

03

The Other Side

－複合的にメディアを扱った舞台作品の実践

A report of inter-media performance project

映像メディア学科・教授
Department of Visual Media・Professor

伏木 啓 Kei FUSHIKI

デザイン学科・准教授
Department of Design・Associate Professor

井垣 理史 Masashi IGAKI

映像メディア学科・准教授
Department of Visual Media・Associate Professor

鈴木 悦久 Yoshihisa SUZUKI

ファッション造形学科・助手
Department of Fashion Design・Research Associate

小林 駿太郎 Shuntaro KOBAYASHI

はじめに

『The Other Side』は、語り、ダンス、映像、音響、オブジェクトなどを複合的に扱い構成する舞台作品である。2019年10月に愛知県芸術劇場(あいちトリエンナーレ | 舞台芸術公募プログラム)にて初演を迎え、その後、旧・名古屋ボストン美術館(2020年11月)、劇小劇場 | 東京(2021年3月)、京都芸術センター (2021年9月)と、3都市で4つのバージョンの作品を上演してきた。2020年以降は、新型コロナウイルス感染拡大が続く状況だったため、東京と京都の公演は、観客数を限定しての実施ではあったが、オンライン配信も行ったため、結果的に多くの方に観ていただくことができた。

本稿では、2021年9月に実施した京都での公演『The Other Side - Sep.2021』(以後TOS)を中心に作品内容や技法についてまとめる。本稿執筆にあたって1.作品概要を伏木、2.空間構成・装置を井垣、3.音楽・音響を鈴木、4.衣装を小林が担当する。

1 作品概要

TOSは、舞台上の「現在」と、出演者の個人的 / 集合的な記憶としての「過去」を往復しながら、地続きの関係性とその断絶を巡って、複数の時間を折り重ねながら進める作品である。舞台は、出演者の語りとダンスを含む動きによって進行し、時折、それらの語りや動きを撮影 / 録音した映像・音響が、ディレイ(遅延)を伴ってプレイバックされる。本章では、上演台本の一部を紹介しながら、作品の概要について説明する。台本は、次の書き出しからはじまる。



fig.01:公演の1シーン

序

舞台上、上手側、客席のすぐ前には、マイクスタンドが置かれている。

その脇には箱があり(椅子としても活用する)その上にラジオとカリンバが置かれている。

ラジオからはリアルタイムのFM放送が流れている。

下手の奥には、縦型のスクリーンが設置されている。

スクリーンの前には水場があり、時折、天井から落ちてくる水滴によって波紋が広がる。

その様子は、水場の上部に設置されたカメラによって、縦型スクリーンに映し出されている。

水場のすぐ近くには脚立が置かれている。

舞台中央には線状のオブジェクト(Line)が設置され、時計回りにゆっくりと回っている。

上手奥には、鏡に見立てた正方形のスクリーンが設置されている。

下手の手前には、グランドピアノが置かれている。

このように、開場時(上演前)より、作品ははじまっている。線状のオブジェクトは、一定の周期で絶え間なく回転を繰り返すものでありまさに「時」を象徴するものであるのと同時に、こちらとあちらを隔てる境界としての機能も持つ。リアルタイムのラジオ放送は、メディアを介して共有される「時間」とともに、報道や歌謡曲によってもたらされる「集合的記憶」を創出する装置としても扱う。水滴の広がり、線状のオブジェクトと同様「時」の経過を表しながら、絶え間ない「変化」を予感させるものとなることを想定した。

開演時間になると出演者が一人、舞台上にあらわれる。彼女は、ラジオを消すと、マイクの前に立ち挨拶をして、作品の上演時間などの説明をはじめ。あえて出演者に開演時の説明を行ってもらうことで、作品の外側から内側へとゆるやかに舞台がはじまるようにした。

