THE SAISON FOUNDATION

viewpoint

107

公益財団法人セゾン文化財団

【vjú:pɔ́int: 視点、観点、見地、立場】

セゾン文化財団ニュースレター 第107号
The Saison Foundation Newsletter
2025年8月20日発行
20 August 2025
https://www.saison.or.jp

目次◉
[特集:舞台芸術における音楽の新たな位相]

01 額田大志
音と言葉で出来ること

02 荒木優光
ディープ・リスナー、再び。導かれた一人講義録

03 横堀応彦
舞台芸術作品の接続可能性について

【特集】

舞台芸術における音楽の新たな位相

近年、小劇場界や、当財団のセゾン・フェローの中には、音楽の使い方に独自性があり、演劇の世界を拡張する表現者たちが現れている。彼らの実践は実験的であり、舞台芸術と音楽の関係を従来の形式にとらわれず、新たな角度から模索している。

既存の枠を超えた表現の可能性を探求している方々の取り組みに加え、日本と海外の演劇作品における音楽の扱われ方の違い、日本の舞台芸術業界において演劇と音楽が分離している制度上の問題とその解決策についてのエッセイを通じて、舞台芸術の表現の可能性を開く契機としたい。

01

額田大志
Masashi NUKATA

音と言葉で出来ること

作曲のような劇作

私は東京藝術大学で作曲を学び、紆余曲折を経て演劇活動にのめり込むことになった。演劇に興味を持った理由はいくつかある。大学の同期の舞台を見て感動したこと、サブカルチャー全般への興味から演劇も見た方がよいと思ったこと……など、色々ある。しかし、一番のきっかけは、平田オリザさんの戯曲と演出だった。

平田さんのことは、このニュースレターの読者に向けて、私が改めて説明することもないと思うが、劇団・青年団を率い、国内外で数々の作品を発表し、大学の設立などをはじめ若手の育成にも多大な力を入れている劇作家、演出家である。大学にほとんど友人のいなかった私は、授業にもあまり出ず、何かサークルに入っているわけでもなく、毎日映画を見たり、ひたすらCDをレンタルしたり、本を読んだりとふらふらしていた。そんな私にとって、大学の図書館は格好の居場所だった。図書館は、藝大だったこともあり、とにかく芸術系の書籍が多かった。「演劇」と書かれた棚には、『平田オリザの仕事1 現代口語演劇のために』(晩聲社)があり、なんとなく気になって手に取ってみた。そのときの衝撃を、私はいまだに覚えている。音楽に対する答えが、ここにある、と思った。たしか、大学三

年生の頃だったと思う。

作曲家志望の大学生にとって、平田さんの戯曲と演出に対する考え方は、まるで研ぎ澄まされた音楽家の思考のようにも見えた。まずは戯曲についてだが、『転校生』を筆頭に、段組にわかれているスコアのような構造が、平田さんの代表的な書き方と言えると思う。例えば「あぁ」「うん」などの「なんでもない台詞」が多いが、その一つひとつが組み合わさることによって、複雑な状況が起こる。それは大袈裟にではなく、作曲と全く同じ行為だと思った。とにかく、「なんでもない台詞」というのがキーポイントであった。音楽も音符の一つは「なんでもない音」である。ドの音だけを聴いても、レの音だけが流れても、そこに音楽的な情緒を感じることはなかなか難しい。しかし、ド、レ、ミ、ソのように続いていくことで、その空間にはある情感の含まれた音楽が生まれていく。こうした「なんでもない音」を、作曲家が確かな意図を持って配置していくことこそ、作曲の一つの技術であると私は思っていた。平田さんは「あぁ」「うん」などの、それだけでは意味をなさない言葉を頻繁に使用するが、それらがまさに音符のように複雑に重なり合い、多層的な意味を与えていると思った。『平田オリザの仕事1 現代口語演劇のために』は演劇の書籍でありながら、作曲の真理の一つと言える部分を見事に言語化しているように思え、以降、同書は自分にとってバイブルのようなものになった。

演奏のような演出

さらに演出についても同書では度々触れており、それらの全てに当時の私は感銘を受けた。裏を返せば、自分もこれなら演劇を作れるかもしれないとも思った。1990年代前半の平田さんは、恐らく俳優をロボットのように扱っていたと思う（多少誇張した表現ではあると思うが、実際にそうした言及もある）。言うなれば、演じる俳優の心情を廃し、台詞の間や音程、所作、身体の向きなどの外的な操作によって観客の情緒に訴えかける、といったことだろうか。平田さんはあくまで演劇の中での話として書いていたが、これはAIによるアイドルが実際に存在する2025年から眺めると、人間（俳優）の内面の動きなんて他者（観客）にとっては意味があるのかと、本当に思えてしまうから少し怖い。

