

サルでもわかる 春期発表会仕込みマニュアル



兵庫県高等学校演劇研究会阪神支部

兵庫県高等学校演劇研究会阪神支部春期発表会仕込みマニュアル

1. 仕込みの手順

全員で、舞台および客席設営に必要な機材の取り出し

フロアー部隊、ギャラリー部隊に分かれる。

ギャラリー部隊 暗幕の取り付け

ギャラリーの照明のセッティング

フロアー部隊 フロアー照明機材の準備

袖パネル設置

フロアー照明のセッティング・客席の設営

調光卓舞台 パッチなど

2. 舞台および客席設営に必要なものの取り出し...全員で

下手側扉の中から袖パネル 4 枚とそれを立てる人形 4、シズ 8 を取り出し、客席側にはける。

同時に脚立も取り出して客席側に立てておく。

客席構成用平台 6 × 6 を 5 枚、箱馬 12 個、その他必要なものを同じく客席側に固める。

客席用の椅子も同じく客席側に固める。

パネルや平台を運ぶ際には、十分に注意をすること。また、平台などは無理に一人で運ばず必ず 2 人で運ぶこと。

3. 照明などの仕込み開始

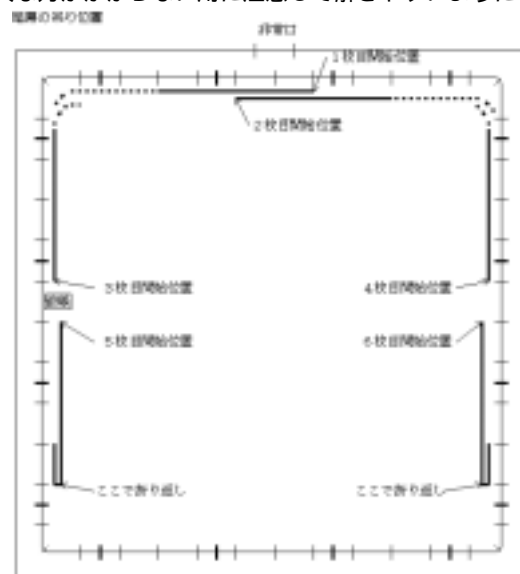
ギャラリー部隊

暗幕の取り出し及び、設置。

1. 暗幕 6 枚を倉庫から取り出す。

2. センターを基準に 1 メートルほど重ねて幕を取り付け始める。紐は、ギャラリーの周囲に張り出しているパイプに結びつける。幕と幕が重なるポイントはセンター、ホールの角、緞帳脇である。

