

舞台と映像における照明の相違点

目的

テレビ映像において照明は被写体の印象を大きく左右する役割を果たす。また生の鑑賞を前提とする舞台も、テレビ映像と同様に様々な照明技法を駆使して印象的な場面を作り上げている。一見同じ照明技法を駆使していると思われる両者だが、実は何らかの相違が存在するのではないだろうか。そこで視聴環境の異なる舞台と放送映像に於いて照明の技法や考え方は同一のものではないという仮説を立て、両者の照明に対する考え方や技法を比較対照しながらその相違点を検証していく。

1. 舞台と映像で共通する照明の考え方

照明によって再現できる現実の状態は大きく分けて時間、天候や季節、状態、空間（空気や霧）の4点である。そのために、照明作りにはある程度の約束事が存在している。状況や演出によって例外もあるが、役割が異なる複数のライトの組み合わせの方法や色が持つ心理効果を利用した照明作りは映像、舞台を問わず行われるものである。

2. テレビ映像における照明

テレビに於ける照明作りではカメラ特性の理解が欠かせない。ビデオカメラの技術の進歩は目覚ましいものの、人間の目ほどまでの性能には至っていない。これは光を捉えられる範囲が人間の目よりも狭いからである。人間の目の解像度は一説によれば1億画素を超えるものともいわれているが、一方8Kカメラの画素数ですら約3300万画素で圧倒的な差が存在する。故にカメラで捕えることのできる光の範囲は人間より狭い。テレビ照明ではこの狭さを逆に利用して照明作りを行っている。具体的には暗い部分はむしろ黒く潰し、明るい部分はより強く光を当て白く飛ばすなど、画面全体のメリハリを強く意識する。この結果コントラストがはっきりした締りのある美しい画面を作ることが出来る。

また、不自然さを持たせないよう画面にリアリティーを持たせる照明の工夫も重要で、これは人間の見た目通りではなく、むしろ「らしさ」を演出するライティング（暗闇を深いブルーで演出するなど）に重点が置かれている。

3. 舞台における照明

舞台はライブ鑑賞が前提であるが為、肉眼の性能を十分に考慮したライティングが行われる。例えば人間の目はテレビカメラとは比較にならない微細な光を捉えることができるため「暗闇」の部分も空間、奥行として把握することができる。故にグラデーションなどを駆使し、限られた広さのステージ以上の奥行や広さを感じさせる事も可能である。また、三方向からの照明の組み合わせで、人物などにより立体感（存在感）を強調させる事もできる。つまり舞台という狭小な場でより奥行きのある情景を演出するため、人間の肉眼の機能を十分に利用しているのが舞台照明といえよう。

4. まとめ

人間の目とカメラではそもそも光を捉える能力に大きな差が存在する。人間の目で直視する舞台と、一度カメラという機械によって信号化された映像をモニターに再現し視聴する場合とでは、その条件に大きな違いがある。その違いを特性と捉え、それぞれがその特性を利用することでライティングに大きな差が生まれるのだ。つまり、舞台とテレビのライティングに相違が存在することは必然であり、その相違を両者が正方向に利用することもまた必然であるといえよう。両者には直接的、間接的と視覚条件の相違が存在することから、光に対する捉え方が異なっており、その相違点をうまく利用する目的で大きく異なる照明技術を駆使していると結論付けることができるのである。