そしてこの平田さんの考えは、音楽家が演奏をする上で非常に重要な指摘であると思った。楽器を演奏するときに大事な技術は、ピアノだったらまずは指先のタッチ、トランペットだったら息のコントロールに他ならない。悲しい曲を弾こうと思って、悲しい気持ちで弾く、といった方法もあるかもしれないが、やはりまずは「小さく弾いてみる」「ゆっくり弾いてみる」といった、内面とは異なる外的な運動の操作によって、聴き手に対して悲しさを想起させていくと言えるだろう。ほとんどの楽器の演奏において、そうした音の強弱やタイミングが、最終的な情緒を形成しうる大きな要素になると思う。繰り返しとなるが、例えば吹奏楽部で指揮者の先生に「もっと明るく演奏して」と言われたら、部員たちは「よし明るい気持ちになろう」とは思わず、「音を大きくしてみようか」「ちょっと、さっきよりも駆け足で演奏してみるか」と直感的に考えるだろう。自らの演奏経験としても、楽器の演奏というのは、ほぼ全てが外的な技術の操作によるものであり、内面的な部分から演奏を捉えることは非常に稀だと思う。このように、平田さんは30年前の書籍でありながら、まさに音楽における作曲と演奏の両方について、非常に重要な指摘をしていると思った。そうして、私は平田さんの記した方法に作曲家としてアプローチができないかと思い、演劇活動をはじめるに至るのである。

演劇のような音楽

演劇において、音楽は重要な要素である。いわゆるBGMのようなものから、オペラ、ミュージカルといった音楽劇と呼ばれるものまで、音楽を使用したありとあらゆる表現が存在する。私は平田さんの戯曲の構造や演出の手法が、音楽の考え方と非常に近いという思想的な側面から演劇をはじめたので、いわゆる劇中で流すための音楽＝舞台音楽には、さほど関心がなかった。今でこそ、様々なアーティストや団体にお声かけいただき、舞台音楽も作曲家として楽しく作っているが、当初の関心と異なることは、念の為明記しておきたい。

さて話を戻して、私がしっかりと演劇をはじめたのは2014年頃となる。その当時は、ままごとや、マームとジプシー、地点といった「音楽的な手法」と呼ばれる劇団が小劇場の一部を席巻していた。観客として様々な団体に感銘を受けた。しかし一方、あくまで「音楽的」な上演であり、作品で使われている手法は演劇のものだと思った。いや、当たり前だし、それで良いのだが、平田さんの書籍を読んで興奮していた私は「演劇のような音楽」が見たいと思った。ということで、自分で作ってみようと奮い立ち、2015年に『それからの街』という作品を上演することになる。同作は音楽学部の卒業制作として上演したため、大学としても作曲作品として受理され、まさに「演劇のような音楽」であった。

『それからの街』は、平田さんの方法に作曲家の目線で取り組んだ舞台作品である。例えば「あの」と言った言葉があり、平田作品でも相槌として度々多用されるが、『それからの街』では「あの」だけを

額田大志『それからの街』 photo: ©高良真剣

ひたすら繰り返すというシーンからはじまる。つまり「あの」を、完全に音として扱い、そこに介在するリズムや響き、音の高さや強弱の指定(＝作曲)を通じて、観客の情緒に作用させるという試みであった。その後、いわゆる会話のシーンも登場するのだが、最終的にはお店の名前を複数の出演者がポリリズム(複数の拍子が同時に存在する)で発話していき、まるで音の反復とズレを基調とするミニマルミュージックのようになるシーンもあり、スピーカーから音楽が再生されることは一切ないが、台詞の発話の作為で「演劇のような音楽」として聴かせ続ける上演であった。

身体を躍動させるための音／言葉

私は、こうした音楽側からの作り込みに可能性を感じたため、2016年に演劇カンパニー・ヌトミックを結成し、その後も様々な音と言葉の実践を続けることとなる。ここではカンパニーにとって音楽面の思考の転換となった三作品を紹介したいと思う。

『それからの街』以降の数年間は、主に「えっと」「それで」などの感嘆詞や接続詞といった、それだけでは充分な意味をなさない日本語を用いて作品を創作していた。こうした言葉をリズミカルに、かつ音量の大小を付随することで、まるで音楽のように機能させ、演劇における一大要素である物語や役といった部分による躍動ではなく、音のダイナミズムによる展開で上演を進行していくというスタイルであった。この試みについては、まだまだ追求しがいがある一方で、やはり細分化していけばしていくほど、音楽へと近づいていく。「演劇のような音楽」でも、「音楽のような演劇」でもなく、強固な音楽になってしまう。これはつまり、上演に際して出演者に音楽の鍛錬が必要になる、ということでもある。私は音楽家と協働することもあるが、あくまで俳優やダンサーといった舞台芸術の文脈で上演を遂行する出演者と一緒に作品をつくりたかった。その点において、例えば音程や強弱、特殊な発声方法といった技術は、必ずしも俳優やダンサーが持っているものではなく、それなりに長い音楽の実践を経た上で身についていくものだろう。こうした問題を解決するため、俳優やダンサーの持ち得る技術や特性と、音楽的な発話の面白さを踏まえた作品をつくれないかと思い取り組んだのが、2018年に上演した『SUPERHUMAN』である。

『SUPERHUMAN』は、作劇としてはそこまで明確な物語や役が存在する訳ではないが、とにかく熱量の高い作品だった。『それからの街』が静観なクラシック音楽だとしたら、『SUPERHUMAN』は勢いのあるJ-Rockといったところだろうか。出演者にはダンサーとして活躍するAokidさんがおり、それこそが、カンパニーにとっての音楽面でのブレイクスルーとなった。

