

— Co. 山田うん 《コスモス》 音楽制作



図①

1. はじめに

2020年11月に初演が予定されていたダンス・カンパニー Co. 山田うんの新作《コスモス》は、新型コロナウイルス感染症（以下、COVID-19）感染拡大のため、中止を余儀なくされた。カンパニーはこの企画を映像作品へと変更し、オンライン有料配信で公開した。また劇場公演が可能となった翌2021年には、この映像版をもとに「劇場版」と呼ぶべき舞台作品を制作、上演した。筆者は、これら両バージョンの音楽を担当した。

舞踊作品におけるサウンドの比重はきわめて大きい。多くの場合、上演の間は音楽あるいは何らかの音響が流れ続ける。バレエ音楽のように、伴奏音楽が演奏会用の独立した楽曲として扱われる場合も多い。ダンスと音楽の関係については、これまで多くの批評や分析が行われてきた。しかしその多くは完成した作品が対象であり、ダンス音楽の制作過程や作業工程が公開される機会は多くない。そこで本稿では、筆者がこの《コスモス》にどのように関わり、共同作業を展開していったのか、音楽制作の具体的なプロセスを紹介する。また上のような事情から映像作品と劇場公演という2種類の発表形態をとることで生じた、サウンドデザインの相違についても報告する。

2. Co. 山田うんとの関わり

筆者はこれまで作曲家／音楽家として個人名義の音楽作品を発表してきたが、一方ではサウンドデザイナーとして商業やテレビ番組、ゲーム、ウェブなど、映像を中心とした様々なメディアのための音楽や音響の制作も行っている。こうしたサウンドデザインには、純音楽作品として鑑賞される楽曲とは別の「戦略」が必要だ。音楽作品としては完成度の高い楽曲でも、響きが過剰すぎて映像に合わない場合がある。逆にたった1音が鳴るだけでも、視覚と同期した場合には鮮烈な効果を上げる場合もある。

同じことはダンスのような劇場作品にも言える。音楽そのものを聴くのが目的の演奏会とはちがって、出演者や装置、照明、衣装その他あらゆる構成要素のうちのひとつが音楽だ。作り手としては、単体で何ごとかを表現する「楽曲」ではなく、空間に鳴り響いて一定の効果をもたらす「サウンド」として、音楽を捉える必要がある。音楽家はその性分として、独立した楽曲としての完成度の高さを目指しがちだが、舞台で最大の効果を発するには、ときに「引き算」する冷静さも必要だ。「音楽が主張しすぎると、ダンサーの身体の動きが見えなくなってしまう」これは筆者が初めての共同作業で山田うんに言われ、肝に銘じた言葉である。

山田うん（1969-）は、8歳から器械体操、14歳から山崎体育舞踊学院にてダンスを学び、1994年に渡米。帰国後の1996年から作品を発表し続けている振付家／ダンサーだ。2015年には文部科学大臣賞舞踊部門新人賞を受賞、2021年の東京オ

リンピックでは閉会式の振付を担当するなど、現代日本のコンテンポラリーダンス・シーンを牽引する一人と言っていだろう。彼女が主宰するCo. 山田うんは2002年の設立で、様々な経験を持つダンサー十数名が所属し、新作発表やレパートリー・ツアー、オペラやミュージカルへの客演、各地でのワークショップなど、多彩な活動を展開するカンパニーだ。

このカンパニーでの筆者の最初の音楽制作は2014年、《ワン◆ピース》改訂版⁽¹⁾への楽曲提供だった。オリジナル作品は2004年、女性5名によって初演された。10年を経た新しいバージョンでは出演者が男性5名に変更され、初演では山田自身が制作していた音楽も新たに作り直されることになって、筆者が担当した。

山田によれば「かつて路上にあった電話ボックス型のようなまたは棺桶のような箱」⁽²⁾を思わせるスチール製のロッカーがステージ上に配置され、ダンサーはそれらを移動させたり中に入りしたりしながら、約45分間のパフォーマンスを展開する。ドアを開閉しては男たちを閉じ込めたり解放したりするロッカーに、直感的に「会社」や「組織」のメタファーを感じた筆者は、「“社畜”のように縛られた男性たちがダンスによって自らを解放し、最終的には野生のエネルギーを放出していく」というひとつの物語を幻視した。その空想をもとに、ロッカーを開閉する金属音のサンプリングで構築したインダストリアル・テクノ的な音響で始まり、民族打楽器のパワフルな連打で終わるといった構成の、楽音（音階音）を一切使わないノイズ音楽を制作するに至った。

一方、この作品との併演となったもうひとつの新作《十三夜》は、《ワン◆ピース》とは対照的にカラフルでエレガントな衣装の男女13名が出演し、月夜に遊ぶ男女の幻想的な風景を描いた作品だ。音楽的にも《ワン◆ピース》とのコントラストを際立たせるため、ピアノや弦楽器などのクラシカルな楽器音を多用し、意図的に優美でロマンティックなサウンドを提示した。

翌年、再び音楽を委嘱された《モナカ》は、男女16名が出演するオムニバス構成の作品だった。山田は次のように述べている。

和菓子の『最中（もなか）』に着想を得て創作されました。外側が硬く、中身に餡子が詰まっている構造を使っています。序章と終章には硬質な動きで空間が占められ、その間には甘さや柔らかさを含んだ人間模様が満ちています。⁽³⁾

この「多層構造」を聴覚上でも表現するひとつの手段として、過去に発表した自作《バヴァーヌ》⁽⁴⁾を様々な変奏型にアレンジし、全15曲60分間の要所要所に挿入することで、サウンドの一貫性が全篇にわたって感じられるよう計画した。

