

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベイロ、ガブリエル・レヴィイ、アリ・コラーレス(ブラジル)

『空の橋』第1回報告書〈事業の立ち上げ〉

南出和余

事業の概要

事業の概要

本事業は、株式会社エス・シー・アライアンスが企画立案し、日本とブラジルのアーティストの共同によるプラネタリウム映像作品『空の橋』の制作上映を目的としている。世界中が新型コロナウイルス感染症に苦しむなかで、「空を見上げて上を向いてほしい」という願いから「星空」をテーマに立案された。「星空」から連想して、星空を国旗のモチーフにしているブラジルが、本企画の国際共同制作のカウンターパートに選ばれている。とはいえっても選出にはエス・シー・アライアンスのこれまでのネットワークが基盤にあることはいうまでもない。

共同制作の過程は大まかに4段階で計画されている。第1段階では日本とブラジル両国のアーティストらによるウェブ会議によって作品のテーマや構成について議論を重ね、全体のイメージ構成を作る。第2段階では、全体構成に基づいて日本側アーティストが制作する映像コンテと音楽の骨子を軸に、両国のアーティストがアレンジを加える。この第1段階と第2段階ではオンラインでのコミュニケーションを最大限に活用して実施する。メインとなる第3段階では、7月から9月の間にブラジルから日本にアーティストを招聘し、山中湖でレコーディング実宿を実施する。そして第4段階では、実宿でレコーディングされた音楽と映像を融合させて、2021年内の作品完成を目指す。しかし実際には7月から9月の時期に新型コロナウイルス感染症状況の好転が見られず、ブラジルからの来日が叶わなかったため、第3段階もオンラインでの連携作業とされた。また制作の過程を常に記録して、随時メイキング動画を配信することも計画に含まれている。

第1回目の本報告では、第1段階から第2段階(3月末の事業開始から9月まで)の過程について報告する。なお報告者がオブザーバー業務を請負ったのは9月以降なので、開始当時の記録についてはエス・シー・アライアンスから国際交流基金に提供されたオンライン会議の議事録およびレコーディング(3月26日、3月29日、4月21日開催分)を参照し、さらに9月24日にオンラインで聞き取りをした情報に基づいている。

事業構成員

詳細に入るまえに参加メンバーと役割について確認する(下線は会議出席者)。

- 大竹真由美氏(エス・シー・アライアンス):音響演出・総合プロデューサー
- 橋本大佑氏(LIL):映像監督・アートディレクター
- 井筒亮太氏(LIL):CG・映像制作
- 小林洋平氏(FAIR WIND music):音楽制作・サクソ演奏
- 安田裕司氏(FAIR WIND music):音楽制作
- 佐藤順氏(FAIR WIND music):事務所スタッフ
- 押尾美里氏(エス・シー・アライアンス):制作進行
- 武愛莉氏(エス・シー・アライアンス):運営管理
- シェン・響盟・リベイロ氏(シーノス・ナ・フロスタ):ブラジル側プロデューサー・フルート/尺八演奏
- ガブリエル・レヴィイ氏(シーノス・ナ・フロスタ):ブラジル側音楽制作・アコーディオン演奏
- ファビアーナ・コーザ氏:ブラジル側ボーカリスト
- 鈴森静香氏:ブラジル側制作マネージャー

サポート団体

- シーノス・ナ・フロスタ:音楽制作
- 株式会社LIL:映像技術
- 有限会社FAIR WIND music:音楽制作
- 株式会社五藤光学研究所:ドーム映像技術サポート

このなかで、特に映像については橋本氏が、音楽については小林氏が骨子を作成し、全員で議論を重ねながら演出・アレンジを加えていく。

第1段階:全体構成の企画

第1回目のウェブ会議が3月26日に開催され、日本とブラジル両国からの参加者の顔合わせが行われたあと、事業の概要とスケジュールについての確認がなされた。その後、橋本氏からテーマ(全体イメージ)の原案として2案(A案・B案)が提示された。作品の長さは10分が想定されている。



橋本氏によるイメージ原案Aの一部



橋本氏によるイメージ原案Bの一部

まずA案では「人類の根源」がコンセプトとなっている。ブラジル先住民(インディオ)の神話と伝説を伝える絵本『世界をささえる一本の木』(原題:Walde-Mar de Andrade e Silva)からイメージを得て、ブラジル先住民の世界観における「動物+人間+精霊」の共存が、古代日本と親和性を持ちうるとし、その日本的なる解釈を映像と音で表現したいとされている。抽象表現を多用しつつ、展開のなかで現代社会にも繋げるイメージを描く、全体として壮大なイメージである。

一方のB案は「星の精霊(たち)」がコンセプトとなっている。「日本で生まれ育った精霊とブラジルで生まれ育った精霊たちが、星空で出会い、共鳴し合うなかで、力を合わせてかけがえのないものを創り出してゆく物語」というストーリーが設定されており、風刺的に擬人化された精霊たちが登場する。この2案について検討され、3月29日の第2回ウェブ会議においてA案を採用することが決定した。

