

志賀理江子、メルツバウ×バラージ・パンディ(ハンガリー)、
リシャル・ピナス(フランス)
『メルツバウ、バラージ・パンディ、
リシャル・ピナス with 志賀理江子「Bipolar」』
第3回報告書

〈「ビジュアルコンサート」が切り開く地平〉

森山直人

どのような公演だったのか

10月8日・9日の2日間、『Bipolar』は予定通り、京都芸術劇場・春秋座で、2回の本公演が実施された。私は、どちらの公演にも立ち会うことができた。

これまでの本レポートで記述したように、巨大スクリーンが間口10間の広い劇場の後方に設置されている。その前に、客席から見て左(下手)にメルツバウ/秋田昌美氏、中央にバラージ・パンディ氏(ドラム)、右(上手)にリシャル・ピナス氏(ギター)の、3人が並ぶ。客席内の花道後方(鳥屋口)付近に、志賀理江子氏の映像操作ブースが設置されている。プロセニウム舞台の額縁の上方には、赤文字の大きな、無機質なデジタルカウンターが投影され、パフォーマンスの開始とともに時を刻む。

「即興」という性質上、瞬間ごとに変容していく作品の詳細を描写することは困難なため、どうしても雑駁な表現になってしまうのだが、この「ビジュアルコンサート」の内実は、なんとといってもミュージシャンによる途方もない「爆音」と、激しく入れ替わり、移り変わる巨大映像による約1時間の、いわば「一期一会」の〈衝突〉の軌跡を、観客ひとりひとりが全身で体感することに尽きていた、といえる。

公演実現後の視点からまとめるなら、この作品の特徴は、以下の3点に要約できる。

- ①通常、メルツバウのような「爆音系」のノイズ音楽の公演が小規模のライブハウスで行われるのに対し、本作品は、大規模な演劇作品の上演が可能な大劇場で上演されたこと。
- ②すでに世界的に定評のあるミュージシャンと美術家が協働で、きわめてユニークな「即興空間」を作り上げたこと。しかもその協働が、ありきたりのMVやVJのように、「音楽」と「映像」のどちらかに優越権を設定し、適度な調和のもとでたんなるスタイリッシュな雰囲気を作り出そうとするのではなく、両者が真の意味で拮抗する新たなライブの時空間の創出可能性を提示したこと。
- ③「映像」を担当する写真家・志賀理江子氏が、演劇やダンスの演出とよく似た、独自の演出プロセスを駆使する写真家であること。その志賀氏が、「映像(動画)による即興」という、自身にとって新たな表現の地平に踏み込んだこと。しかもその映像には、彼女自身がこれまで活動してきた写真家としてのコンセプトが強く反映されていたこと。

①についていえば、私自身がノイズミュージックの専門家ではないので比較することは困難であるが、公演後、メルツバウをよく知る複数の観客に取材したところ、やはりライブハウスの体験とは、音量、音質ともかなり異なるものだったという。プロデューサーの塚原悠也氏自身も、リハーサルで大劇場用の特設スピーカーから流れてきた音に「鳥肌が立った」



初日、本番直前の観客席の様子

と表現していたが、ライブハウスでは表現しえない質感、量感が立ち上げられていたことはたしかなようである。

協働作業のコアとなったもの

だが、今回の国際共同制作における協働作業のコアとなったのは、明らかに②であろう。「映像」と「音楽」が真の意味で拮抗する、唯一無二の即興的な時空間とは、そもそもどのように創出可能なのか。——まさにその意味で、本作品では、志賀氏の映像が、ある種の断片性を保持しつつも、背後に膨大な声や物語を想起させるひとつの流れ/力を持っていることが、その問いに対する重要なアプローチとなっている。

たとえば、作品の冒頭から約15分間は、東日本大震災後に建設された防潮堤の上を、さまざまな人物が、何かに急ぎ立てられるように、それぞれに固有の速度で歩いている映像を中心に組み立てられていく。3年間という準備期間のあいだに、さまざまな「速度」を実験し続けていたと作家自身が言うこれらの「歩行シーン」は、アーティストとしての志賀氏が、自分自身も当事者であった災害とその前後を通じて、写真という行為と被写体の関係性を徹底的に突き詰めてきた彼女自身のなかの時間の堆積が、強度を持って噴出され、作品のベースとなるフレームを提供している。音楽はそうした強度にその都度、それぞれの即興性で応答していくのだが、今度は映像オペレーターである志賀氏が、リアルタイムで「即興編集」という形で音楽に応酬する。——こうしたプロセスが、約1時間の上演時間を通じてめまぐるしく交錯していく、というのが、『Bipolar』という作品なのであった。

とはいえ、ミュージシャンを敬愛し、その特徴をよく理解している志賀氏自身は、二人の国外ミュージシャンと、そうした「震災」をめぐる物語性を事前に言語的に共有することは、「即興」に賭けるエネルギーをかえって弱めてしまうのではないかと考えていたという〔この点では、「ゲネプロなし」を選択した塚原氏(第2回レポート参照)と、コンセプトを同じくしていた〕。パッケージ型の作品とは本質的に異なるタイプの『Bipolar』においては、一回ごとの本番が、「作品」であると同時に、それ自体が協働作業としての「対話」の実践でもあったということである。