人によると思うが、ダンサーと俳優では言葉の扱い方に大きな違いがあると感じた。何より当時のAokidさんは、言葉を身体が躍動するためのエネルギーとして使用していたように見えた。これは言い換えると、言葉をまるで背景音楽(BGM)のように扱っている、ということだ。何か人前でパフォーマンスをするときに、その場に音楽が流れることによって声が大きくなったり、身振りが軽やかになったりと、背景音楽が作り出す空間が出演者に与える作用は大きい。『SUPERHUMAN』では、いわゆる音楽が流れる瞬間は少ないのだが、Aokidさんは言葉を観客に届けるといった基本的な作業の手前に、自らの身体を躍動させるための装置、すなわち背景音楽と同等の効果を与えるものとして、自らの言葉を扱っていた。自分自身のパフォーマンスを促すためのBGM(に相当するもの)を、音楽的な台詞を発話することで、音楽を流すことなく可能にしていたのだ。例として、『SUPERHUMAN』の冒頭はAokidさんの「Yeah, ah , um. Yeah, ah , um.」という台詞からはじまる。走りながら登場したAokidさんは、何かエネルギーを溜め込むように動き回り、ラッパーのように手をかかげながら「Yeah, ah , um」と、リズミカルに大きな声で繰り返し発話する。このとき、その行為に意味らしい意味は存在しないが、言葉が発せられることで身体が動き出す瞬間が幾度もあり、その状態を見ているだけで充分に上演としては成立していると言えるだろう。何より、とてもワクワクした。

本来、声というのは身体と切り離して考えることができない。声を届けるための身体があり、声によって動かされる身体がある。言葉を音のように扱うとき、絶妙な音程やタイミングといった、針の穴に糸を通すような繊細な作業になることも多いが、結果的に観客に対して効果を与えるために、「身体を躍動させるための装置として(まるで背景音楽のように)、音楽的な発話を扱う」というのは、まさに目から鱗のような経験だった。これにより、静かな演奏に近づいていたヌトミックの作品は、急激に上演としての躍動感が強くなり、結果として演劇の観客にも認知されていったように思う。『SUPERHUMAN』を見て加入したメンバーも2名おり、そうした意味でも大事な作品であった。

ヌトミック『SUPERHUMAN』 photo: ©高良真剣

演劇における音の見立て

こうしたAokidさんとの協働を経て、私は自らの音楽的な考え方が意図しない方向に拡張される面白さに気づき、様々なアーティストとのコラボレーションを展開するようになった。2020年から2023年まで、およそ4年間に及ぶ協働をおこなったサウンドアーティストの細井美裕さんとの『辿り着いたうねりと、遠回りの巡礼』を、次なる作品と

ヌトミック＋細井美裕『辿り着いたうねりと、遠回りの巡礼』 photo: 今井隆之

ヌトミック『何時までも果てしなく続く冒険』 photo: 高良真剣

して挙げておきたい。同作は、愛知県芸術劇場に勤めていた山本麦子プロデューサーの元、劇場での幾度もの実験を経て完成した上演である。

当時の私は、音と言語、身体の道筋を経た中で、改めて演劇における音楽の効果について考えていた。音楽があるから、できることは何か。ただ、そんな根源的な疑問を払い除けるようなことが、細井さんとのクリエーションでは起こるのだった。細井さんは主にサウンドインスタレーションを手掛ける作家である。美術館のように、基本的には作品内で鑑賞者以外の身体がそこには介在することはない。そんな中、初期の稽古で細井さんが感動していたのが「俳優が右を向ける」ということだった。いや、そんなの当たり前じゃないか、と思うかもしれない。だが、もう少し詳しく聞いてみると「右を向いた俳優の先を、鑑賞者も続けて見る」といったことに感銘を受けていた。確かに、インスタレーションでは、音は基本的にスピーカーから発せられる。右の方から音が鳴ったからといって、わざわざ右のスピーカーを凝視する、というのはなかなか起こり辛いだろう。これはつまり、人間の身体が持つ情報量や、鑑賞者に対する共感性が、スピーカーのそれよりも遥かに高い、ということである。俳優が右を見たら、仮にその先に何もなくても、鑑賞者は右側に何かを感じるのである。人間は、スピーカーよりも、人間を信じる、とも言えるかもしれない。当然のことだ。しかし、普段の細井さんにとって最終的にアウトプットを委ねるのは、俳優でもダンサーでもなくスピーカーなのだから、この問題は単純なようで実はとても重要な意味を秘めていた。

こうして「見えないものを信じる」というのが、上演を構成する大きな指針となった。『辿り着いたうねりと、遠回りの巡礼』は35分ほどの短編作品である。紗幕が吊ってある以外は、ほぼ素舞台であった。しかし、全編を通じてホワイトノイズが流れ続け、それらを俳優の所作（まさに右を向くなど）と台詞によって、様々なものに形を変えていく演出となった。例えば、傘を指すように右手を掲げれば、ホワイトノイズは雨のように聞こえる、車のハンドルを握れば、高速道路の走行音にも聞こえる、最終的にはそれらが組み合わさり、より抽象的な表現にも踏み込んでいくことになるのだが、俳優と音、それぞれの協働の先に見えた景色を鑑賞者が「信じる」ことで完成する作品となった。細井さんも、非常に繊細なホワイトノイズのオペレーションを通じて、こうした演劇の見立て（実際には音なので、見えてもいないのだが）を、最大限に発揮できるように努めていた。