さらに翌年は「あいちトリエンナーレ 2016」委嘱作品《いきのね》⁽⁵⁾の制作に参加した。愛知県奥三河の重要無形民俗文化財「花祭」へのオマージュとして、四角く固められた土間を舞台上に再現し、生火の松明を焚いて、16名が祈禱のような群舞を捧げる作品だ。制作に際して山田は、次のように語っている。

『花祭』の中で使われている“三ツ舞”とか“四ツ舞”というような、とても規則正しい足のステップや線の作り方があります。飾られている色彩にも非常に意味があって、方角とちゃんと一致しています。そういった儀式的な図形は振付の大きなモチーフになってきます」「いかに舞台芸術として、美化するのではなく美に創り上げるか、新しい美の価値をそこに吹き込むか、ということが一番フォーカスしているところです。⁽⁶⁾

実際、儀式的な伝統芸能をそのまま舞台に乗せるのではなく、その中から祈りや清めや魂の再生といった祭りの本質を、いかに抽出して「新しい美の価値」へと昇華するかが、音楽においても大きな課題となった。

制作に先立って筆者は、花祭で演奏される神楽を取材し、夜通し奏でられるという歌や笛の旋律、太鼓のリズムを採譜して、音階やリズムパターンを分析した。しかし、それをそのまま用いるのではなく、そこから抽出した基本構造をモチーフにして、シンセサイザーの電子音、そしてインドやアフリカや南太平洋など世界の民族楽器の音色を鳴らすことで、地球のどこにもない架空の民族音楽のようなサウンドを再構成した。「奥三河」というごく狭い地域の神事を掘り下げることで、どの時代のどんな民族にも共通するであろう根源的な「祭儀」の感覚を表現しようとしたのだ。

このように性格の異なる4作品の制作を通じて、このカンパニーの音楽制作に関する筆者なりのワークフローが、次第に定まってきた。

3. 制作のワークフロー

振付と音楽の共同作業にも様々な方法論がありえる。たとえばソーシャルダンスやリズムダンスなどでは、あらかじめ用意した楽曲やリズムに対して振付を行う場合が多い。ブレイクダンスなどのストリートダンスでは、音楽のリズムに（ときには歌詞にも）細かく一つひとつの動きを当てる「音ハメ（kill the beat）」というテクニックが定着している。一方、モダンダンスやコンテンポラリーダンスでは、必ずしも音楽を前提に振付するとは限らない。振付と音楽が相互に関わり合いながら同時進行で制作していく場合もあれば、先に振付を完成させてからそれに合う楽曲を制作することもある。あえて両者まったく

別々に制作して偶然の結合を目指す実験も可能だろう。どのような方法を選ぶかは振付家によって様々だ。ある聞き取り調査によれば、

「音楽に関係なく振りが先にできあがり、後から振り（シーン）に合う音楽を当てはめていく」

「シーンのプラン（台本）が先にあり、それに合う音楽を求める」

「音楽の選択にあたっては、やはり好きな音楽家の作品の中から振り（シーン）に合う音楽を選んで、その音楽を基に作品をつくる」⁽⁷⁾

——等々、振付家によって作業の進め方は多種多様だ。Co.山田うんのレパートリーにも、《春の祭典》⁽⁸⁾のように既成曲を用いて振付した作品もあれば、《七つの大罪》⁽⁹⁾のように生演奏のプレイヤーがステージ上で共演する作品もあり、それぞれの制作方法は同じではない。ここでは筆者が担当してきたケース、つまり既成曲ではなくオリジナルの音楽を、生演奏ではなく録音された音源として提供する場合の、平均的なワークフローを紹介する。

a. オリエンテーション（半年以上～数カ月前）

全体のテーマ、方向性、会場や日程といった「大枠」を共有。

b. ダンスのクリエイション（数カ月前～）

山田自身が選曲したテンプトラック（仮の音楽）に合わせて、部分的な振付を進める。

c. 音楽制作の開始（2～1カ月前）

ある程度の分量「仮の振付」ができてきたら、筆者が稽古場を見学、ダンスを撮影。

d. 音楽と振付の同時進行（1カ月前～公演直前）

撮影した振付に基づいて音楽制作に着手。テンプトラックのテンポやグルーヴ（ノリ）、質感を参考にしつつ、オリジナルな楽曲を仕上げていく。完成後はテンプトラックと差し替えて、振付に合わせてみる。合わない部分は双方で微調整しながらアップデートを続ける。

音楽に反応して振付が変更される場合もある。それをまた撮影し、持ち帰って再び音楽を作り直す。この往復作業を本番直前まで繰り返しながら、全体像を完成に近づけていく。試着を繰り返しながら服のサイズを身体に合わせていく「仮縫い」のように、少しずつサウンドの方を動きに合わせていくのだ。

e. 最終調整（舞台稽古以降）

上演直前までアップデート作業は続く。ダンサーが実際のステージに立ってみると、稽古場との空間の違いからあらためて修正が生じる場合も多い。歩数や歩幅、間合いが変われば、所要時間も変わる。たった1秒遅れても、BPM=120⁽¹⁰⁾の音楽なら2拍もズレることになるのだ。もちろん会場の音響システムに合わせた音量・音質・音色などの細かい調整作業も不可欠だ。事情が許す限り、公演が始まってからも不具合が見つければ修正して、音源を差し替え続けることにしている。