取り付け用の紐に過大な力がかからない用に注意して解きやすいようにつける。



暗幕設置後

フロアー部隊により袖パネルの設置が終わったら、照明用バトンを降ろす。

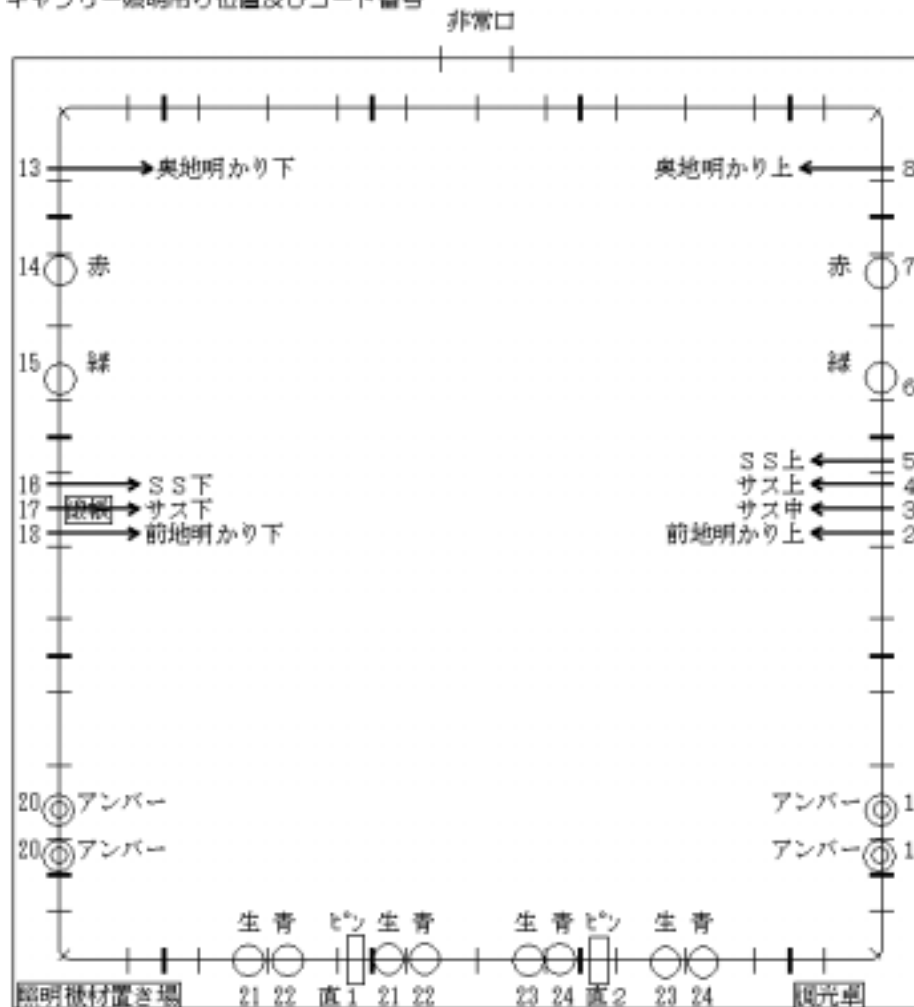
ギャラリーの照明

1. ギャラリーにある必要機材を所定の位置に並べる。ハンガーで取り付け。落下には十分注意。死ぬぞ。
2. SS用のコード(5m)をギャラリーからフロアーへたらし。(上下1本ずつ)
3. 定められた番号のコンセントにつなぐ(各コンセントは二口ある)。コードの長さが不足するところは、非常口横の照明機材置き場から2mコードを持ってきて延長する。フロアーの照明の準備が出来たらバトンをあげ、そのコードもつなく。

照明のあたりチェック

セッティングが終わったら、あたりチェックを行います。この際、ギャラリーの人は各照明機材につき、シーリング・フロント・ナナメの各照明の切れ目や明かりの大きさを修正します。

ギャラリー照明吊り位置及びコード番号



フロアー部隊

照明機材の準備...必要機材をギャラリー裏の棚からフロアーまで降ろす。

地明かり用 500W フレネル 8 台、サス用 500W 平凸 3 台、SS 用 500W 平凸 2 台

コード類 (10mコード 7 本、二股コード 4 本)、ハンガーチェーン付 11

SS 用スタンド 2

地明かり、サス用機材にハンガーを取り付けておく。

袖パネルの設置

暗幕が吊り終わったら袖パネルを立てる。(上下 4 枚)

実際に客席を組んでみる。(フロアーの照明設置と平行して)

1. 客席用平台を設置。箱馬で尺上げに組む。最後部には落ち止めの寸角を設置。
2. 客席用椅子、ゴザは明かりあわせが終わってから本格的に並べるので客席をふさがない程度に設置。

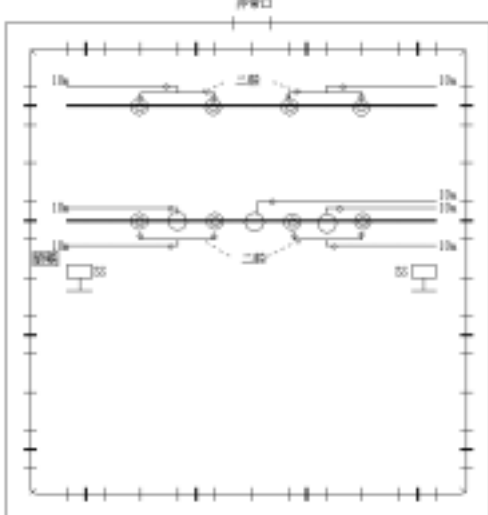
フロアー照明の仕込み (客席設置と平行して)

1. 照明用のボタンを降ろす。(ギャラリーに声をかけて降ろしてもらう)
2. 地明かり用機材をボタンに等間隔に取り付ける。(図参照)
3. サス用機材も同じく取り付ける。(図参照)
4. コード類をつなぐ。同時に点く機材は二股コードを使用。
(二股は、はわしてから結線した方がやりやすい、また、照明機材に近い部分は、コードをややたるませて余裕を持たせる。(あとで動かす可能性があるため))
5. コード使用本数は二股 4、長いコード 7
6. ボタンの端までコードを這わせる。まとめて黒ガムテでボタンにつける。
7. SS 用の長いコードは上からたらす。(ギャラリーに声をかけてたらしってもらう)
8. SS 用のコードを使い、サス・地明かりの点灯チェック。球切れなどあればここで交換。
9. ボタンを上げる。(ギャラリーに声をかけてあげてもらう)