議論の過程では「いずれも捨てがたく、B案はユニークさに優れているが、行動制限のなかでの遠隔制作を考えるとA案のほうが制作プロセスをイメージしやすい」という意見が聞かれた。また共有された作品のイメージは「未知なる没入」「考えずに感じ入る(Not intellectual)」ということであった。ブラジル(先住民)という具体的なモチーフがあるなかで「考えず」というのは、ともすれば観客にステレオタイプのなイメージを彷彿とさせてしまう危うさがあるが、抽象度を上げ、日本と呼応した「人間の根源」というコンセプトに近づけることによって回避されることを期待したい。

第2段階:コンテの作成(とアレンジ)



橋本氏による絵コンテの一部

第1段階で決定した全体構成をもとに橋本氏がコンテ案を制作し、4月21日開催の第3回ウェブ会議で共有した。「日本とブラジルの精霊が旅する世界(SPIRITUA)」が全体を貫くストーリーで、以下の展開が提案された(「起承転結」以外の各段階は会議記録からの報告者のメモに基づく)。

起:日本とブラジル

・ドームに世界地図が現れ、ブラジルと日本を残して消える。ブラジルと日本両国の古典音楽が流れて混じり合う。(＝ファンタジー調の楽しい導入を想定)

承:二人の精霊

・二人の精霊が登場。→精霊が舞いながら混じり合う。

・映像の抽象度を上げ「不思議な模様」が登場。

承:太古の記憶と神話の時空へ

・植物が生まれ、なかから光が漏れマブチニン¹が登場する。植物が成長し、地上には精霊が現れる。

・気泡がジャングルと化し、それがジャガーとなって登場する。ジャガーを包むマブチニンの手。

・マブチニンの手からこぼれ落ちる水が「イグアスの滝」になる。

・水面が上昇してドーム全体が海に。→海の中の魚たち、漁をするブラジル先住民たちの登場。

・矢で捉えられた魚が沈んでいき「人魚」に。＝ブラジルと日本の神話の融合。

・人魚が水面を2つに切り裂く。

・切り裂かれた水の間に「星空」が現れる。

・星空のなかに二人の精霊が登場。

・二人の精霊に星空が集まってくる。

転:文化交流の宴

・星空が精霊たちのマントになる。

・マントを纏った精霊たちが形を変え、分裂して数を増していく。

・カラフルな精霊たちがドーム全体を覆い尽くす。

・精霊たちの溜め込む仕草で凝縮。

・精霊たちのジャンプでマントが棒状に伸び、それが絡まり合って球体になる。

結:同じ海に浮かぶ日本とブラジル

・破裂した球体から現れる太陽。

・太陽と海を共有する(現在の)日本とブラジルが両側に描かれる。

・両側に日本とブラジルの制作者名クレジットが示されて終了。

橋本氏によるコンテ案に対するメンバー内の評価は総じて高く、これをもとに発展させるために、いくつかのポイントについて議論がなされた。

まずシェン氏(ブラジル側プロデューサー兼演奏家)からコンテンツに関しては確認がなされた。まず『SPIRITUA』というタイトルの映像がすでに存在しているのでこれをタイトルに使うことはできない。また全体として内容が日本よりブラジル寄りであるという印象を受けた。具体的な点については、ブラジルのジャガーはコンテに描かれているジャガーとは種類が異なり、より優しいイメージである。水の神も同様に、優しいイメージで人びとに認識されている。また、ラストシーンでブラジルと日本を示す際に現代都市の象徴(コルコバードの丘のキリスト像および東京スカイツリー)が用いられているが、全体の流れからすると自然の象徴(イグアスの滝と那智の滝など)のほうがよいのではないか、との指摘がされた。これに対して橋本氏からは、観客が一目で見てブラジル・日本とわかるものにしたとの意見が出され、自然の象徴について再考することになった。

他のメンバーからは、本企画のテーマである「星空」に、作品のなかでどの程度かつどのように存在感を出させるかという点が議論された。プラネタリウムという上映空間を考えても「星空」をより活用したいとの意見が出された。南十字星の見えるブラジルと北斗七星が見える日本を対称的に捉え、南半球と北半球のコントラストを表現する。また見るべき位置を固定しなければ、赤道直下地域のように南十字星と北斗七星が同時に見える場所もあることから、両方を同時に描くことも可能である。このコントラストを用いることはで

きないかとの意見が出された。

映像制作において、プラネタリウム(ドーム)で上映する映像の質についても意見交換がなされた。CGを多用した3D映像は綺麗ではあるが、経費が膨らみすぎるうえに、すでに世の中に多く存在しているので表現の新しさを演出するのはかえて難しい。リアルさを出すよりも3Dと2Dを組み合わせることで抽象度の高い新しさを演出できるのではないか、との意見で一致した。また導入は映像なしで音楽のみで入るという案が出された。

