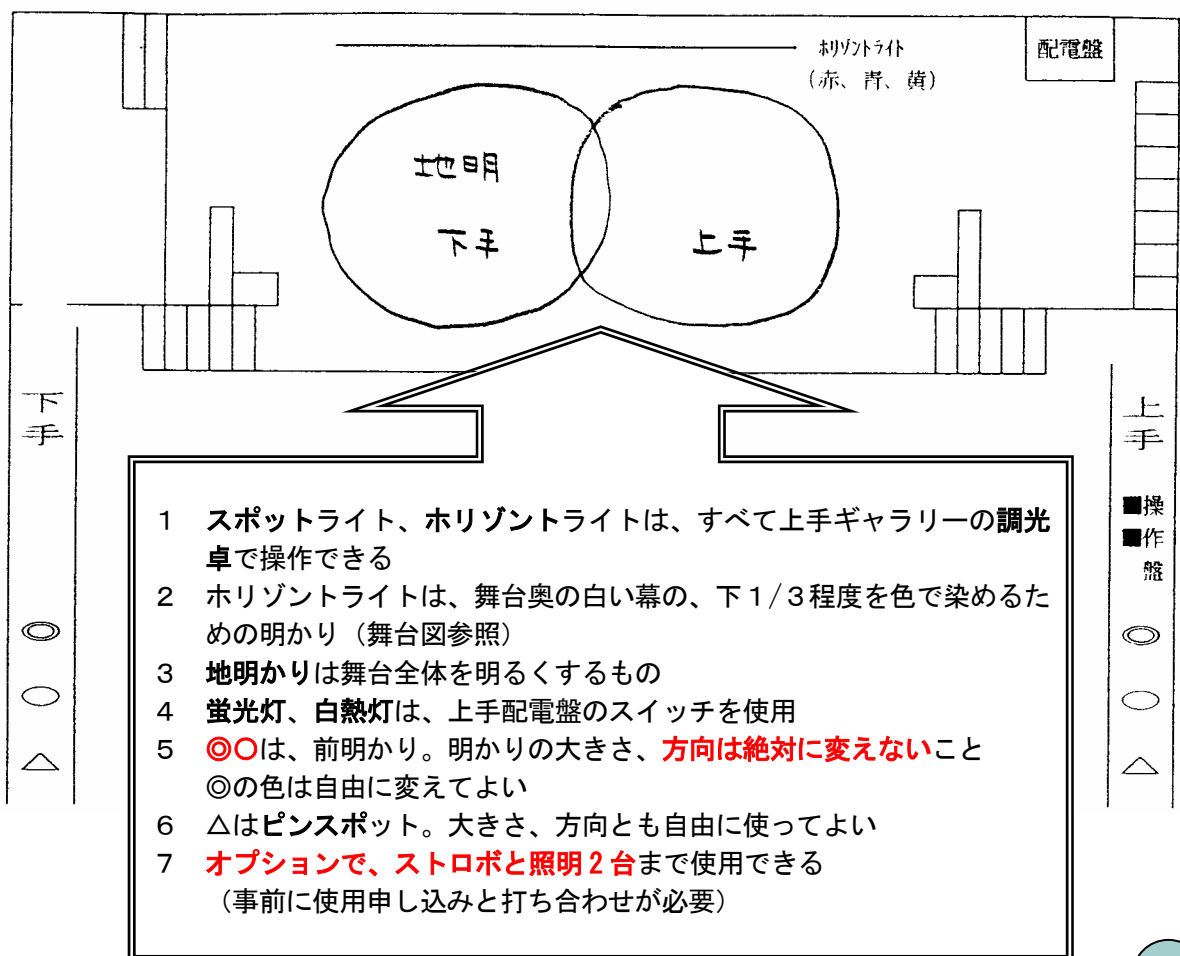


照明



- ・はっきり言ってたいしたことはできない
- ・複雑なプランはミスのもと
- ・**基本的にはできるだけ明るくする**
- ・持ち出しの明かり（懐中電灯、卓上ライトなど）は効果的
- ・照明器具は熱くなる。やけど防止に**軍手が必要**