このワークフローにおける強力なツールは「動画」だ。言うまでもなくダンスの制作には長い準備期間が必要である。振付を練り上げ、動きをダンサーの身体に「染み込ませる」には、ある程度の日数と反復練習が不可欠だからだ。だがその稽古にずっと付き合っているのは、音楽を制作する時間がなくなってしまう。そこで稽古場にビデオカメラを持ち込み、ダンスを部分的に撮影しては持ち帰り、その動画データをDAWに貼り付けて音声と同期させていく。作業工程としては、映像作品のためのサウンドデザインに近い。「ダンスする身体」という映像に対して、身体の動きやテンポだけでなく質感、重量感、気配、感情といった様々な面から判断して、適切なサウンドを設計していく。

動画という客観的な情報は、照明や衣装や装置といった他のスタッフとの情報共有にも有益だ。稽古の直後、撮影した動画をすかさずノートパソコンの画面で再生しながら、細かいタイミングを打ち合わせる場合もある。言葉にしづらい三次元の身体運動を記録し、時間軸上で再生するツールとして、動画の利用価値はきわめて高い。

こうした作業には、映像音楽の制作でテンポやリズム、タイミングを画面に同期させてきた経験が役に立つ。ダンサーの動きに合わせて適切なテンポを決めれば、シーンの継続時間から小節数が割り出せる。動きが大きく変わるポイントが小節ブロックの変わり目に一致するよう、テンポと小節数を微調整すれば、とりあえず楽曲の構造はできあがる。あとはその構造にリズム、メロディ、ハーモニーといった音楽的要素を少しずつはめこんでいく。建築にたとえれば、まず建物を支える骨組みを作ってから、壁や床をはめこんでいくような手順だ。

とはいえ、このワークフローはダンサーたちの高度な技術力によって支えられている。テンポトラックで長期間の稽古を積んだ後、突然まったくちがう音楽に差し替えられたり、毎日のように音楽が変更されたりしても、全く動じず決まった振付を踊り続けるには、きわめてタフな精神力が必要だ。熟練したダンサーたちのおかげでこのような作業が成立している点には、感謝するほかない。

4. COVID-19, そして活動再開

2020年1月、カンパニー公演でこそないものの、山田が演出を務め、カンパニーのメンバーも多数出演した舞台作品《NIPPON・CHA! CHA! CHA!》⁽¹²⁾が上演され、筆者も音楽監督として久々に山田との共同作業に携わった。

だがこの直後、COVID-19の感染拡大が本格化する。2月からは首相の声明を受けて国立劇場や新国立劇場、劇団四季など、都内の主な劇場が次々と公演を中止し始める。3月13日には特別措置法が成立し、4月7日には最初の緊急事態宣言発出。劇場だけではなくコンサートホールや美術館など、ほとんどの文化芸術施設が休業を余儀なくされた。この時点でCo.山田うんの新作《コスモス》はすでに企画が始動しており、会場の東京芸術劇場も確保されていた。とはいえ事態が今後どのように推移するかは全く不明であり、予定通りに制作を開始できる状況ではなかった。

そんな中、カンパニーは少しずつ情報発信を始める。3月からはインスタグラム上のカンパニー公式アカウント⁽¹³⁾で動画プロジェクト《#Joy》を開始。所属ダンサーたちが、集合せず「ディスタンス」を保ったまま個別に踊る、ソロ・ダンスのショートムービーを次々と発表した⁽¹⁴⁾。この時期は音楽家や俳優、ダンサーなど様々な表現者が「stay home」をキーワードに、自宅からのオンラインライヴやリモート演劇の方法を模索していた。筆者も、カンパニーのダンサーによる動画を編集して、それに合わせた新曲を制作し、YouTube上で無料公開するなどの実験を行っている⁽¹⁵⁾。続いてカンパニーは東京都の文化事業「アートにエールを！」東京プロジェクトの助成を受け、野外撮影の映像作品《Body Garden》を制作、YouTubeに公開した⁽¹⁶⁾。

8月には、金沢21世紀美術館のプロジェクト「金石大野芸術計画（アートプロジェクト）」アーティスト・イン・レジデンス（AIR）プログラムで、映像作品《みぎわ》が制作された。筆者は現地での制作には参加しなかったが、山田のリクエストに応じて旧作音源2曲を提供した⁽¹⁷⁾。5日間の滞在制作を経て8月24日、金石海岸と金沢港で撮影が行われ、翌25日には同じ内容のライヴ・バージョンが、ミニ公演として金沢港クルーズターミナルで上演された。撮影および編集は写真家／映像作家の前伊知郎が担当し、完成した映像はYouTubeに無料公開された⁽¹⁸⁾。

同じ作品を「映像」と「ライヴ上演」という2種類の形態で発表し、その違いを積極的に愉しむという経験は、カンパニーにとって大きな財産となった。金沢21世紀美術館の野中祐美子は、本作の撮影時とライヴ上演時におけるダンスの差異について、次のように評している。

（映像撮影時は）公演のときより完成度も高かったと感じた。作品として残るといふ緊張感と、朝陽が昇るシーン

のチャンスは1回しかないという更なる緊張が彼らのモチベーションを最高潮まで高めていたのかもしれない。

(観客を前にした上演時は)ダンサーどうしの動きのタイミングがズレたり上手くいかなかった部分もあったが、何よりもダンサーの一人ひとりが信じられないくらいいい表情で踊っていたことだ。誰かに見られているということがダンサーにとってこれほど重要なことだったのだと改めて実感した。⁽¹⁹⁾(括弧内は筆者)