また、作品の「わかりやすさ」や日本のプラネタリウムの教育的性格にどこまで対応すべきか(対象設定をどうするか)という議論もなされたが、今回は観客や配給を気にせず、自分たちが挑戦したい表現演出にこだわるという意見で一致した。とはいえ抽象度の高い本作を観客に見てもらうにあたっては、予め作品の概要を提示しておく必要はあるだろうとのことで、音楽のみでの導入と合わせてナレーションで作品概要について多言語説明(日本語、ポルトガル語、英語)する案が出された。文字情報にはパンフレットを作成する。

途中経過(9月24日)からの所見

このあと、5月から8月に取り組まれた、修正後の絵コンテの検討と決定、映像制作、音楽骨子の制作とアレンジについては記録がないため報告書に含めることができないが、制作途中の9月24日のミーティングにオブザーブ参加して(報告者にとっては初顔合わせ)、主に、作品の主旨と、コロナ禍での遠隔連携作業について話を聞いた。

まず作品の主旨に関しては、日本とブラジルという「地球の反対側」の国同士の「深いところでの共鳴」というメッセージに基づいている。これを表現するために「人間の根源」と「空」を用いている。抽象度の高い作品にすることで、見た人に自由に「感じられる」幅を提供し、決して価値観の押し付けにならないようにしたいとのことである。

日本とブラジルを社会の側面から捉えれば、近現代史における活発な国交とその歴史、また人種の共通性が容易に想像されるが、本作品ではあえて社会を捉えずに、精神世界に焦点を当てている。そこには、これまであまり注目されてこなかった両国の文化的融合の可能性が、特に音楽においてブラジルのアーティスト側に感じられたことにも起因しているようであった。

コロナ禍での遠隔共同作業については、困難さよりむしろ新たな可能性を感じながらやっているようであった。コロナ以前の世界では対面での共同作業を凝縮された時間内で試みていたが、オンラインで繋がることが「新たな日常」となり、むしろ以前より密に連携して作業するようになった。両国のアーティストたちがやりとりのなかで丁寧にクオリティを合わせようとしている。また、一部のメンバーの渡航よりも、より多くのメンバーが直接制作に関わることも可能となる。音楽に関しては、各自が普段使っている演奏空間を繋ぐことで、楽器の持ち運びが不要となり、両国の各々がもつ最善の空間を用いることが可能だという。ブラジル側アーティストのシェン氏によれば、ブラジルでは芸術に対する教育的サポートが少ないなかで、ローカルアーティストたちがオンラインでこのような機会に参加することは重要で、アーティストたちがとても協力的とのことであった。

コロナ禍の行動制限は、国際共同(協働)のスタイルに大きな影響と変化をもたらしている。オンラインで繋がる「新たな日常」では互いがいつでも繋がっていられる。しかし、オフラインの世界でしか出会うことができない身体的感覚や「発信しない日常」を私たちがいかに想像できるかということへの認識の重要性もまた同時に増している。精神世界を描く本作品が、「根っこのところて繋がっている」ことを肌で感じさせうる作品として、コロナ禍の世界を勇気づけることを期待したい。

^[1] ブラジルカマコラー族の神話に出てくる「はじめの人」。『世界をささえる一本の木』で紹介されている。神話ではマブチニンの娘とジャガーの間に生まれた双子の兄弟が「太陽」と「月」となる。

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベロ、ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)

『空の橋』第2回報告書〈映像制作〉

南出和余

第2回報告の趣旨

株式会社エス・シー・アライアンスの企画事業では、日本とブラジルのアーティストが共同(協働)してプラネタリウム映像作品『空の橋』を制作している。第1回の報告では全体像を示したうえで、2021年9月末までの経過について、関係者からの聞き取りをもとに報告した。本制作は主に、橋本大佑氏を中心とする映像制作班と、小林洋平氏を中心とする音楽制作班によってコンテンツ作りが進められ、それを総合プロデュースするのがエス・シー・アライアンスの大竹真由美氏とブラジル側のシェン・響盟・リベロ氏である。とはいっても分担作業というわけではなく連携しながら全体の制作活動が進められている。

第2回の本報告では、主に映像制作の経過について報告する。11月16日にオンラインで、以下の映像制作班の皆さんにヒアリングを行った。

・橋本大佑氏：映像監督・アートディレクター

・井筒亮太氏：CG・映像制作

・久保田彩那氏：CG制作、絵作り

・橋本真作氏：アニメーション制作

・カミラ・ゴンド氏：ブラジル側アーティスト(ラストシーン原画制作)

(大竹真由美氏：音響演出・総合プロデューサー)

映像制作の過程

第1回報告書で記載した通り、制作第1段階で橋本大佑監督から提案された2つのコンセプト案のうち「日本とブラジルの精霊が旅する(出会う)世界」が作品の全体像に採用された。これに基づいて橋本監督が制作したストーリー構成と絵コンテ案¹までを、第1回報告書では報告した。その後の工程は以下の通り。