出演者1、上手よりあらわれる。

ラジオのチューニングを調整しつつ、音を消す。

マイクスタンドの前に立つ。

「こんばんは(こんにちは)。

これから、The Other Sideを上演します。

上演時間は、約60分です。

今日は、2021年、9月10日金曜日(実際の上演日)……今は18時(実際的时间)ですね。それでは、はじめます。」

#S1

「彼女は、子どものころ、脚立にのぼって遊ぶのが好きだった。

ジョン・レノンが恋におちたのも、脚立にのぼったのがきっかけだった。

恋におちる。

喉が からから になるような恋をしたのはいつだったろう？

水を注ぐ。注がれる。

息を吸う(息を吸って)。息を吐く(息を吐く)。

あるということ。ないということ。」

「水を注ぐ」以降の言葉は、リアルタイムにサンプリングされ、のちに音声がプレイバックされる。

現代劇の多くは、演者が戯曲にある台詞を直接話法として語ることで、虚構性を背景化して進む。誰もが用意された台本の台詞を発話しているに過ぎないとわかっていながら、演者が自身の言葉として発することで、虚構であることを括弧にくくるのである。一方で、岡田利規(演出家・劇作家)は、台詞内の直接話法に間接話法を挿入することで、虚構と現実という二項ではなく、演劇の構造を多元化する試みを行っている。

本作品において、出演者は実際の状況や自身の記憶を語る。それは、当然、直接話法として発せられるが、つまり戯曲にある台詞を「自身の言葉」として発するという点において、通常の演劇と同様の「虚」を背景とした「実」となる。しかしながら、そこに言葉や映像のサンプリング / プレイバックを重ねることで、舞台は虚実の二項ではなく多層化される。出演者の「語り」が、サンプリング / プレイバックされることによって、鑑賞者は、少し前に聞いた「語り」の断片を、繰り返して聴くことになる。それによって、「過去についての語り(記憶)」と、リアルタイムに進行するパフォーマンス上の「現在」と「過去」が多層化した時間性が作り出される。並行して、舞台上でリアルタイムに進行しているパフォーマンスやオブジェクトの動きも、映像として記録され、プロジェクションされる。それらは音響と同様、遅延して映し出されることで、現在と過去が交錯した状況をつくり出す。

眼前の身体や語りや音が紡ぐ「線形的時間」と、その身体や語りを記録した映像 / 音響を反復させることで生じる「非線形的時間」を重ねあわせることで、「作品」という表象空間における「現前性」を獲得することを試みている。



fig.02:公演の1シーン

2 空間構成・装置

この章では舞台空間上におかれた各装置の概要や設置の工夫について説明する。

2.1 空間の構成物

まずTOSの舞台上にどのようなものが配置されたのかを画像(fig.03)とともに示す。演出に必要な機材を含め、①大スクリーン+プロジェクタ、②滴下装置、③天吊カメラA、④天吊カメラB、⑤グランドピアノ、⑥水場、⑦脚立、⑧回転装置、⑨小スクリーン+プロジェクタ、⑩2つの台、⑪FMラジオ、⑫お面、⑬スタンドマイク、⑭客席側に置かれたカメラ、で構成されている。

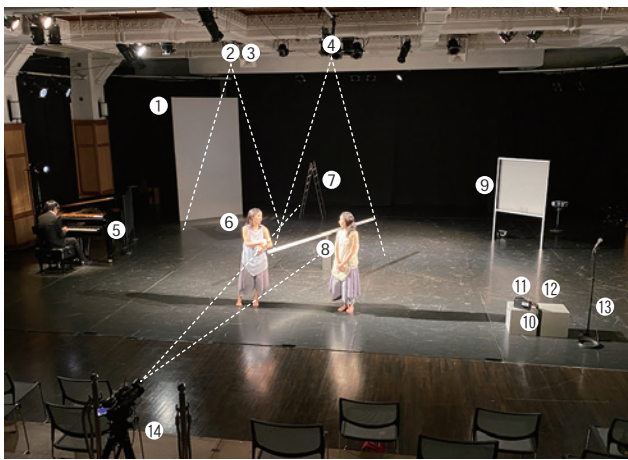


fig.03: 舞台上での配置

舞台の上下(かみしも／舞台に向かって右を“かみて”、左を“しもて”と言う)のセンターとなる位置に⑧回転装置が設置してある。下手の①大スクリーンと、上手の⑨小スクリーンは客席中央から見ると概ねシメトリックな位置関係にあり、舞台空間全体のバランスを作っている。ただしバランスは単なる位置的なものだけではなく、作品のテーマや出演者の動き、様々な客席からの見え方も考慮して決定しなくてはならない。さらに出演者が踊る空間を確保するとともに、装置によって「出演者が動かされる」よう配置を設計している。