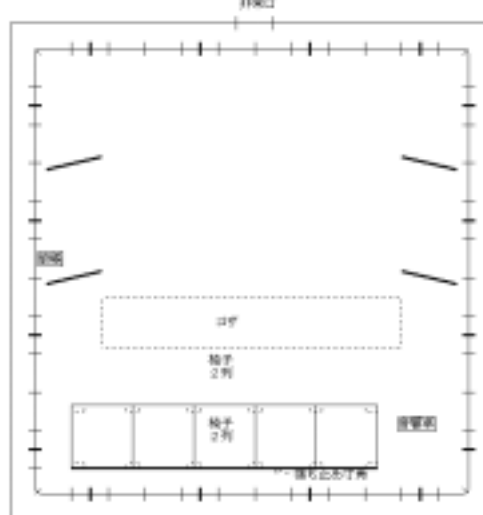
照明のあたりチェック

ボタンを上げて点灯させ、地明かりに切れ目がないか確認する。サスの点灯状況もチェック。玉切れなどの可能性もあるので、交換しやすいように仕込んでおくのが望ましい。修正する際は脚立に昇って修正する。

フロアー照明設置図



袖パネル及び客席設置図



調光卓部隊

調光卓のパッチ

照明機材のセッティングと平行して、調光卓のパッチを行います。パッチとは、照明機材を接続したコンセントの番号と各フェーダーとを任意につなぐことをいいます。実際に操作しやすいように照明機材のつながっているコンセントを各フェーダーに割り当てていきます。割り当ては以下の通り

	フ ロ ン ト 上 手	前 地 明 か り 上	サ ス 中	サ ス 上	S S 上	ナ ナ メ 上	ナ ナ メ 上 奥	奥 地 明 か り 上	奥 地 明 か り 下	ナ ナ メ 下 奥	ナ ナ メ 下	S S 下	サ ス 下	前 地 明 か り 下	フ ロ ン ト 下 手	シ ー リ ン グ 生 下	シ ー リ ン グ 青 下	シ ー リ ン グ 生 上	シ ー リ ン グ 青 上	客 電 ↓ 蛍 光 灯
コン セ ン ト 番 号	1	2	3	4	5	6	7	8	13	14	15	16	17	18	20	21	22	23	24	1 ～ 8
フェ ー ダ ー 番 号	10	4	18	19	16	13	14	3	1	11	12	15	17	2	9	5	7	6	8	25 ～ 32

点灯チェック

割り当てられたフェーダー通りに、各照明機材が点灯するかをチェックしましょう。

照明のあたりチェック。

切れ目が無いよう大きさ、向きを調整。シーリング・フロント・ナナメとも各系統をチェック。
ギャラリー、フロアーの人と共同で行います。

ここまでのことが終わったら、仕込みは完了！

調光卓の操作及び照明の打ち込みマニュアル

1. 打ち込み前に

・メインキー切り替えメイン電源 ON の確認。ホール天井の蛍光灯を含め、照明の操作を調光卓で行うポジションに切り替える。全ての公演が終了したときにはフロアーでの操作状態に戻すことを忘れずに。打ち込み可能 RECORD 状態と不可能な状態 PLAY の切り替えをメインキーで行う。