この全編を通じて流れ続ける音、というのから生まれる発見もあった。演劇における音楽やSE（効果音）は、基本的に必要な部分で流れることが多い。音楽の持つ情報量が邪魔をしてしまう場合もあるからだ。オペラも基本は全編音楽ではあるが、丁寧な作曲があってこその賜物である。だが『辿り着いたうねりと、遠回りの巡礼』では、ひたすらにホワイトノイズが流れ続けている。ずっと、ザーっという音が流れているとも言えるだろう。私も当初はどうしようかと考えあぐねていたが、これによって可能になる音楽的な効果もあると感じた。2025年に上演した『何時までも果てしなく続く冒険』が、その方向性を推し進めることになる。

もう一つの時間軸を作る

『何時までも果てしなく続く冒険』では、『辿り着いたうねりと、遠回りの巡礼』と同じくして、ほぼ全編でギター、ドラム、シンセサイザーによる生演奏、つまり音が流れている。劇中の主な出演者は俳優と声楽家を含めて6名おり、11年前に起きた一人の自死を中心に、それぞれがそれぞれの話を思い出す、というのが大まかな構成である。

大きな特徴としては、同じく全編が音楽と共に進行するオペラと異なり、一部を除いて、音程やリズムの指定などのない台詞で構成されていることである。つまり、音楽は流れているが、そこに対する台詞の音楽的な指定（台詞の持つメロディーやリズムなど）は、少なくとも作劇上は存在しない。しかし、この作品には音楽の必要性が別にあると思い、作曲をおこなっている。

同作では、出演者が本筋と関係のなさそうなエピソードを次々に語っていく。厳密にはどれも関係があるのだが、見逃したとしても物語を追うのに問題はないかもしれない。話としては11年前に自死をした女性のことを、関係者が思い出していく、それだけだ。しかし、ここで音楽が流れることによって、まるでリニアな物語を見ているような、一本の明確な時間軸が誕生すると感じた。それは、まるでSNSを形成するタイムラインの様な効果に似ている。XやInstagramには、日々膨大な投稿が寄せられている。そこでは、美味しかったアイスクリームの話と、友人の死は同列に配置され流れていく。そうした飛び飛びの情報が、全編を流れる音楽の中に散りばめられていく一方で、音楽という強固なタイムラインによる一貫性

により、全体像が自ずと浮かび上がるような上演となっている。

これは情報の持つ質的な差異を、音楽が埋めているとも言える。歌がまさにそうであるが、例えば「あなたを撃ち殺す」といった言葉を、日常で発することはほぼないだろう。しかし、この言葉に美しい旋律を重ねることで、意味とは異なる美的感覚が生まれ、歌うこと、すなわち言うことができてしまう。音楽は、様々な言葉を音というフィルターを通して均一化していくのだ。ただ私は、そうした画一的な状態、すなわち音楽に埋もれ、流れてしまう言葉の中に、それでも語らずにはいられないことを語る、というのを、現状の創作において時間をかけて追求していく価値のあるものと捉えている。

音楽の力

音楽は根本的に強いものである。日本でも、戦時中に様々な歌曲がプロパガンダとして使用されたように、誰しもの心を揺るがし、足並みを揃えていく効果がある。舞台のクライマックスで音楽が流れれば、観客はハッとするし、映画もCMも、コンビニの入店音や駅の発車メロディーに至るまで、音楽の力によって我々は日々動かされている。私がいわゆる舞台音楽に興味が湧かなかったのは、こうした強制力に抗いたかったからだと、今になって思う。しかし、私は舞台で生演奏の音楽を使用するに至った。音楽の作用や効果を突き詰めてきた10年間を経て、音楽の力を受け入れながら、それを乗りこなしていくような音楽劇を作っていく。その難しさを抱えながら、音と言葉が出来ることを探していく。これからもずっと、そんなことを考えていくのだと思う。

photo: ©Yuta Itagaki (KIENGI) / Mana Hiraki (KIENGI)

額田大志（ぬかた・まさし）

作曲家／演出家／劇作家。1992年東京都出身。東京藝術大学在学中にコンテンポラリーポップバンド『東京塩麹』結成。2017年にリリースした1st Album『FACTORY』は、NYの作曲家スティーヴ・ライヒから「素晴らしい生バンド」と評された。また2016年に演劇カンパニー『ヌトミック』を結成。「上演とは何か」という問いをベースに、音楽のバックグラウンドを用いた脚本と演出で、パフォーミングアーツの枠組みを拡張していく作品を発表している。セゾン文化財団セゾン・フェローI（2021-2022, 2025-）助成対象者。『それからの街』（2016）で第16回AAF戯曲賞大賞、古典戯曲の演出でこまばアゴラ演出家コンクール2018最優秀演出家賞を受賞。

https://www.nukata.tokyo/

02

荒木優光
Masamitsu ARAKI

ディープ・リスナー、再び。導かれた一人講義録

はじめに

こんにちは。京都を拠点とし、主に音や音楽をモチーフとして活動している荒木です。劇場でのシアタービースや、パフォーマンス、インスタレーションなど、プロジェクトごとに形式を選択し作品として発表しております。