- 絵コンテをもとに「Vコンテ(ビデオ・コンテ)」を作る。Vコンテは絵コンテと同じ枚数の静止画でできていて、展開を時間軸上に並べて全体の長さを決定するものである。これを音楽班(小林氏ら)と共有し、音楽班ではこれをもとに音楽制作に取りかかる。
- 空間にシーンごとにキャラクターを配置した構図(設計図)＝「プリビズ」を作り、これをプラネタリウム上で試写する。そのことで、パソコン上との配置やスピードの落差なども確認できる。7月末までにここまでの作業がなされ、プリビズに基づいて映像班では各シーン各キャラクターの制作をCG制作者たちが、橋本監督の指示のもと担っていく。

映像班は総勢13名のスタッフで構成されている。橋本大佑監督や、制作作業の指示系統を担う井筒亮太プロデューサーのほか、CG制作には多様なクリエイターたちが関わっている。キャラクターのCG制作やアニメーション化を担う者、キャラクターのモデルを制作する者、キャラクターの動きを制作する者、CG制作の技術サポートをするディレクターもいる。また、井筒氏と共に全体のスケジュールや段取りを調整するスタッフも欠かせない。このなかで、キャラクターのCG制作を担った久保田彩那氏と、アニメーションを担当した橋本真作氏に話を聞いた。

各シーン各キャラクターの制作を担ったクリエイターたちの経験

1. 久保田彩那氏

久保田氏は映像に登場するキャラクターのCG制作を担当した。特にシーン1(地球の誕生)からシーン2(日本の精霊の誕生)とシーン3(ブラジルの精霊の誕生)までの詳細部の制作に携わった。プリビズで提示された配置に合わせてキャラクターを動かし、各動物や星雲につける粒子シミュレーションや粒子エフェクトを作成する。各素材や全体の色調整も行う。久保田氏が手がけた場面だけでも約8,000フレームあり、これらの作業を橋本監督と確認しながら進めていくのは膨大な作業である。

もっとも大変だったのは「尺が長い」ということで、担当箇所(約1万フレーム)を一括で管理しようとすると1回のレンダリングに膨大な時間(3日以上)がかかってしまう。それでは詳細を小まめに修正して橋本監督に確認してもらうことができない。この問題に対して、井筒亮太氏のサポートで効率的に跳ばしながら出力する方法などを学んだという。

久保田氏の3Dクリエイターとしての経験は4年ほどで、これまでも橋本監督のもとで制作に関わったことはある。しかし、今回は初めてのプラネタリウム映像で、これまでとは異なる経験が多々得られたという。上記の尺の長さという点では苦労も多かったが、チームワークのなかで助けられ、また橋本監督の丁寧で的確な指示から学ぶことが多かった。大変ななかにも充実感は大きいという。

2. 橋本真作氏

次に、アニメーション制作を担当した橋本氏に話を聞いた。すでに15年の実績のある橋本氏は、橋本監督も井筒プロデューサーも信頼をおくアニメーションクリエイターで、「キャラクターに命を宿らせる」橋本氏の制作技術は定評がある。今回の作品ではメインのキャラクターである日本とブラジルの精霊たちのアニメーション化を手がけている。精霊のデザインと動きは橋本監督から提示される。プラネタリウム上での動きは3D的な動きが必要となるが、橋本監督からの指示が明確であったため迷わず作業ができたという。橋本氏にとってもやはり大変だったのは、尺が長いということだった。

プラネタリウム映像の挑戦

橋本大佑監督にとって、プラネタリウム映像制作は今回が初めての経験であり、制作の過程で、通常の平面スクリーンに投影する映像制作との大きな違いに気づいたという。ドームスクリーンいっばいに投影する映像を作ることには醍醐味があるが、カメラワークや、観客の焦点をどのように誘導するかにおいては平面スクリーン映像との間に根本的な違いがある。もっとも大きな違いであり苦労した点が、映像のカット割がない(1カットの映像構成)ということである。そして、このカット(尺)の長さが、クリエイターたちが口を揃えて嘆いていたレンダリング作業の長さに繋がっている。

また企画段階から、今回のプラネタリウム映像制作においては「これまでに例をみない新しい挑戦」を目指すことが確認されていた。したがって前例となる作品がなく、制作しながら作品のイメージを作り上げていくことが求められた。それを他のメンバーたちと共有しながら構成していくうえでの監督の果たすべき役割は大きい。

オンライン作業の挑戦

コロナ禍の行動規制により、これまでの作業は100%オンラインで展開されている。オンライン作業のメリットとデメリットについては、総じてメリットのほうが大きいとのことであった。何よりのメリットは「すぐに繋がれる、作業場での作業工程をその場で(オンラインで)確認し合うことができる」ことである。コロナ前は直接会って確認するのが当然とされ、一緒にモニターを見て