本番は、初日の上演時間が約70分、2日目が約60分弱の、まさしく圧倒的なパフォーマンスであった。そして同時に、その2回は微妙に印象が異なる2回でもあった。ただし、その相違について語る前に触れておくべきことは、2回とも、3人のミュージシャンが志賀氏の映像を実によく見ていたという点である。舞台上に設置された映像モニターは、ミュージシャンが背後を振り返ることなしに、現在進行中の映像をフォローする上で役

立っていたが、映像が真後ろになるバラージ・パンディ氏以外の二人は、モニターはもちろん、時折直接背後の巨大スクリーンを凝視しながら演奏をエスカレートさせていく場面が見られた。その点で、志賀氏の「映像」を通した、即興空間におけるノンバーバルな「対話」は、確実に成立していたのだといえるだろう。

そのなかでも、今回の国際共同制作で最も重要なモメントとなったのは、志賀氏の映像と、パンディ氏の演奏のあいだになされた「対話」である。複数の関係者によると、パンディ氏は、初日の演奏を終えた直後に、「映像の強烈な力強さを感じた」と語っていたという。特に、先述した「歩行」の映像群に、彼自身の音楽性を強く刺激してくる何かを感じたというのである。初日の本番でパンディ氏は、約70分、ほとんど休むことなくフルパワーでドラムをたたき続けていた。爆音のなかでドラムがかき消されることなく存在感を主張するのは、驚くべきことである。そして終了後、翌日の本番に向けて、かなり突っ込んだ話し合いが楽屋でなされたという。その話し合いが、結果として、初日と2日目のパフォーマンスに、微妙に異なる印象をもたらすことになった。

パンディ氏は、「フルパワーでのドラミングは身体的に限界があるので、上演時間を60分以内にまとめたほうがよい」こと、つまり、10分程度短くすることを提案したという。ところが、志賀氏の映像素材の集合体は、だいたい65-70分ですべてを語り終える、という時間性をもとに構築されていた。それゆえ10分の短縮は、けっして小さくない変更が必要となる。

翌日、志賀氏は映像アシスタントの佐藤貴宏氏と、実際に開演の10時間前にあたる朝9時に劇場にやってきた。「再構成」の作業を行うためである。私は2日目の本番を見終えた時、作品の後半部分の構成が、初日とかなり違ってことに気が付いた。前日は30分程度かけて提示されていた映像素材が、2日目は20分程度に凝縮され、ほんの一瞬のあいだに何枚もの映像がサブリミナル効果的に重ねられていく。初日が直線的に流れを把握する感覚が支配的だったとすれば、2日目は立体的にそうする感覚が強まったように感じた。後日、その点を志賀氏に確認したところ、「2日目はラスト15分にヤマ場を想定することで、初日よりもはるかに自由にライブ編集ができた」のだという。立体的、と感じられた印象は、やはりパッケージ的に構成されたものではなく、瞬間ごとに生成変化していく複雑なライブ操作のなせる業だったのである。

プロジェクトが切り開いた地平

以上見てきたように、この作品は、「即興」をめぐる高度な芸術的目標を立て、そのもとの、高度で濃密な技術的／芸術的対話が本番を中心になされる、という形で展開していった。観客動員数は初日が344名、2日目が336名で、舞台芸術ファンだけでなく、音楽、美術などの分野から幅広い客層を集めたことは、狙い通りの成果だったといえるだろう。だが、ある意味では、「わかりにくい成果」であるという見方もありうるかもしれない。というのも、芸術的には間違いなく大きな達成がなされていたはずでありながら、それを的確に批評する言語を、私たちはまだほとんど手にしていないのではないと思われるからである。実際、志賀理江子氏のフォロワーは、あくまでも美術寄りの視線でしか語るができないし、メルツバウやノイズ音楽のフォロワーは、どうしても音楽寄りになってしまう。「映像」と「音楽」の即興空間による出会いと、そこから生み出された未知の感覚を、はたしてどのように言葉にすればよいのだろうか。おそらくこの作品は、このレポートを書きつつある私自身をも含め、現代芸術の観客全般に突き付けている挑戦状のようなものだ。

公演終了後しばらくして、あらためて志賀氏に、今回の公演について、オンラインではあったが話を聞く機会を得た。彼女は次のようなことを話していた。今回の映像のリアルタイム編集の実践者として、間違いなく自分には、即興演奏中に、音楽家たちと「やり取り」が成り立っていたことを実感できたし、それは自分にとって素晴らしい体験だった。特に2日目の最後の15分間のライブセッションで、自分が感じることできた自由の感覚は、他では得難いものだった。メルツバウの音には、自分が写真を撮るなかで感じてきた「音」に通じるものがあつたし、バラージ・パンディ氏は、間違いなく今回の音楽チームを引っ張ってくれた。——そして、この公演後、自分は今回演じた映像のリアルタイム編集という表現の非常に大きな可能性を確信することができた。できれば直近の個展から、何らかの形で、この手法を深めていきたい。……

この国際共同制作が、ひとりの写真家の未来に大きく作用しつつあることは、どうやら間違いなさそうだ。



撮影：井上嘉和 提供：KYOTO EXPERIMENT