京都はすっかり夏らしくなってきました。僕の生まれは山形県の上山市という温泉街で、盆地です。京都も盆地ですね。盆地ばかりに暮らしているせいか、海や湖などひらけた場所に行くと、無駄に感動します。それと、盆地生活が影響しているのかはわかりませんが、ひらけた感覚をもたらしてくれる音楽や音を好みがちな傾向があります。また、友人とよく話題に上がることですが、故郷と呼べる場所があるかどうかも、こういった音を好む傾向にあるかも、いや、ないかも、という話をよくします。関係しているかもしれませんし、全く関係ないかもしれません。実際にはどうなのかいつか調査してみたいものですが、環境は、人を形成するのに知らず知らずの内に多大な影響を及ぼしている、ということを表しているエピソードの一つだと思います。

さて、簡単に活動の概要を紹介しておきます。まず、僕が何か作るときに大事にしているのは、視聴する側のこと、つまり「聴く場」のことです。これも環境と言えるでしょう。僕は自分の活動を通して、聴く環境自体をどのように作るか、またその環境に鑑賞者をどうアテンドするか、といったことを考える時間がとても多いのです。この点で例を挙げるとすれば、ある音楽があって、それをイヤフォンで聞くのか、音楽史において重要な分岐点としての説明があってから聞くのか、クラブでDJが絶妙な流れで聞かせてくれるのか、ライブを見に行ってパフォーマンスを見ながら聞くのか、定食屋で自らの咀嚼音と共に聞くともなく流れていたのかetc、と、たった一つの音楽を例にとっても、その環境は無数に広がりを見せるのです。このことは、僕に普段見過ごしがちな感覚や発見、創作のアイディア、謎の感動、違和感、苛立ち、共感といった、思考するきっかけや気づきをもたらしてくれます。

ではここで、これを補足するのに最適な、過去のテキストを参照します。

> 未知なる音を求めてレコードショップなどを探る時、店員が書くレビューというものがある。それについてある友人が、「レビューとか見て買って聞くまでが、脳内で一番いい音鳴ってる時あるよな」と話していた。自分でもよくそんな思いになることがあったので深く同意したが、その帰りの電車で、そういう話自体、音楽の一

部としてもいいよな、と思ったし、でもそれ、もはや音じゃないな……とも思った。しかしながら、その話のようなことを、僕は活動の根っこにしていたりする。周縁的でいて的を得ないようなことだが、そこにこそ秘めたる魅力を感じ取れる余地があるということはままある。そう、結局は、音を介して発生するスパークはリスナーの中で起こっている。音楽を語る時の音楽家は、ただのパフォーマーと化し、雄弁に語るのは常にリスナーであるべきだ。そう思いながら歴然たる作曲家たちの本などを読んでみると、皆等しく高度なリスナーであることに気づかされるし、より視座を俯瞰する位置に持っていけば、歴然たる映画作家や美術作家たちも等しく高度な鑑賞者でもあることに気づく。

これは、2021年に京都市京セラ美術館ザ・トライアングルで行った個展『わたしとゾンビ』のpdfカタログに寄稿したテキストからの抜粋です。アーティストというものは世界に対して高度な眼差しを持っていなければならないという、よく言われていそうなことが、さも凄い発見かのように書いてあるし、また、音楽を構成する単位・要素をより広い範疇で捉え出すと、とにかく果てしない気分になってくる……というようなことが書いてあります。この果てしないと形容された現実は、音楽を考える上で大事なことです。ですので、この果てしなさをより果てしなく感じてもらうために、良い方法がありますので紹介します。日常生活において、音や音楽が利活用されている場はどれだけあるか、想像してみることです。想像は、住んでいる地域だけでなく、都市部や田舎、また日本だけではなく世界にも及ぶことを推奨します。では数分の間、考えてみてください。

＊　＊　＊

どうでしょう。考えれば考えるほど、思い返せば思い返すほど、すごくないですか。おそらく、今皆さんが考えた以上に、音や音楽が活用されている現場がまだあると思います。

これだけの音現場飽和状態を生み出した要因には、確実に記録技術の発展・進化が関わっています。これは同時に、＝再生技術の発展・進化でもあります。それに伴い音楽は、「音を出す、聞く」、という至極シンプルな行為から、「音を使う」、という面が一気に肥大化しました。実際、僕が幼少期に出会い触れてきた音楽のほとんどは記録メディアとしてのものでした。誰もが音源を所有し活用できるようになったのも束の間、サブスクリプション機能によってアクセス権を所有するようにもなっている。