作業をしていた。ところが直接会うことができなくなってZoomなどオンライン会議システムを利用するようになると、直接会っていた時以上に頻繁に確認するようになり、かえて連携が密になったという。CG制作を担当した久保田氏は、問題が生じた際にはすぐに橋本監督に連絡し、画面共有しながら細部の確認や相談をすることができた。井筒氏いわく、オンラインの活用により、制作の効率性と生産性は確実に上がったという。

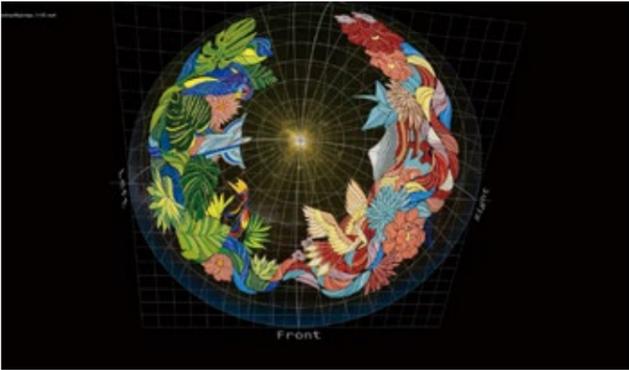
とはいっても今もオンラインでの作業が続いており、対面に戻った時に気づくオンラインの限界(対面のよさ)があるかもしれない。橋本監督は「オンラインのメリットは大きいが、実際に直接会った時に得られる情報量は桁違いに大きい」という。それには各担い手の思い入れや雰囲気、空気感といった、非言語コミュニケーションで得られる情報が含まれている。そうしたところにオンラインの「物足りなさ」があることも、確かだといえよう。

ラストシーン制作における日本とブラジルの融合

映像のラストシーンには、日本とブラジルの象徴が描かれる構成になっている。このシーンは日系ブラジル人アーティストのカミラ・ゴンド氏が手がけることになった。カミラ氏が担うことになった経緯について橋本監督に尋ねたところ、本制作事業は日本とブラジルのアーティストによる共同制作が趣旨となっており、音楽制作においてはそれが実現している。しかし映像は日本のアーティストが担い、ブラジルの要素は日本のアーティストが絵本などを参照しながら、また音楽プロデューサーのシェン氏に意見をもらいながら制作を進めるに留まっていた。そこで、映像にもブラジルの感性を取り入れたいとの思いから、国際交流基金ブラジル事務局の笹尾氏に相談したところ、候補となる複数のアーティスト画家を紹介してくれた。紹介されたアーティストのなかではカミラ氏の作品が圧倒的に橋本監督の目を惹き、カミラ氏にラストシーンの原画制作をお願いすることになった。監督によると、カミラ氏の作品には日本文化に対する愛が感じられ、その作風や色使いに日本らしさを感じたという。ラストシーンで日本とブラジルの「融合」を描いてもらうには最適と判断した。

カミラ氏にインタビューを行い、自らの作品における日本表象の背景について尋ねた。

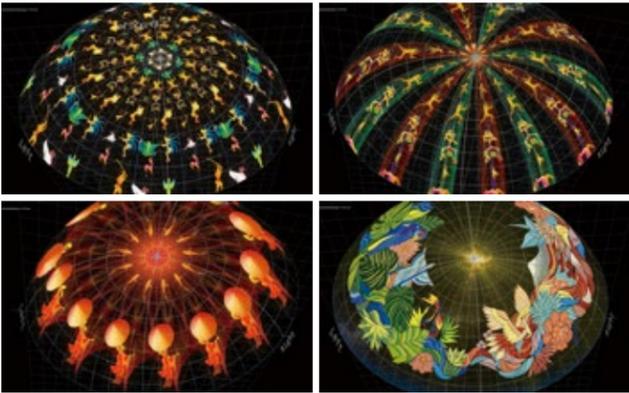
カミラ氏は祖父母が日本出身の日系3世である。幼い頃(1歳時から)5年間日本に住んでいた経験もあり、日本の幼稚園にも通っていた。最初に覚えた言語は日本語で、今でも日本語を聞けば話の大まかな内容は理解できるという。自身のなかで日系人としてのアイデンティティは強く、日本からブラジルに帰った時に再適応に苦労したことや、ポルトガルに留学した際にはブラジル人としてのアイデンティティより日本人(日系人)としてのアイデンティティを自覚した経験などを話してくれた。こうしたダブルバックグラウンドやアイデンティティを表現する手段として芸術を学び、自らのルーツを作品に反映させている。この意味で、今回の日本とブラジルの共同制作に参加できたことは本人にとって意味深い。