ダンスを映像化する試みは、さらに続く。10月には代官山のアートギャラリーを撮影場所として《インスタレーション・ダンス「BODY GARDEN」》が制作された。大量の生きた植物をホワイトキューブ空間に配置して「庭」に見立て、そこに入りこんだダンサーの身体を、一種の動的なインスタレーションとして見せていく映像作品だ。筆者は振付がほぼ確定した段階で参加し、必要な時間分の音楽を作曲した。その音楽を流しながらダンスを撮影して、収録した素材の編集が終わると今度はそれに合わせて音楽を再び調整し、画面にミックスして完成させた。この映像はYouTube Liveでライブ配信され、その後も映像アーカイブとして公開されている。⁽²⁰⁾

こうしたダンス×映像のトライアウトを経て11月、《コスモス》映像版の制作が開始された。

5. 映像版

《コスモス》という作品について、山田は次のように語っている。

タイトルの《コスモス》は、調和のとれている宇宙の秩序を指します。今私たちが生きている時代は目まぐるしく、〈略〉一見カオスとも言えます。でも私たちのカオスは巨大なコスモスの断片です。些細な出来事を顕微鏡で覗くと、その深層にはコスモス(宇宙の秩序)が映し出されています。

作品は渦を表した群舞から始まります。そして、庭園や病室、食卓といった、あちこちの小さな場所でのフィジカルシアターがあり、そしてその小さな場所がやがてほかの場所とオーバーラップし始め、カオスの渦へと突入し、お祭り騒ぎになっていきます。2020年をオマージュした作品でもあります。⁽²¹⁾

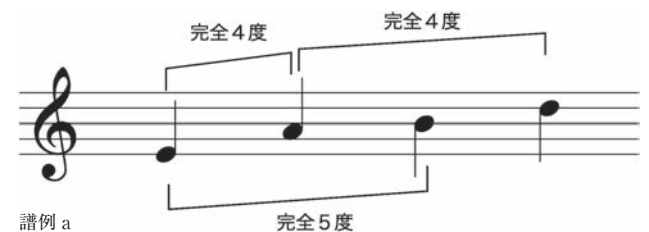
こうした着想を最初のオリエンテーションで伝えられ、ただちに筆者が連想したのはイームズ夫妻の《パワーズ・オブ・テン》(1968)だ。遠い宇宙の果ての風景が、物質の内側に入り込んだ中性子の世界と不思議に通じ合う、実験的な科学映画で

ある。あるいはマイクロとマクロ、部分と全体が関連し合いながら無限に自己相似を続ける、フラクタル図形のようなイメージも思い浮かべた。そこで、音楽に関して自ら2つの課題を設定した。

- A. 部分が全体につながり、全篇を貫く統一感
- B. 作品全体の進行を通じて、静的な秩序から躍動する混沌に広がっていく解放感

課題A. に関しては、特定の音列によるメインテーマを用意し、各所にその変奏を用いることで、場面は変わっても統一感が得られるよう作曲を進めることにした。手法としては、奥三河の神楽から音列を抽出して全篇に使用した《いきのね》に近い。

この音列に関して、コスモス(宇宙)がコンセプトの本作では、国籍や時代などのコンテクストが明確ではなく、抽象的なものが良いと考えた。抽象的といっても、たった2~3音ではメロディのバリエーションが作り難い。とはいえ5音以上になると、どうしても民族音楽や西洋音階のようなコンテクストが生まれてしまう。ほどよく抽象的な基本音列として、完全4度と完全5度の音程に基づく素朴なテトラコルド(4音階)を設定した(譜例a)。



課題B. については、衣装プランが参考になった。序盤はアースカラーやモノクロームの没个性的な服装だが、進行につれて一人ひとりが少しずつ鮮やかな色の衣装に替わっていき、最終的には全員ばらばらのカラフルで祝祭的なスタイリングになる——という計画が、早い段階で伝えられた。個人的にはそこに、分子から細胞分裂を経てやがて一人ひとりちがう個性を持った人間が生まれていく、大きさに言えば「生命の歴史」を感じとった。静かで冷え冷えとした鉱物のような世界から始まり、出会いや対話や混沌を経て、最後には個々の「生」を讃える人間讃歌のような、温かい体温の感じられるフィナーレに達したいと考えた。こうして楽曲のスケッチが始まった。この時点では7つのシーンを組み合わせたオムニバス構成の作品になる予定だった。

本作の総合的な演出と監修は山田だが、全ての細かい動きを山田が決定するわけではなく、ダンサー自身がそれぞれのパートを自由に振付けたり、演出上の様々なアイデアも出して、主

体的に関わっている。したがって、ある程度それぞれの「シーン」が確定するまでは、音楽の方向性を決めるのは難しい。本来ならば作品の全体像が見えてから、全体の配分を設計しつつ各シーンの音響や音色のバランスを詰めていくのが理想的なのだが、現実問題として撮影までの時間はそれほど残されていなかった。そこで、出来上がったシーンから順に、とにかく仮の音楽を作り始めることにした。稽古が進むにつれシーンは分裂増殖し、最終的には11シーンに定まった。

音楽制作の手法としては《BODY GARDEN》同様、撮影後にまずは仮編集を行ってもらい、その仮映像を受け取ってから音楽を最終調整する予定だった。したがって、収録の時点では必ずしも音楽が完成している必要はない。というよりも、ある程度の変更可能性を残しておかないと、映像作品として編集された後の画面やカットのリズムに対応することができない。とはいえもちろん、少しでも完成形に近いサウンドの方が振付も決定しやすく、ダンサーも踊りやすいだろう。収録後の映像編集も、音楽のリズムやテンポがあらかじめ決まっている方が、格段に作業しやすいはずだ。そこで撮影時には、完成音源ひとつ前の「ベータ版」とでも呼ぶべき音源を用意することになった。