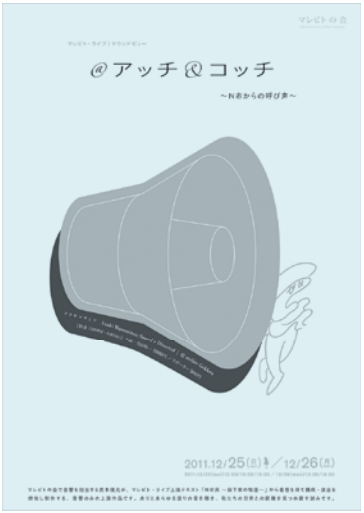
こうした技術は、音を聞く場における今・ここ、の層を変えました。我々は何年も前の世界の音を聞くことができるし、遠く離れた異国の音を聞くこともできます。故人の声も聞けます。記録メディア付きの墓もあるぐらいです。それらは時空間の層を厚くすることもあるし、薄くすることもあります。現在時において時間を伸縮し、過去と未来を行き来するような感覚にも近いことが行われている。これは音の特性とも言えます。軽くSFのようなものです。僕がスター・トレックを好むのはこのためかもしれません。まあ今回は音響メディアについて語ることがメインではないので、これ以上は掘り起こしませんが、先ほどの「果てしなさ」を幾分か感じていただけたのではないでしょうか。僕はこの「果てしなさ」を否定的には捉えておりません。むしろ、そういった状況による影響を考えることや、新たな作品や活動のアイディアが生まれるきっかけにもなるという点では好ましいことだとも思っています。

音響による上演へと至った経緯

ここから、僕の過去の作品にはどのようなものがあるのか話したいと思います。

遡ること14年前の2011年に、京都の小劇場でマルチトラック音響、つまりスピーカーをたくさん使った音のみの上演作品を初めて作りました。パフォーマーはおらず、音響と簡易的な照明で構成し、タイトルは『@アッチ&コッチ ～N市からの呼び声～』というものでした。アイディアがただ詰め込まれたような荒いものだったのですが、初期衝動ならではの謎のパワーがあったとも思います。これは劇作家・演出家である松田正隆さんが主宰する団体「マレビトの会」が当時行なっていた、半ゲリラ的に街中で上演された演劇の戯曲『N市民 緑下家の物語』を土台としたもので、登場人物にまつわる声、京都や東京で環境音や効果音となる素材を録音し、僕の声がラジオのパーソナリティーのように進行を進めるといった内容で、架空都市の設定と実際の街の録音素材を混ぜ合わせ、劇場を音で満たしました。

これを作るに至った背景には、2008年あたりから舞台芸術のサウンドディレクションの仕事を始めたことがあります。この仕事によって、以前より能動的に劇場や舞台芸術のシステムに触れるようになったことは、現在の活動趣旨に繋がる大きな要因ともなっています。また様々なアイディアを試すのに最適な場でもありました。その中でも特に松田さんとのクリエイションは、演劇を音楽的視点で見ていた僕にとって、創作プロセスや考え方、俳優の声の位相、演劇の音のヒエラルキー、そして劇場という特殊な鑑賞空間での音響体験といった面で、シアトリカルな構造と音響の関係性に可能性を見出すきっかけにもなりました。ですが同時に、公演を重ねるごとにある違和感も覚えるようになりました。それは、舞台芸術において当たり前のように続いている創作プロセスのサイクルについてです。形式的な点に限って言えば、劇場での上演形態のほとんどが、いわゆる演劇やダンスばかりで、ほぼ同じような形式のものが増産されているということが不思議に思えてきました。この違和感が、僕が劇場での作品を作るきっかけにもなり、尚且つ手を出すことのできる隙間として機能したわけです。



『@アッチ&コッチ ～N市からの呼び声～』のチラシ

マルチトラックの音作品というのは、形式的には珍しくもなんともありません。既に数多の作家が実践してきた手法の一つです。僕が劇場という場所に可能性を感じたのは別の理由があります。まず、小劇場は小ぶりな空間のため、客席自体をどうするかも考えるこ

とができる点です。これは、観客席も含めた鑑賞の設定を変えることのできない映画館や大劇場とは違い、作品ごとに鑑賞空間を設定し演出できるという面で、格好の場所だと思えました。また、映画や演劇は、ある程度強制的に鑑賞者を閉じ込め、時間と空間の推移で鑑賞する時間芸術でもある点。これは音楽の中ではそれほど見られない要素でした。西洋音楽ベースのコンサートホールはそのような形式をとりますが、空間や照明が時間に沿ってバリバリ変化するということはあまりありません。何もない空き地として劇場を捉えると想像力が刺激され、ここに柱が一本立っていて、その柱についての音声がひたすら流れるだけの上演、とか、客席にヘッドフォンがあって特殊な副音声を聞きながら見られたらおもろいな、とか、舞台と客席という設定・関係性をほぼ0の段階から考えることが本来は可能である、という点が僕にとっての劇場の魅力でした。結局何が言いたいのかというと、これらはつまり、聴くための環境自体を自由に作ることができて、環境の推移によって聴こえ方に変化を与えることができる、ということです。そうして、音響上演へと至ったわけです。

以後の流れ

最初の作品に次いで、震災後の福島を題材にした音響上演やインスタレーションを挟み、2014年に初演した『パブリックアドレス−音場』が、劇場での二作目でした。この作品は、フィクションとしての要素を抑え、サウンドドキュメンタリーとも言うような音響の特性を活用した上演でした。「生まれながらに全盲の男性が生活する部屋で、生活のことや、仕事に行く道中で目印としている音のこと、身の回りの音の感じ方、恋愛の話、テレビの話など、日常についてひたすら対話をする。対話は、数本のマイクを使用して、窓の外やベランダなど周辺の環境音も同時に録音する。そのマイクの配置と同じ位置関係で劇場にスピーカーを配置し、部屋でのとある時間をまるごと再生する」。そうして再現された時空間を編集し、上演中に僕が時折現れてはスピーカーを動かしたり、空間を変容させたりするという作品です。この作品は横浜や東京、ブリュッセルのKunstenfestivaldesarts 2021でも上演することができましたし、記録音源が素材になっているため、今後も上演を繰り返し、その都度どういった変化を感じられるか楽しみになっています。