ラストシーンには、ブラジルの象徴としてキリスト像、日本の象徴として富士山が中心に描かれている。これは橋本監督からの提案でもあったが、カミラ氏もこれらに合意して配置を考えた。その横には折り紙でできた鶴が描かれている。折り鶴はブラジルでも日本をイメージさせるシンボルとしてよく使われており、日本でも「日本らしさ」として用いられている。鶴に呼応して、ブラジル側にもブラジルの鳥(オウム)が描かれている。富士山と鶴、キリスト像とオウムを取り囲む花々には、日本側には菊や桜、ブラジル側には熱帯植物が描かれており、色使いでも、日本を赤系、ブラジルを緑系でまとめることで、バランスのとれたコントラストが描かれている。

カミラ氏がこのデザインに込めた思いは、地球の反対側同士に位置する日本とブラジルが、互いに響き合っている様子を描きたかったという。さらに、映像の真ん中に出る太陽が両社会と一緒に照らしている。ブラジルは日本の次に日本人(日系人)人口が多い国であり、また日本に暮らすブラジル国籍の日系人も少なくない。日系ブラジル人の存在が両社会の掛橋であることがカミラ氏のデザインから垣間見られる。

橋本監督は、カミラ氏の絵を本映像作品のラストシーンに組み入れることで、それまでの流れとは異なるテイストによって、作品に多様性が生まれ、新しい表現を目指している本作品のクライマックスに相応しいという。



映像制作過程についての所見

11月16日時点で、映像制作は6割から7割が完成しているとのことであった。完成作品の発表が予定されている12月23日までに、映像の完成、音楽との調整、音響効果の挿入が予定されている。

映像制作における苦労は、テクニカルな面、なかでもギガデータの扱いに集約されており、デジタル技術の進歩とその環境整備が同時並行して進むことの需要と課題を痛感する。コロナ禍で人々が行動規制を強いられるなか、私たちはコミュニケーションや連携作業のほぼ全てを「オンライン」に頼りながら、コロナ前の生活と活動の継続と「新たな日常」を模索している。本事業における国内外での共同制作と連携、国際交流というコアな部分を、オンラインでどこまで実現しうるかということに、本映像作品制作は挑戦している。オンラインによって作業の効率性が増し、ある面では連携が密になった一方で、何か「物足りなさ」を感じる橋本監督の感覚が、これを物語っている。

¹ 第1回報告書で確認した大まかな流れ(コンテ)は以下の通りであった。
起：日本とブラジルの現れ
承：二人の精霊(日本とブラジル)の誕生→神話の世界での日本とブラジルの融合
転：精霊たちの交流の宴
結：太陽と海に浮かぶ日本とブラジル

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベイロ、
ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)

『空の橋』第3回報告書〈音楽制作〉

南出和余

第3回報告の趣旨

株式会社エス・シー・アライアンスによるプラネタリウム映像制作「空の橋」事業では、日本とブラジルのアーティストらによる制作活動が大詰めを迎えている。申請時に計画されていたブラジルからアーティストを日本に招聘してのレコーディング合宿は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により実現できなかったが、オンラインを駆使した絶え間ない努力の結果、コロナにも負けないクオリティの作品ができようとしている。また、オンライン共同制作の利点、新たな可能性も導き出しつつある。

前回(第2回)の報告では映像制作班の制作プロセスを中心に報告したので、第3回となる本報告では、音楽制作班の制作活動について報告する。12月6日にオンラインで、以下、日本とブラジルのアーティストの皆さんにヒアリングを行った。また10月31日に行われた都内レコーディングスタジオでの日本側アーティストの演奏録音にもオンラインで同席した。レコーディング時にはブラジル側アーティストもオンラインで繋がっており、共同制作の様子を垣間見ることができた。



12月6日ヒアリング参加者

・大竹真由美氏：音響演出・総合プロデューサー

・小林洋平氏：日本側音楽制作・サクソ演奏

・シェン・響盟・リベイロ氏：ブラジル側音楽プロデューサー・フルート／尺八演奏

・アリ・コラーレス氏：ブラジル側音楽制作・パーカッション他打楽器演奏

・ガブリエル・レヴィ氏：ブラジル側音楽制作・アコーディオン演奏

・鈴森静香氏：ブラジル側制作マネージャー

(笹尾氏：国際交流基金サンパウロ支部)

このうちブラジル側音楽アーティストについて、若干の紹介を付け加えておきたい。

アリ・コラーレス氏：アリ氏は演奏家であると同時に、ブラジルの各種学校で音楽を教えている。大学など教育機関で教えることもあれば、政府補助事業として貧困層の子どもたちを対象とした音楽ワークショップなどを開くこともある。ブラジル側音楽プロデューサーのシェン氏との繋がりで本企画に参加。来日の経験はないが日本に対してはよいイメージを持っており、太鼓をはじめ日本の打楽器を以前から自らの演奏に取り入れている。ガブリエル・レヴィ氏：サンパウロでは有名な音楽一家の出身で、作曲家アレシャンドレ・レヴィは大叔父。母親もピアニストで、幼少期からクラシック音楽を中心にピアノを学んだ。音楽への造詣を深めるにつれブラジル先住民文化に関心が広がり、さまざまなフュージョンを実践する。日本の音楽については、日本からブラジルに渡って幅広い日本音楽を伝えた北原民江氏に影響を受け、三味線を学ぶ。3度の来日経験あり。