③④天吊カメラはそれぞれ⑥水場、⑧回転装置を真俯瞰となる画角で設置している。③④の天吊カメラ映像は①の大スクリーンに、⑭のカメラ映像は⑧小スクリーンに投影される。それぞれの映像はリアルタイムの映像とPCを介してわずかに遅延(ディレイ)された映像が投影される仕組みである。

2.2 各装置の概要、構造

次に各装置のうち演出上重要なものについて2つをピックアップし、概要や構造、工夫を記す。

(1) 回転装置(Line)

40mm×3,400mmのアルミ角パイプ製のバーとモーター、コントロールユニット(fig.05)で構成されている。演出上においても時間や境界を想起させる重要な要素であり、回転速度や停止位置など細かな制御が必要だった。そのためarduinoと光センサーでの位置検出によって、正逆方向とも指定の位置で停止させるシステムを導入した。システム構築にあたっては永井氏に多大な協力をいただいた。回転速度は毎分1回転から2回転の間を二段階または無段階で調整することができる。基本は1回転/分の速度で回すが最後のシーンでは出演者の動きを見ながら速度を調整していく必要があり、オペレーションは大変緊張するものであった。技術的な問題として、慣性モーメント(バーの長さによる停止時の反動)が大きく、より制度の高い回転制御のためには、ダンパーやブレーキの装着など今後も改良が必要である。

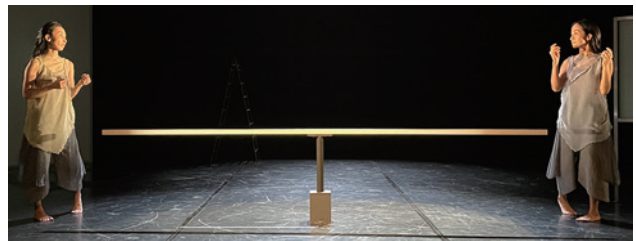


fig.04: 回転装置(Line)

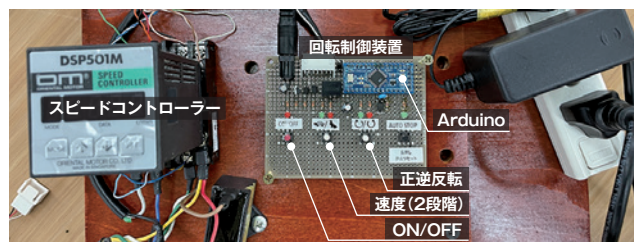


fig.05: 回転装置(Line)のコントロールユニット

(2) 水場

これまでのTOSでは高さ40mmほどのフレームがある矩形をした水場を制作していたが、本公演ではフレームを無くした構造を採用した。TOSでは水場の周りで水を注ぎ合う行為や水場の中での踊りなど「回転」を伴う動作が多くある。円形状としたことで、より自然な動きを作り出せたのではないかと。

構造についても触れる。表層は1,800mm角の黒リノリウム製で、その下に大小の穴を開けたパンチカーペット2層を敷いた構造である(fig.06)。パンチカーペットの厚みは2枚合わせて4mmほどだが、表層の黒リノリウムに自然な窪みをつくることができ、舞台と一体となる柔らかい水場となった。