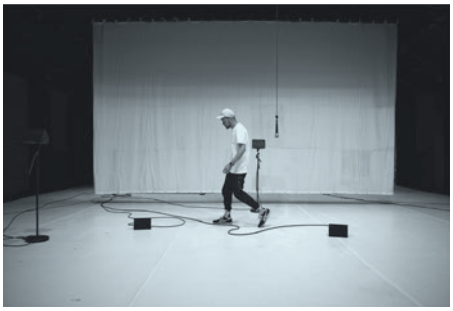
その後いくつかの音響上演やパフォーマンスを経て、2021年のKYOTO EXPERIMENTでは、『サウンドトラックフォーミッドナイト屯』という野外コンサート作品に取り組みました。煌びやかなライトや特注のスピーカーシステムで爆音を流しながら走行するカスタムオーディオカーによるコンサートで、観客は会場の比叡山の山頂にある野外駐車場まで観光バスで移動し、上演を見た後、また観光バスで日常へと戻っていくという流れで、さながら摩訶不思議な観光ツアーのような野外上演作品でした。これは会場が駐車場である、ということに着想を得て、僕の個人的な駐車場での思い出をもとに組曲を作り、駐車場から駐車場へとあてどなく彷徨う亡霊たちがレクイエムパレードをしにやって来る、というような設定でした。

音の源

そういえば、なぜ僕が生身のパフォーマーを出さずに、スピーカーの音だけにこだわっていたのかを説明していませんでしたので、説明しておきます。「音源」という言葉がありますね。音の源と書くので、音の発生源のことですが、この源の視覚情報や行為が、音だけを純粋に聞こうとすると邪魔になるからです。これは、演劇の現場や、記録メディアで聞いていた音楽とライブで聞いた時の違いなどを経て感じたことなのですが、視覚情報が音に与える影響はとてつもなく大きすぎる、ということです。良い働きをする時もたくさんあると知っています。ですが、僕は一旦その要素を除外したくなったのです。例えばそれは、俳優が語る声と、録音の声の違いでもあります。俳優の声は、話している人や動作を伴って聞くため、声という音の情報にパフォーマティブな要素や表情や動作、時には感情といった情報も加わります。僕はこの情報が、音そのものに対して邪魔にもなると感じているのです。そのためスピーカーという再生・拡張機能を有する機材をメインで活用することにしました。それは記録と再生といった時間的な要素を含むことはもちろん、音の源の不在によって、音が音そのものとして出現するという体裁も必要だと考えたためです。

技術とはなんぞや。パフォーマーとの協働へ

このような活動を経て、徐々に思ったことがありました。それは、お金と技術、企業から強力な協賛などがあれば、ある程度の音響体験を作ることはできる、ということです。ないんですけどね、そんな機会は。結局実際の体験が重要でもあるのですが、機会はなくとも、スピーカーを500台ぐらい準備できれば凄い体験を作れるのはわかるし、驚きの音の移動が体験できるであろうことなども想像できますね。リアルに想像できた途端、何か他のことがやりたくなりました。こういった技術を活用することに少し距離をとって、とはいえ継続はしつつも、別の形式を発展させる方にモチベーションが向いてきた。そしてシンプルに、パフォーマーと改めて音の環境を



Kunstenfestivaldesartsでの『パブリックアドレス−音場』の様子　photo: ©Els De Nil (RHoK)

KYOTO EXPERIMENT 2021 AUTUMN『サウンドトラックフォーミッドナイト屯』の様子　photo: ©Yoshikazu Inoue

『Paradise Lost』の様子　photo: ©bozzo

『サウンドアラウンド004 げんし 空き地のTT』の様子　photo: ©Tatsuki Katayama

作っていこうと考えたわけです。

先ほど音に対して、パフォーマーの視覚的要素や存在はノイズにもなる、と言いました。それは同時に、付加価値の要素を与える情報として機能させることも可能だ、ということでもあります。これまでの活動がいわば音楽から可能な限り離れ、新たな迂回路を探る行程だったのだとすれば、その地点から再び音楽を眼差し近づいていく行程である、と捉えることもできます。

そこで、2022年に城崎国際アートセンターでのレジデンスに応募し、パフォーマーたちと共にクリエイションを行いました。この時の成果は2023年に同スペースにて『Paradise Lost』として発表しました。城崎にかつて湯治に訪れ、小説にも書いた作家・志賀直哉から想を得て、人間の欲望と音楽の効用を問う現代の湯治場・ウェルネスクラブを作ることがテーマでした。当時の僕は、友人の急死や、鼻の骨を削る手術、心臓の医療検査と、自身の体調に関する事象を抱えていました。そこへ、城崎がかつては湯治場であったこと、舞台芸術をメインとしたレジデンス施設であること、近隣には鹿の鳴き声が響く山があること、猪の死体を見たこと、といった現地での数々のエピソードが加わり、それらが絡まって作品へと繋がっていきました。これは城崎国際アートセンターという場所と共鳴して作ったものであり、自ずと劇場ホールやレジデンス空間、エレベーターなどの空間をサイトスペシフィックに取り込むことで、今・ここの時制に音とパフォーマンスで介入し、複雑な時間の層を与えるものでもありました。これは音の特性として始めに言及した通りです。