収録は2020年11月25から29日、東京芸術劇場シアターイーストを借り切って行われた。《みぎわ》を担当した前伊知郎が、再び撮影と編集に参加することとなった。無観客の収録とはいえ、基本的には通常の上演と同じ段取りで準備が進められた。最初の3日間で舞台装置や照明を仕込み、舞台監督の仕切りで「場当たり」や「通し稽古」も行った上で、各シーンの撮影が始められた。ただし連続した時間内に場面を転換しなければならぬ生上演とちがって、映像版ではシーンごとに撮影を中断し、舞台セットを大きく変更してから次の撮影を再開することができる。転換の制約がないことで、各セットや配置の自由度、完成度が高くなるのは、映像版のメリットだ。

なお、撮影現場の音響に関しては、大音量で聴かせるべき観客が存在せず、ダンサーに聞かせるためだけの設備があれば済むので、通常劇場公演のように大規模な音響システムは使用しなかった。ただし舞台上でダンサーが声を発する演劇的な場面（後述のS8）があることから、収録時には音声も同時録音する必要はあった。

収録が終わって数週間後、仮編集済の映像素材と同録音源を受け取った。これに合わせて音楽の再編集を開始した。「ベータ版」の音楽は、主にダンサーの動きに合わせて拍節や小節の区切りを設計したが、編集された映像では身体運動のリズムだけでなく、各カットをモニタージュしていく「カット割り」のリズムが新たに発生する。それに応じて楽曲の構成を大きく変更したり、すでにある音を削除したり、新たな音色を追加する必要も生じる。ここからは、ダンス用に作曲したベータ版を、

映像に最適化した「正式版」へと再編曲およびリミックスしていく作業が始まった。

同時録音されたはずの音声映像と一致しない不具合が生じたり、音質補正に手間取ったりと、音源の編集には予想外に時間がかかった。サウンドを映像に貼り付けては山田と前の確認をおおき、細かい修正のやりとりを繰り返した後、12月下旬に作品は完成した。作品はプレイガイド「e+（イープラス）」が運営する視聴チケット制の映像配信サービス「Streaming+」を通じて、12月28日から翌年1月3日の年末年始期間に有料配信された。

6. シーンと楽曲

以下に各シーン（以下S）の概要と、それに合わせた楽曲（以下M）について解説する。参考までに各曲の所要時間とBPMも記載しておく。

S1 COSMO (7分15秒) BPM=84

月夜のように青く薄暗い照明。何も無いガランとしたステージ上で、アースカラーやモノトーンの衣装に身を包んだ全ダンサー13名が、渦を描くようにゆったりと群舞する（図①）。曲はアフリカの太鼓やインドのタブラが刻む3拍子のリズムで開始する。続いて金属的な音色の単音で、基本音列に基づくメインテーマが奏され、その後からシンセ・パッドの持続和音が加わる。8小節ごとに2つの和音が交代するだけのシンプルな構成が反復される（譜例b）。後半は、S2への伏線としてピアノの即興的なフレーズが加わる。最後は打楽器のリズムだけが反復しながらフェードアウトしていき、このシーンは終わる。



譜例 b

S2 GARDEN (4分33秒) BPM=ca. 97

S1に登場していた全ダンサーが退場する中、1組の男女だけが残ってS2が始まる（図②）。人工芝を敷き詰め、生きた植物に囲まれた庭のような閉ざされた空間で、愛の営みのようなペアダンスが踊られる。植物とダンサーが有機的に関わるイメージは前作《BODY GARDEN》に共通するので、作中の1曲をピアノ独奏バージョンに編曲して流用した。とはいえ楽曲の小節数や展開は、ここでの2人の動きや間合いに合わせて原曲から大きく変更している。楽曲は収録後、動画に合わせて後から細かく編集していった。静かなピアノのロングトーンに合わせて、S2の画面はフェードアウトしていく。



図②



図③



図④

S3 HOSPICE (8分40秒)

画面が明るくなると、そこは病室を思わせる白い部屋だ。1台のベッドが置かれ、その周囲で2人の男性ダンサーが接近、対話、反発、決闘——と、濃密な人間関係を展開する(図③)。ここでのサウンドは正弦波の電子音や信号音、接触不良のグリッチ音などで構成され、拍節の感じられない硬質な音響。楽曲のほとんどが調性音楽となる本作の中で、唯一の無調音楽を使用したこのシーンは、不穏な緊張感を強調するパートとなった。後半は複層のホワイト・ノイズがクレッシェンドし、音量が最大に達したところでM4にクロスフェードする。

S4 COSMOS (5分6秒) BPM=84

S3からの転換と同時に、再びアースカラーに身を包んだダンサーたちが入場し、渦を描くようにステージ全体を動き回る。ここでは、ピンクと紫の色彩的な衣装を着た2人の女性ダンサーが目立つ動きを見せる。音楽はM1の変奏曲だ。先ほどと同じメロディが、ここではホルンのような柔らかい音色で奏でられる。15秒ほどかけて画面がゆっくりと暗転していくにつれて、音楽もフェードアウトしていく。