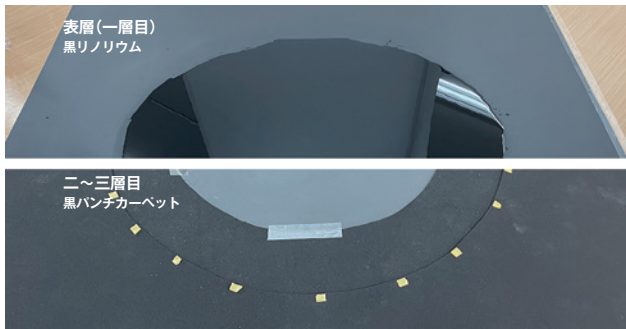


fig.06:水場の構造

2.3 まとめ

舞台装置の設置は会場の環境に左右されることが多い。設備の整った劇場では容易に吊り下げられるが、吊り下げる機構そのものから準備しなければならない現場もある。均一にフラットな床面の会場も少なく、設置の都度調整が必要である。例えば、床がフラットでないと水場の水が偏り円形を保てなくなる。また、今回の会場は魅力のある空間であったが舞台の背後となる部分は暗幕ですべて隠した。これは現場あるいは配信での鑑賞において、視覚的なノイズとなる要素をできるだけ省く作業である。回転装置につながっているケーブルも極力目立たない方法での取り回しを行っている。より良い鑑賞体験をつくりだすためには、舞台上の装置だけでなくその周辺を含めた構成およびノイズ管理が必要である。

3 音楽・音響

TOSにおける音楽は、ピアノの生演奏とコンピュータプログラムによるエレクトロニクスサウンドで構成されている。本章では主に、筆者が担当したエレクトロニクスサウンドにおける、音響合成の手法と作品要素との関係性について解説する。

3.1 音響合成システムの概要

TOSでは、コンピュータを用いたデジタルシグナルプロセッシングにより、下記のエレクトロニクスサウンドシステムを構築し、リアルタイムでパラメータを操作するライブ演奏を行った。

- ・リアルタイムタイムストレッチサンプラー
- ・ノコギリ波、三角波、ピンクノイズによるランダムシーケンスシンセサイザー
- ・カリンバのサンプラー音源
- ・サイン波、ノコギリ波、矩形波、三角波によるポリリズム

シーケンスシンセサイザー

- ・ノイズをFFT（高速フーリエ変換）フィルターで変化させるノイズフィルターシンセサイザー

3.2 音響合成と作品との関係性

本作品の音響・音楽制作で着目したTOSの要素である「記憶と時間」について、サウンドシステムとの関係性を解説する。

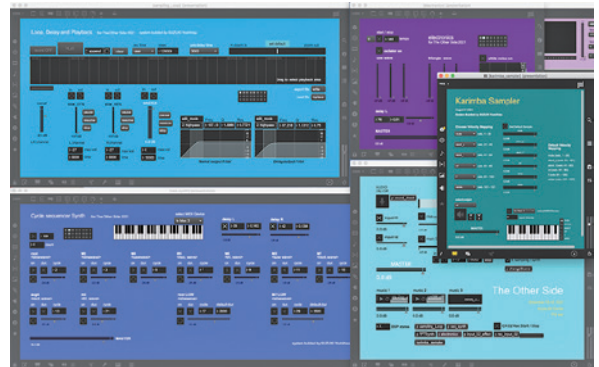


fig.07:システムの操作画面

(1) 記憶における時間の曖昧性(タイムストレッチサンプラー)

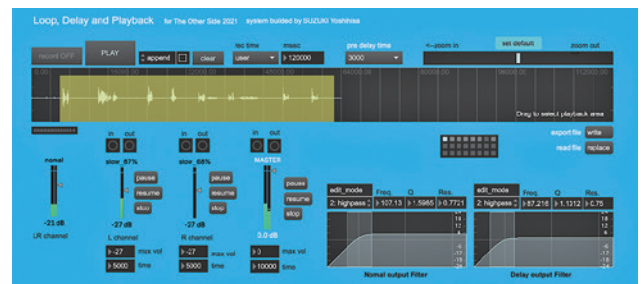


fig.08:タイムストレッチサンプラー

ある事象における記憶とその事象の実時間は、多くの場合、完全に一致しないと考えられる。この記憶と時間の曖昧な関係を、リアルタイムサンプリングした出演者の台詞を、3つの異なる時間で再生することで表現しようと試みた。

(2) 記憶と時間における異なる密度(ランダムシーケンスシンセサイザー)

ある記憶の再現時には、再現する時間の中で部分的に密度が異なるのではないかと仮定し、ランダムな時間とピッチを生成するシンセサイザーを用いて、記憶と時間における密度の差異を表現した。また、出演者の動きに合わせて各オシレーターのパラメータをリアルタイムに操作することで、音楽と身体との関係性を強調している。