音楽制作の過程

第2回報告書で説明したように、映像制作班の橋本大佑監督からVコンテ(ビデオ・コンテ)が提案されると、音楽班では尺に合わせて音楽の全体像を作っていく。最初のコンセプトに合わせて小林氏とシェン氏のなかではすでにイメージを膨らませており、これを具体的にストーリー化していく作業となる。

映像制作の過程でも説明したように、本作品は全体の長さが約10分で、構成は以下となっている。

起：日本とブラジルの現れ

承：二人の精霊(日本とブラジル)の誕生→神話の世界での日本とブラジルの融合

転：精霊たちの交流の宴

結：太陽と海に浮かぶ日本とブラジル

このうち、ブラジルと日本それぞれに分担したのは最初の「起」の部分(各1〜1分半)のみで、あとは共同での制作となった。ブラジル部分についてはシェン氏が主導し、日本の部分は小林氏が主導した。とはいっても互いの演奏録音にはオンラインで同席し、意見を聞きながら進めていった。また映像に貼り付けてみた際に感じられる両国部分のズレなども、共同で調整をはかった。

「承」以降の共同部分に関しては、最初に小林氏が流れを作ったが、「作りすぎ感」があったため、話し合いと試験演奏のなかで一度白紙に戻し、再度一緒に作るという経緯があった。小林氏いわく、作っては話し合い、修正し、を何度も繰り返す過程であったという。

録音された音楽コンテンツ(音響)をミックスする作業は日本で行われたが、このプロセスにもブラジル側アーティスト(シェン氏)がオンラインで同席し、話し合いながら進められた。

音楽が完成すると、その間に並行して制作が進められてきた映像と合わせる作業となる。映像と音楽を合わせる過程では、映像音楽互いに修正しながら調整する。さらに、必要に応じて効果音を挿入していく作業もある。本作品では通常より効果音をできるだけ少なくし、効果的な箇所絞って使用している。

演奏録音の様子

録音は、日本で2日間、ブラジルで2日間行われた。演奏にあたっては、小林氏が用意したベースの楽譜はあったものの、場面映像を流しながら演奏し、確認しては演奏自体を変更修正するという具合に、即興に近いかたちで作り上げられていった。日本の録音は都内のスタジオで行われ、ブラジルではアリ氏の自宅兼スタジオで行われた。互いの録音にはオンラインで同席し、その場で同時に協奏はできなくともミックスをイメージしながら加わったという。日本での録音にオンラインで同席したので、その様子も含めて各国での録音について聞き取りをした。

1. 日本側アーティストの演奏録音

日本での演奏録音は10月31日と11月3日に都内のスタジオで行われた。使用した楽器は、ストリングカルテット(バイオリン、ビオラ、チェロ)、トロンボーン、トランペット、篠笛、そしてボーカルである。演奏録音時、レコーディング室ではテレビ画面に映像を流しながら演奏が行われる(写真1)。同時に操作室でも演奏を聴きながらスクリーン上の映像を確認している(写真2)。両方の場所がZoomでも繋がっており(音もズレないように別途共有)、ブラジル側のシェン氏もオンラインで確認していた。演奏を終えて操作室で再生確認し、修正点を話し合って演奏し直す、という作業が何度も繰り返されながら(写真3)、場面ごとの音楽コンテンツが作り上げられていく。



写真1：レコーディング室での演奏の様子



写真2：操作室で確認する様子



写真3：演奏と確認、修正を繰り返す小林氏

2. ブラジル側アーティストの演奏録音

ブラジル側の演奏録音には同席が叶わなかったため、ヒアリングの内容から報告する。

ブラジル(サンパウロ)でも2日間にわたって録音が実施され、アリ氏の自宅兼スタジオで行われた。パーカッション奏者であるアリ氏の自宅にはあらゆる打楽器があり、これらを最大限に活用した演奏となった。この点は、セレクトされた楽器を持参して日本でレコーディングするという当初の計画では実現できなかったことである。ベースとなる楽譜や使用楽器のイメージはあったものの、その場でアリ氏からの「玉手箱のように」(小林氏の発言)提示される多種多様な打楽器が、その場に応じて演奏された。

ブラジルでの録音には、3つの太鼓(日本、ブラジル、サンダードラム)、シェイカー、ピアノ、アコーディオン、フルート、尺八、サクソ、車のスプリングなどが使用された。ことにサンダードラムは当初の計画にはなかったものだが、作品の雰囲気を出すのに重要な役割を果たしたという。ブラジル側でもやはり、音を聞いては話し合いながら作るという作業が、その場の4名のブラジル側アーティストと、オンラインで同席する小林氏の間でなされた。