S5 PARTY (2分19秒) BPM=180

正面に置かれたテーブルに白いテーブルクロスが敷かれ、その向こうに女性4名と男性2名が着席した画面から、映像と音が同時にカットインして開始。6人それぞれ瞬間的に動いては止まるアクションや、全員で何かを見つめたりお互いを押し引きしたりするユーモラスな挙動が緻密に組み合わせられ、めまぐるしくトリッキーな動きが、テーブルを巡るゲームのように展開する(図④)。ここでの振付はいわゆる「音ハメ」で、テンポトラックのリズムに合わせてダンサーたちが振付を考案していった。そうやって完成した動きを撮影し、その動画に合わせて新たに、様々な打撃音を効果音のように散りばめた電子ビートの音楽を作曲し直し、テンポトラックと丸ごと差し替えて、シーンを完成させた。

S6 COSMOPOLITAN (4分53秒) BPM=120

M5が突然カットアウトされてM6に切り替わると同時に、シーンも転換する。S5の6名はテーブルクロスをはぎとり、テーブルを舞台上手に移動する。さらに1名ダンサーが加わってアクティング・エリアはステージ全体へと広がり、カメラもダンサーの動きを追って大きく移動し始める。メインテーマの変奏が、ピアノ独奏による子供のエチュードのような分散和音と共に響く(譜例c)。残響を取り除いたアップライト・ピアノの音色を用いて、M2のロマンティックなピアノとは対照的な、ドライで不条理な空気感を演出した。ダンスに合わせて曲は次第に盛り上がるが、やがて曲冒頭の分散和音へと収束して終わる。



譜例 c

S7 CAT (7分0秒) BPM=130

舞台上手のテーブル上に立った女性が、近づいた男性の腕の中に倒れ落ちるのをきっかけに、インドネシアのゴングや南米の打楽器が16ビートを反復する硬質な音楽にカットチェンジ。東欧のツィンパロン音色で、再びメインテーマの音列が奏でられる。舞台後方には、S2の「庭」に椅子を置いてゆっくりした動きを見せる3名や、S3の「病室」で激しくソロを舞う男性、下手前方には正方形に組み合わせたテーブルを囲む2人の男女、四つん這いで猫のように舞台を横切っていく男性——と同時多発的に生起する複数のイベントを、カメラは次々に捉えていく。最後は舞台中央の椅子に腰掛けた男性の緩慢な動きがクローズアップされ、画面も音楽もフェードアウトしていく。

S8 DRAMA (3分51秒)

無音の中、下手前方のテーブルを囲んで男性3人と女性1人が着席。それぞれが意味ありげな格言めいた台詞を述べたり、突然立ち上がったたり、爆笑してみたりといった「演劇」を始める。脈絡なく不条理な時間が流れるこの場面は、会話の間合いや不穏な空気感が際立つよう、背景音は無しとした。

S9 FLOWER (5分20秒) BPM=85

会話の切れ目でM9が始まり、舞台は演劇モードから再びダンス空間へと戻って、テーブルを囲んでいた4人はそのまま無言で踊り出す。古い台湾のレコードからサンプリングされた、哀愁を帯びた擦弦楽器のフレーズが針音混じりでループ再生され、そこにゆったりしたビートが同期し始める。三線で奏でる琉球音階のフレーズも重なり、オリエンタルなラウンジ・ポップ風のサウンドが展開していく(譜例d)。やがて少しずつ他のダンサーも舞台上に現れ、針飛びしたようなレコードのノイズが反復し続ける。



譜例 d

S10 CHAOS (5分30秒) BPM=130

カットアウトで場面は切り替わる。5拍子の16ビートを刻む電子打楽器でM10が開始すると同時に、全てのダンサーたちが所狭しと舞台を疾走し始める。絡み合う1組の男女を中心としながらも、あちこちで同時多発的にソロや掛け合いが勃発し、混沌とした騒乱が高速で展開。舞台には万国旗が引き出され、いつの間にか様式も様々にカラフルで個性的な衣装に身を包んでいたダンサーたちが、旗を持って渦を巻くように駆け回る。旗は頭上に張り巡らされ、その下で全員ユニゾンの群舞が



図⑤

始まる。激しいリズムとシンセサイザーの音色で音楽はクライマックスを迎え、長調のロングトーンで終結する。画面はゆっくりとブラックアウトしていく。

S11 END (5分21秒) BPM=143

S10で作品「本編」は終了。このS11はポップなリズムに乗ってカラフルな衣装やウィッグをつけたダンサーたちが笑顔で踊りまくる「アンコール」のような位置付けだ(図⑤)。映像にはステージだけでなく、照明用のキャットウォークや劇場ホワイエにまであふれ出して自由に踊るダンサーたちの姿もインサートされる。音楽は当初、ビッグバンドの音色で4ビートのスウィング・ジャズを制作したが、試聴した山田の「西洋というよりも、アジアというかユーラシア全域みたいなイメージにしたい」という言葉を受けて再作曲。バルカン半島のロマによる金管楽器(いわゆるジプシー・プラス)、東欧のツィンパロン、南米のバンドネオンなど様々な要素をミックスして無国籍なサウンドを目指した。メインテーマの変奏メロディ(譜例e)を繰り返しながら楽曲はクライマックスに向かい、手拍子やかけ声で祝祭感の盛り上がる中、ダンサーたちは退場。冒頭と同様に無人となったステージが映し出されて、作品は幕を閉じる。



譜例 e

7. 劇場版

こうして作品は完成したが、2月に入ると劇場版のための新たな稽古が始まった。各シーンの楽曲やテンポは基本的にそのままだが、あらためて舞台公演を行うとなると、当然ダンスは細部にも構成にも様々な変更が加えられる。また映像版は、別々に撮ったカットを編集でつなぎ合わせて作られているため、実際の振付とは必ずしもタイミングが同じではない。楽曲においても、その分の音を足し引きしたり、拍子を変えてみたり、随所に変更が必要となった。