(3) 記憶の変容と装飾(カリンバのサンプラー音源)

記憶は、時間と共に変容し装飾されていくのではないだろ

うか。その様子を、出演者が演奏したカリンバのモチーフを、ピアニストの演奏と共に即興的な演奏によって展開させていくことで表している。

(4) 記憶における多時間軸性 (ポリリズムシーケンスシンセサイザー)

人間が記憶する多く事象は異なる時間を持っていると仮定し、その異なる時間を持つ記憶同士が、相互に交わりながら記憶の総体を成している様子を、複雑なポリリズムによって表現できないかと試みた。また、記憶が感情によって変化する様子を、出演者の振り付けに合わせ、リアルタイムにピッチを変化させることで、記憶の抑揚を表現している。

(5) 記憶の断片 (ノイズフィルターシンセサイザー)



fig.09: ノイズフィルターシンセサイザー

TOSで用いている FMラジオからは、当時の記憶を象徴する音楽が再生される。この音楽と音楽の間にはラジオノイズがあり、このノイズが記憶同士を繋ぐ要素として表現されるよう、ラジオノイズを模したノイズジェネレーターを用いたシンセサイザーを制作した。このシンセサイザーは精細なFFTフィルターを実装しており、ノイズから断片的なピッチを抽出し、持続的な音響を生成することができる。これにより、記憶の断片が組み合わさり、重なり合いながら持続していく様子を表現した。

3.3 まとめ

TOSの音楽制作では、作品要素の解釈に基づいた音響合成と作曲手法との整合性に重点を置いて取り組んだ。今後はさらに作品要素の解釈を深め、舞台芸術における作品と音楽構造との結びつきを、実践的に探究していきたいと考える。

4 衣装

TOSにおける衣装は、パフォーマンス内の動きを阻害しないための機能性と目を引きすぎないための配色やデザイン性を持たせた物になっている。本章では主に、筆者が担当した衣装とダンスの関係性について解説する。

4.1 衣装デザインについて

TOSの衣装をデザインするにあたり、求められた点を挙げる。

- ・装飾が多く華美なデザインは避ける

- ・ダンスの動きを阻害しないための機能性が必要
- ・パフォーマンス中に水に濡れる演出があるため、乾きやすい素材の使用
- ・舞台照明が当たっている時の衣装の配色を考慮する



fig.10: 完成衣装

上の画像(fig.10)が完成衣装である。衣装をデザインするにあたり、まずは素材選びから始めた。主に使用した素材はポリエステルシフォンである。ポリエステルシフォンは薄く軽い素材である。そのため水に濡れた際の速乾性が期待された。その薄さからインナーが透けることを考慮し、白のキャミソールで統一した。これにより薄い生地の色味を舞台照明下で鮮明に表現することができた。またポリエステルシフォンは引き裂き強度が弱いいため、負荷のかかりにくいゆとりの多いデザインにすることが決まった。次に装飾や華美なデザインを避けることを思案した。舞台衣装というものは基本的には多くの装飾やデザイン性が求められるが、今回の舞台では如何にシンプルにするか、その上で市販の衣装では表現できないものを表現するかということが課題であった。同生地異なる色の切り替えを用いる方法が最初の案として挙がっていたが、無機質な舞台上では目立ちすぎてしまった。切り替えの位置を変えたり、配色を変えたり試したが納得できるデザインとはならなかった。結果として縫い目を強調するという方法を用いることになった。直線ミシンで通常は縫合するものだが、縫い代を表に出し、巻きロックミシンで縫合することにより縫い目を強調することができた。またデザインポイントとして胸から肩甲骨辺りにかけて身生地と異なる色の糸を使用し縫合した。