音楽制作で何より強調されたのは、即興的な共同作業が実践できたことへの充実感と面白さという点で、日本側音楽プロデューサーの小林氏とブラジル側のシェン氏両方から聞かれた。「その作業はきわめてクリエイティブな時間で、実験的アプローチに満ちていた」という。ブラジル側での演奏には日本の太鼓や尺八も用いられたが、使い方や演奏の仕方は独特で、「日本の楽器を用いてブラジルを表現する」ということが自然になされていたという。小林氏にとっては音楽活動の新たな可能性が開かれたと話す。

作品の序盤、日本とブラジルの精霊が出会う場面では、シェン氏の尺八と小林氏のサクソによるセッションがなされている。このシャッフルが文化交流の面白さを彷彿としていて、「セッション本来の面白さ」が表現されているという。小林氏いわく、それぞれに確立したアーティストが共同制作を行う際に直面しがちな「やりたいことのぶつかり合い」が、今回は全くなく、互いが異なる音や演奏に新鮮さを感じ、それまでの固定概念に囚われずに柔軟に協働できたという。これこそが本作品制作の何よりの醍醐味であったと話す。それは各々の人柄や互いを尊重し合ったからこそ実現できたことで、「お互いのことを大好きになった」と小林氏もシェン氏も話していた。制作過程において各アーティストが国際交流(共同制作)の趣旨を体現・実感できたことは、何よりの意義だといえる。

オンライン作業の挑戦

計画時のメインであった日本でのレコーディング合宿が新型コロナウイルス感染症の影響により実現できなかったことは、両国のアーティストにとってはとても残念なことであり、また国際交流の在り方に大きな挑戦を突きつけるものとなった。一方、パンデミック下で急速にオンライン会議システムが普及し、あらゆる分野で活用されたことは、文化活動でも例外ではない。

すでに述べてきたように、本事業では、特に音楽制作においては常に日本とブラジルをオンラインで繋いで進められている。レコーディング時におけるオンライン作業のメリットは何より、両国で各々が持っている全ての楽器を試して導入することができたことである。そのことによって、これまでとは全く異なるアプローチを実践し、想像もしていなかった奥行きが音楽に出たと、小林氏は強調する。そのことは開始当初にメンバー間で確認されていた「見たことのない新しいプラネタリウム映像作品を作る」という趣旨に合致し、これを実現できたという実感につながっている。未だ対面での制作活動に制限があるなかで、実際に会っていれば他のよさが発見できたかもしれないという思いを拭い去ることはできないが、方向性の異なる可能性が見出されたことは明らかである。

プラネタリウム映像作品の特徴と共有の課題

本事業の代表で総合プロデューサーの大竹氏は、エンターテインメント空間の音響デザイン専門家として20年の実績があり、プラネタリウム映像に関しても専門家としての活動の初期から携わっている。また今回の音楽プロデューサーで演奏家の小林氏も、プラネタリウム映像作品を手掛けるのはこれが3作目とのことである。両氏によれば、プラネタリウム作品における音響面の特徴は、何よりドーム空間における音の反響を含めた音響設定の難しさにあるという。ベストな状態のスタジオで作った音楽をドーム空間でいかに再現するかにかかっている。

作品完成後の共有方法についても尋ねた。まもなく12月23日に日本(さいたま市宇宙劇場)での完成作品披露上映が予定されているが、その後、ブラジル側での上映が課題である。サンパウロには今回制作したようなデジタル映像を投影できるプラネタリウムがなく、リオデジャネイロなど他のブラジル大都市でも小規模のものしかない。映像の制作過程でも述べられていたように、映像のハード環境(映像の変換、送信、投影)が制作のソフト技術に追いついていない現状があるようである。

シェン氏からは、音楽だけでも組曲コンサートになるものができたので、小林氏をブラジルに呼んでコンサートをしたいくらいだ、と話す。音楽は「私たちの作品」として作り上げられたという。

音楽制作過程についての所見

コロナ前の社会では、場を共有し、音を肌で感じながら共に演奏することが、音楽の醍醐味だと多くの演奏家たちが感じていただろう。本事業のメインも合宿形式でのレコーディングであった。しかし、コロナ禍でそれが叶わないなかにあっても、演奏家たちはオンラインで互いの活動空間を繋ぎ、互いの演奏に耳を傾け、共に演奏することを想像しながら、音楽を作り上げていった。それぞれに演奏録音された音楽は機械技術によって合わされて、協奏となる。この新しいかたちのアンサンブルが、さらに映像とどのようにシンクロナイズされ、プラネタリウム空間において上映されるのか、とても楽しみである。と同時に、こうして個々に作られ組み合わせられた作品は、個々の端末等では再生不可能で、多くの観客が一堂に会するプラネタリウム空間でのみ再生できるという点に、やはり「人が集まる」ことを完全に無くしてはできない文化活動を痛感する。