コメント：語チェック要

・各フェーダー上部にある白いスイッチで調光と単独（直結）の切り替え。基本的に天井蛍光灯とピンは単独側に、残りのフェーダーは調光側に。

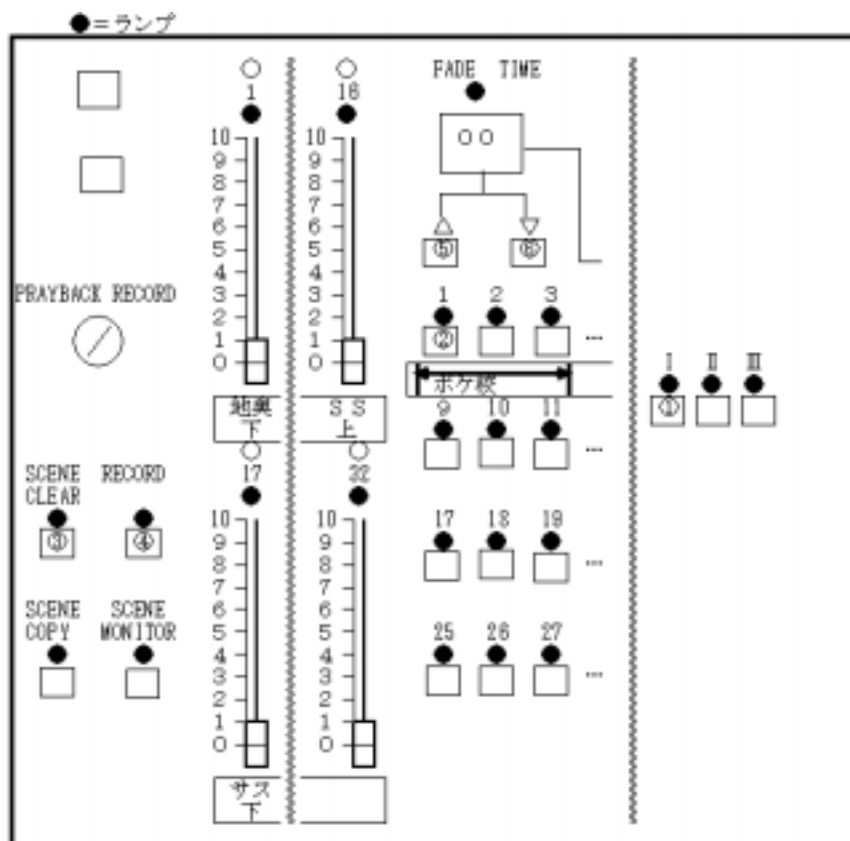
コメント：用語チェック要

・フェーダーはコンセント順ではなく照明の種類順。照明の名称はフェーダー根本にマジックで分かりやすく記録。例 地上前、地下前、フロント上など。

番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	25～32
	地 明 か り 下 奥	地 明 か り 下 前	地 明 か り 上 奥	地 明 か り 上 前	シ ー リ ン グ 生 下	シ ー リ ン グ 生 上	シ ー リ ン グ 青 下	シ ー リ ン グ 青 上	フ ロ ン ト 下	フ ロ ン ト 上	ナ ナ メ 下 奥	ナ ナ メ 下 前	ナ ナ メ 上 前	ナ ナ メ 上 奥	S S 下	S S 上	サ ス 下	サ ス 中	サ ス 上	客電

・打ち込み可能なボタンは（32）個×（3）ページの計（96）個。

2. 打ち込み



希望の明かりを登録する方法

仮に ページの 1 に希望の明かりを打ち込む場合を記載します。

1. まず、 のボタンを押してページ に指定し、ランプがついていることを確認する。
すでに のランプが点灯していればそのまま。
2. 確認のために 1 のボタン (のボタンのこと) を一度押す。1 のランプが点灯し、1 に登録した照明がメモリー上から再現される。そこで照明になんの変化もなければ 1 には何も登録されていないということなのでそのまま明かり作りに入る。特定の照明が点けば、よその学校の消してはいけない明かりではないことを確認した上、シーンクリアーボタン (ボタン のこと) を押す。1 に登録された明かりはメモリー上から消滅する。
3. 1 のランプが点灯した状態で必要なフェーダーの操作を始める。真っ暗な状態で長時間フロアーを孤立させないように気を使う。全てのフェーダーは一度 0 まで落として希望のレベルまでが基本。
4. 希望の明かりができたところでフロアーからの意見を聞く。

5. 明かりが決定したら「**レコードボタン**」(ボタン のこと) を押す。レコードランプの点灯を確認。これで1に希望の明かりが登録された。確認のため1のボタン(のボタンのこと) を再度押す。1のランプが消え、暗転となる。焦らずここでもう一度1のボタン(のボタンのこと) を押す。1のランプが点灯し、1に登録された照明がつく。これで正常。
6. 以下同様の操作で、次の明かりを作る。2のボタンを押す。2のランプが点灯し、2に登録された照明に切り替わる。2になにも登録されていないければ、フェーダーは上がっているのに暗転なんてことが起こる。そんなフェーダーを再度使うには、一度0を経由させ必要なレベルに戻せばよい。
7. 以後繰り返し。出来たら頭から順番につけて変化を確認。確認できたら、自分の学校の使用したボタンの下に図のように(例 ポケ校) 記入する。

3. 登録した明かりの使用方法

ページ番号が合っているかどうかをまず確認！

- ・ **点灯・消灯** → 明かりを登録したボタンは一度押せばその明かりが点灯。もう一度押せば消灯。どのボタンが再生されているかはインジゲーターで確認可能。
- ・ **ライトチェンジ** → 明かりを登録したボタンは一度押せばその明かりが点灯。次の明かりが登録されたボタンを押せばライトチェンジ。
- ・ **フェードイン・フェードアウト・クロスチェンジ** → 全ての変化において**タイマー**が介入することを利用。タイマーは次の操作でも保存され続けることに注意。

仮に次の照明を10秒かけて点灯(フェードイン)させたい場合には、あらかじめ のボタンを利用して秒数を設定し(他に10秒単位等で指定できるボタンあり)その後、次の照明のボタンを押す。すると10秒かけて点灯する。フェードアウトのときも同様に秒数を指定し、今ついている照明のボタン押す。クロスフェードは秒数を指定した後、次の照明のボタンを押す。但し、秒数は一度指定されるとその後も有効になるので、10秒かけて点灯させたのち、照明をカットアウトするときは、タイマーの秒数を0にしておくことを忘れずに！

- ・ **客電の点灯・消灯**
フェーダーの25～32をペンなどを利用して一斉に上げ下げする。

4. ばらし

仕込みと逆の手順で空舞台にする。