今回のパフォーマンスのダンスは激しい動きは少ないものの、屈伸運動や伸身運動が多く下半身を中心に衣装に大きな負荷が掛かることが予想された。そのためトップスと同様にパンツにも通常よりも多めのゆとりを入れ、ヨガなどに多く使用されるパンツを元にパターン作成を行った。2度の試着補正を行い動きやすく、ダンスに悪影響を与えないパンツを作ることができた。



fig.11:公演の1シーン



fig.12:公演の1シーン



fig.13:公演の1シーン

4.2 まとめ

TOSでは、装飾や華美なデザインを避け、舞台に馴染むことが重要であった。今までの制作活動において、衣装中心でデザインをしていたが、舞台上の装置、演出に合わせたデザインをしたことは無かった。特に本作品の舞台は無機質で、少しの色味の不調和で違和感が生まれると感じた。

筆者は今までにブレイクダンスの衣装を制作しており、その中で身体の激しい動きに対する衣服のパターンメイキングを研究しているが、本作品のような全く異なるジャンルのダンスとなると、身体の動きや必要とされる衣装の強度が大きく異なり、新しい発見が多くあった。今後はさらに多様な衣装や普段着用する衣服のデザインとパターンメイキングの分野において制作の可能性を広げていきたいと考える。

おわりに

TOSは、2021年9月10日[金]～12日[日]の3日間に4回公演を実施した。新型コロナウイルス感染拡大が続く緊急事態宣言下での実施だったため、音楽・音響と映像のオペレーションは、遠隔で実施した。感染対策を意図していたとはいえ、結果的に、現在のメディア環境下における「現前性」について、より深く実践を通して、考えさせられるものとなった。

11日と12日の上演後は、加須屋明子氏(美学・芸術学 / 京都市立芸術大学教授)、わかぎ 糸ふ氏(演出家 / 劇作家 / 玉造小劇店主宰)、秋庭史典氏(美学 / 名古屋大学大学院情報学研究所教授)、前田真二郎氏(映像作家 / 情報科学芸術大学院大学[IAMAS]教授)を招いてのトークイベントも行われた。

秋庭氏からは、作品内で扱われる「息を吸う / 息を吐く」「触れる / 触れられる」という言葉や行為が、コロナ禍以前と以後では、見え方、聞こえ方に大きな差異があるというお話をいただき、眼前にリアルな身体があるということの今日性について言及いただいた。

前田氏には、ライブ配信映像にて視聴いただいたが、映像を介してであったことで、かえって舞台を「目撃」という臨場感が強調されたことと、その背後に、本作品が、映像・音響含め、全ての操作がライブとしてリアルタイムに行われているということが関係しているのご指摘をいただいた。

TOSは、現在も継続中の作品であり、今後も新たな試みとともに、発展させていきたい。本稿では言及していないが、現前性との関係として、「語り」の発話方法や、場面転換の演出等、今後も発展の余地があるものは多々あると考えている。

『The Other Side - Sep.2021』

京都芸術センター | Co-program カテゴリーD

「KACセレクション」採択企画

会場 | 京都芸術センター・講堂

日時 | 2021年

9月10日[金] 18:30開演(18:00開場)

9月11日[土] 14:00開演(13:30開場) / 18:30開演(18:00開場)

9月12日[金] 14:00開演(13:30開場)

+ オンライン・ライブ配信

ゲストを招いたアーティストトーク

9月11日[土] 14:00 | 加須屋 明子

9月11日[土] 18:30 | わかぎ 糸ふ

9月12日[金] 14:00 | 秋庭 史典 / 前田 真二郎

演出・構成・映像 | 伏木 啓

空間構成・装置 | 井垣 理史

音楽・音響 | 鈴木 悦久 衣装

| 小林 駿太郎

ピアノ | 山田 亮

出演 | 高木 理恵

| てらにし あい

照明デザイン・オペレーション | 福井 孝子

映像システム・オペレーション | 中上 淳二

配信・音響技術・オペレーション | 土井 新二郎

制作 | アトリエクーゲル

制作協力 | (同)尾崎商店 / 渡邊 裕史

広報デザイン | 則武 輝彦

協力 | 成瀬 徹(照明 / 株式会社KBPI)

真野 明日人(配信・記録撮影)

永井 義浩(モーター制御装置制作)

野口 桃江(モーター制御装置制作)

早川 幸司(運搬・設営)

神山 莉沙(記録撮影)

山田 大(設営)

主催 | 京都芸術センター(公益財団法人京都市芸術文化協会)

| 伏木 啓