また1シーンごとに止めて設定を切り替えられる映像版とは異なり、劇場版では各シーンをノンストップで切れ目なく進行していかなければならない。しかしライブでは、そのタイミングが必ずしも一定しない。多少タイミングが変わってもシーンの終わりや次のシーンの始まりが違和感なくつながるよう、たとえば曲の終結部分は音程感のない打楽器のリズム・ループにしておき、次の曲の冒頭をリズムのない和音だけにしておいて、重なり合った状態に違和感が生じないようにするなど、アレンジを工夫した。

そもそも各場面の所要時間は、舞台上の移動や照明との兼ね合いなど不確定的な要素も多く、最終的な楽曲の所要時間が見通せるのは、舞台上での最終的な通し稽古だったりする。作曲家としては、初日公演前日の通し稽古を観るまで、曲の構成やサイズといった「横軸」の最終形を決定することはできないのだ。同様に「縦軸」つまり瞬間瞬間に鳴り響く各楽曲のサウンドのバランスに関しても、劇場に入るまでは確定することができない。

映像版の場合、マスター音源はあくまでも録音スタジオにおける高音質という「最適解」を目指したサウンドだ。さらには自宅環境で観賞する多くの視聴者を想定して、パソコンやスマートホンの貧弱なスピーカーで再生しても、ある程度は音像が崩れないよう、特殊なミキシングが必要となる。だが劇場版では、上演されるその劇場の音響システムで最適解が得られるよう、会場に特化したミキシング・バランスが要求される。本作では、このカンパニーでこれまでも筆者と共同作業を続けてきた江澤千香子が音響を手がけた。筆者は江澤の協力を得て、舞台通し稽古の後にサウンド調整の時間を確保し、公演本番と全く同じシステムで音響をチェックしながら、最終的なミキシング＝マスタリング作業を行うことができた。

舞台作品における音楽家と音響担当者の関係は、純音楽の演奏会における作曲家と演奏家の関係に似ている。上演時、キューに応じて各楽曲を再生するだけでなく、各シーンごとに音量や音質をダイナミックに変化させ、本番中もフェーダーつまみでボリュームを上げ下げして空間にエモーションを与える音響操作の仕事は、一種の「演奏」といっても過言ではない。音楽家が納品した音源はあくまでも「素材」にすぎないのだ。した

がって上演に際しては、江澤の「演奏」に頼る部分がきわめて多かった。

たとえば全体のクライマックスとなるS10の後半では、ダンサーが万国旗を引き出し、結び付けて吊り上げる。その所要時間は稽古でほぼ確定しているものの、本番のステージ上ではちょっとしたつまずきや事故が起きただけで、数秒の狂いが生じる可能性が常にある。何があってもサウンドとダンスが一体化したまま適切なタイミングで終わらせることができるよう、M10の最後は定まった4小節のフレーズを反復し続けるアレンジへと変更した。それとは別に、ロングトーンの終止音も作成しておく。本番ではステージの様子をみて、ここぞという瞬間に江澤が反復フレーズから終止音へとサウンドを切り替え、それを合図に照明もカットアウトするというアイデアだ。この試みは成功し、まさに「演奏」といっても過言ではない江澤のオペレーションによって、期待通りのエンディングを迎えることができた。

もちろんサウンドに限らず、照明や演出、ダンサーの動線から細かい挙動に至るまで、細かいアップデートは本番直前まで続けられる。こうして2月28日、山口情報芸術センター[YCAM]で劇場版が初演された。続く3月6日には、りゅーとびあ新潟市民芸術文化会館で2度目の上演が行われ、映像版の制作開始から4カ月余り続いたこのプロジェクトは、ひとまず幕を閉じた。

8. 制作を終えて

本作では同じ作品を、映像と舞台の2種類のフォーマットで制作する経験ができた。踊る身体を、動画を通して見つめる作業自体は、先に述べた制作ワークフローの中で、これまでも行ってきたことだ。しかし踊り続けるダンサーを、カメラを止めずにワンカットの長回しで撮影した記録用の動画と、様々な画角や構図で撮影された動画素材を緻密に編集した映像では、ダンスの時間感覚も、空間や身体の見え方も、当然ながらまったく異なる。

映像版の制作では、身体の動きに音を合わせるだけでなく、カットチェンジやズーム、パンニングといった画面の動きが作り出す「映像のリズム」そのものにサウンドを組み合わせてようと努めた。それには最初に述べたように、映像メディアに提供してきたサウンドデザインの技術が役に立った。30分の1秒単位でカットチェンジする画面にサウンドがぴったりとシンクロする快感は、とことんまでタイミングを追及できる映像メディアならではの醍醐味だ。

そして、楽曲としては同じでも劇場版のアレンジでは、あえて「合わせない」「シンクロさせない」ことを狙った。振付は同じであっても生身の人間が踊る以上、完全に同じタイミングのダンスが繰り返されるはずがない。であれば、動きと音はズ

れることを前提に、むしろその「ズレ」が美しく見える関係性を設計する必要がある。というよりも、動きと音はズレていた方が美しく見える場合もある。先に紹介した「音ハメ」のようにキッチリとサウンドに同期したダンスは、ポップな芸能や一種のスポーツとして美しくはあるが、身体が音楽のリズムに縛られすぎて、型にはまった表現に堕ちてしまう危険も少なくない。