照明の配置



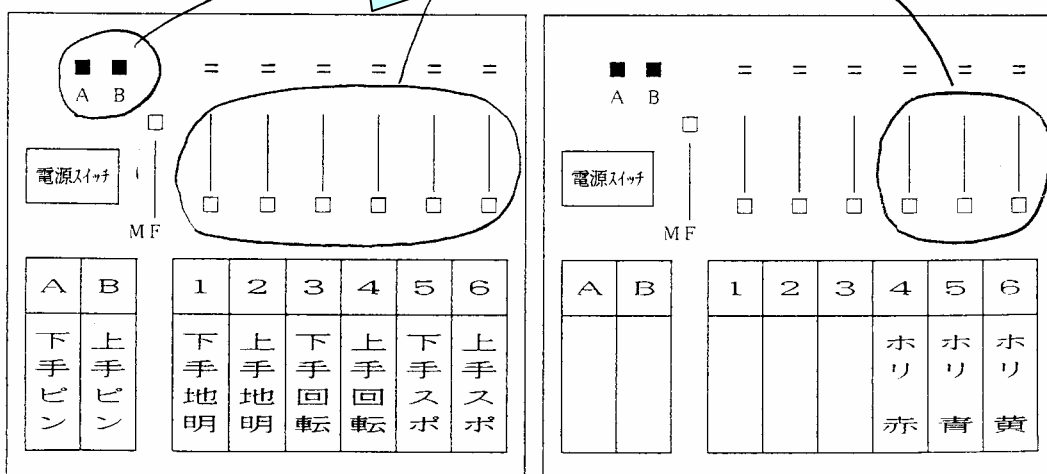
ワンポイント

壹. 役者の練習に付き合っ、イメージトレーニングしておくこと

貳. 操作場所が離れているので、事前の打ち合わせを綿密に！

調光卓

触るのはここだけ！



照明Qシート

Q	シーン	A	B	1	2	3	4	5	6	A	B	1	2	3	4	5	6	蛍光灯	白熱球	ストロボ
		下手ピン	上手ピン	下手地明	上手地明	下手回転	上手回転	下手スポ	上手スポ			オプション1	オプション2		ホリ赤	ホリ青	ホリ黄			
1	オープニング			○	○	○	○	○	○						○	○	○	○	○	
2	夕方	○	○	△	△	○	○	△	△						△	○	△	×	○	
3	夜の公園	○	○	×	×	○	○	×	×						×	○	×	×	×	
4	暗転	×	×			×	×									×				
5	洋の部屋 (下手)		○	○			○		○							○				
6	南の部屋 (上手)	○	×	×	○	○	×	○	×							○				
7	幕前 (場転)	○	○		×	○	○	○	○							○				
8	夜の公園	○	○			○	○	×	×							○				
9	タイムスリップ	×	×			×	×									×				○
10	怪しい世界	○	○			○	○					○	○			○				
13	幕前 (場転)	○	○			○	○	○	○			×	×			○				
11	洋の部屋 (下手)	×	○	○		×	○	×	○							○				
12	南の部屋 (上手)	○	×	×	○	○	×	○	×							○				
13	幕前 (場転)	○	○		×	○	○	○	○							○				
14	夜の公園	○	○			○	○	×	×							○				
15	ラスト	○	○			○	○					○	○			○				
16	終演	×	×			×	×					×	×			×				

リハーサル

いよいよ舞台だ！

限られた時間を有効に！

準備

舞台監督を中心に、必ず**全員ミーティング**を！

全体の進行確認（何を、どの順番で）
各パートの役割分担確認（誰が、いつ、何を）

体育館で

1

スタンバイ

- ・舞台監督はフロアーのマイクを使って指示を出す
- ・音響・照明は音が出るか、明かりがつくか機器のチェック
⇒異常があれば申し出る
- ・大道具は装置のセッティング（幕の動かし方の確認）
- ・役者は上手・下手の出入りの位置を確認

2

明かりづくり

- ・Qシートにしたがって各シーンの明かりを実際に作ってみる（イメージと違うときはいろいろ試してみて変更する）⇒照明係りは**記録をとっておく**こと
- ・舞台上手・下手袖の奥の階段上のカーテンが閉まっているか確認

3

ボリュームチェック

- ・すべてのBGM・効果音の音量をチェック
⇒MAX・MINを決める
⇒音響係りは**記録をとっておく**こと
- ・セリフにかぶる音は、実際に役者に発声してもらって音量を決める

4

きっかけ合わせ

- ・**オープニング・場面転換（暗転も）・エンディング**など、装置（幕も）・音響・照明と役者のせりふ・動きのタイミングを合わせる必要があるシーンだけ、入念に練習
- ・**ここまでで終わってもかまわないくらい重要！**

5

リハーサル

- ・開演アナウンスから終幕まで、本番どおりにおこなう（ミスがあっても途中で止めない）

ワンポイント

必ず実際の舞台で「4」までやっておく
「リハ」はなくても本番はできる