一期一会のスリルや緊張感こそは、ライブ・パフォーマンスならではの醍醐味だ。あえて合わせず、つかず離れずの空気感で不思議に「共生」し続ける——身体とサウンドのそんな関係性を、劇場版では目指した。とはいえスリリングなゲームのような「音ハメ」を試みたS5や、アンコールとして愉しげなユニゾンのダンスを見せるS11では、身体運動とリズムがきちり同期する、わかりやすくポップな音楽も提示して全体にメリハリをつけ、観客の興味が持続するように配慮した。

COVID-19の感染拡大によって、ダンスに限らず演劇や音楽などあらゆるパフォーマンス・アーツは、これまでの発表形態を根本から見直さざるをえなくなった。それでも、この状況から逆に学べることや新たな発見も少なくないし、ここからまた新しい表現が生まれていく可能性もあると、個人的には考えている。現実の必要に迫られた本作の制作では、映像版と劇場版という多角的な視点から、ダンスや身体とサウンドの関係を深く捉え直すことができた。この成果を生かし、今後も様々なジャンルやメディアとの共同作業を続けていきたい。

【作品データ】

振付／演出／美術：山田うん

出演：飯森沙百合、川合ロン、河内優太郎、黒田勇、田中朝子、西山友貴、仁田晶凱、長谷川暢、望月寛斗、山口将太郎、山崎眞結、山根海音、吉崎裕哉

音楽：ヲノサトル

音響：江澤千香子

照明：藤田雅彦（金沢舞台）

植物：塚田有一（有限会社温室）

衣裳：池田木綿子

制作：上原聡子

写真：羽鳥直志

主催／製作：一般社団法人 Co. 山田うん

提携：東京芸術劇場（公益財団法人東京都歴史文化財団）

助成：文化庁文化芸術振興費補助金（舞台芸術創造活動活性化事業）、独立行政法人日本芸術文化振興会

【映像版】

収録：東京芸術劇場（2020年11月25—29日）

撮影／編集：前伊知郎

【劇場版】

山口情報芸術センター [YCAM] スタジオ A（2021年2月28日）
りゅーとぴあ新潟市民芸術文化会館劇場（2021年3月6日）

註

- (1) Co. 山田うん《ワン◆ピース》2014年9月13—14日、初演：北九州芸術劇場（福岡）。
- (2) Co. 山田うん公式 HP. <https://www.unyamada-co.com/post/ワン-ピース-2004>
- (3) Co. 山田うん公式 HP. <https://www.unyamada-co.com/post/モナカ-2015>
- (4) ヲノサトル《舞踏組曲》full-01, 2012, 所収。
- (5) Co. 山田うん《いきのね》2016年10月22—23日、初演：名古屋市芸術創造センター。
- (6) 「Co. 山田うん『あいちトリエンナーレ』出品作、鍵は“郷土の祭り”」スパイス, 2016.6.22. <https://spice.eplus.jp/articles/62892>
- (7) 「振付家に聞く『舞踏と音楽』」松澤慶信、松山善弘、鈴木美雪、日本女子体育大学紀要, 2010-03, 日本女子体育大学, pp.50-51.
- (8) Co. 山田うん《春の祭典》2013年2月14日、初演：茅ヶ崎市民文化会館、音楽：イゴール・ストラヴィンスキー
- (9) Co. 山田うん《七つの大罪》2019年3月21—22日、初演：伊丹アイホール、音楽：芳垣安洋／クルト・ヴァイル
- (10) BPM：Beats Per minute の略。1分間の拍数。楽曲のテンポを示す数値。
- (11) DAW：Digital Audio Workstation の略。コンピューター上でデジタルに音声の録音や編集を行うシステム。
- (12) 「NIPPON・CHA! CHA! CHA!」2020年1月10—19日、神奈川芸術劇場大スタジオ、作：如月小春
- (13) Co. 山田うん公式インスタグラムアカウント, <https://www.instagram.com/co.unyamada>
- (14) Co. 山田うん《UNLOCK “Joy”》2020年4月8日公開。 https://youtu.be/G7aPe9775_o
- (15) Co. 山田うん《Joy at home》2020年5月18日公開。 <https://youtu.be/VCYZ-UdjmHk>
- (16) Co. Un Yamada & Futo Yamane & HAL KUZUYA 《Body Garden》2020年7月20日公開。 <https://youtu.be/6EFBzFJCHLI>
- (17) ヲノサトル《極楽鳥》（《エル・ニーニョ》2003, 所収）、同《MAMBO MATHEMATICA》（《マセマティカ》2003, 所収）
- (18) Co. 山田うん《みぎわ》2020年11月18日公開。 <https://youtu.be/vIVEAVSLFx0>
- (19) 野中祐美子「地域のコミュニティとつながるために——『金石大野芸術計画』の試み」artscape, 大日本印刷株式会社, 2020年10月01日号。 https://artscape.jp/report/curator/10164666_1634.html
- (20) Co. 山田うん《インスタレーション・ダンス『BODY GARDEN』》2020年10月31日ライブ配信, 11月10日アーカイブ公開。 <https://youtu.be/mr8uk5OYj4>
- (21) 「山田うんインタビュー まだない形のダンスを目指して。」any, vol.114 Winter 2021 (JAN.-MAR) 公益財団法人山口市文化振興財団, 2021, p.03.

使用写真は全て (c) 2020, Naoshi Hatori

追記：国際交流基金のプロジェクト「STAGE BEYOND BORDERS」により、本作の「映像版」は2022年1月20日以降あらためてオンライン無料配信されることとなった。（YAMADA Un Co. “COSMOS”【SUB】 <https://youtu.be/whs2cOYXLt8>）