また、2024年にロームシアター京都ノースホールで行なったパフォーマンス『サウンドアラウンド004げんし空き地のTT』では、一般の参加者14名を含めた総勢19名のパフォーマーとの数回のワークショップを経て、3時間のパフォーマンスを展開しました。ワークショップは、音楽へと直結しそうな技術や概念を排除し、音楽を作ることをゴールとはしない、つまり目的を無くすことから始めました。迂回路を全員で考えるようなものだったと言えます。また、劇場を空き地として設定するため、通常は使用されることのないエントランスやトイレ、楽屋も活用した回遊鑑賞可能なものとしました。

この章の最後に、公演パンフレットに記載したテキストを抜粋して引用したいと思います。

迂回しないか?
サウンドとアラウンドという企画があって、何かしらの応答をしなければならない。数字が3桁もあるということは999通り（以上）のサウンドのアラウンドに対する応答の可能性があって、それを感じることができるということだし、そうあることを願っている。
もっと色々ありうるな、と思うこと、そして我々にとってその色々とは何なのだ、と改める場にもなるということ。
いわゆる音楽をやりたければ、誰かが作った楽器や機材を持って音を出し、スイッチ1つでなんかのビートやらノイズを流せばいい。
話変わるが、僕はとにかく迂回が大好きだ。目的・答え・結論への直結はまるで面白くない。迂回路はだいたい珍道中になりがちだが、まったく問題ない。迂回路で遊び、のんびりしなければ、虫の音など気にも留めないし、その情報量に気付きもしない。珍道中最高。

この一人講義録も、音の場と言えるのでしょうか

時間がなくなってまいりました。まだ話し足りないし、何なら面白いエピソードをかなり削ったのですが、終わりが近いようです。チラシに公演時間は一時間ですと書いた手前、二時間に延長はできない、上演の尺のようです。

今後の活動がいつどう転んでいくのかは、正直わかりません。条件さえ揃えばやりたいことは尽きないし、ふとしたきっかけで考えが変わるかもしれないですし、そうあることを望んでもいます。その変化を誘発するトリガーはこれからも増えていくでしょう。その度に、僕は考えることが増えるし、アイディアを得ることができます。そしてそのうち、コロッと死ぬんだと思います。その後にチョロっと残るかもしれないこのような音の場が、誰かに何かを語りかけるかもしれないし、全くもって何も語りかけないかもしれません。それはひとえに全てのスパークはリスナー側で起こるからです。僕にはわかりません。ですが、そうして作品が、制度化された物事や現実世界を見つめ直し、現実との出会いの多元性を想起（する）させるための迂回路として少しでも機能すれば、とにかく最高だと思います。

ということで、お開きにしたいと思います。どうもありがとうございました。

荒木優光（あらき・まさみつ）

アーティスト・音楽家・サウンドデザイナー。1981年山形県生まれ、京都拠点。音楽を活動の主体としながらもその周縁に立つことを起点として、聴くことの創造性をユーモラスに追求し、文脈や効用の再考を促す。独自の解釈とプロセスによって音場空間を構築し、シアターピースやインスタレーション、パフォーマンス、ツアー、音源など多岐にわたる形態で発表している。また、音楽グループNEW MANUKEのメンバーとしても活動。近々アルバムが発売される予定である。

https://masamitsuaraki.format.com/

03

横堀応彦
Masahiko YOKOBORI

舞台芸術作品の接続可能性について

アーティストがつくる作品が文化の異なる土地で受け入れられるには、その作品の中に、様々な土地の観客が自分たちの持っている文脈と接続できる何らかの性質が含まれているか否かが関係しているのではないか。本稿ではこの性質を、舞台芸術作品が持つ「接続可能性」と呼ぶことにして、「接続」という切り口から本号のテーマでもある舞台芸術と音楽の関係について考える。

ハイナー・ゲッベルスとルール・トリエンナーレ

私は2011年から2013年までドイツに留学しており、滞在中はヨーロッパ内で行われる様々な舞台芸術フェスティバルに足を運んでいた。その中でも毎年通っていたのはドイツ西部のルール地方で夏に開催されるルール・トリエンナーレだった。ルール・トリエンナーレはトリエンナーレといいながら、3年に1度開催されるものではなく、芸術監督の任期が3年と決まっていて毎年開催されるフェスティバルだ。2002年に始まり、ジェラール・モルティエ、ユルゲン・フリム、ヴィリー・デッカーとオペラに所縁のある人物が芸術監督を務めた後、2012年から2014年までは音楽家・作曲家のハイナー・ゲッベルスがアーティスティック・ディレクター、すなわち芸術監督を務めた。

音楽批評家のヴォルフガング・ザントナーは「ハイナー・ゲッベルスはホモフォニー（単声）の作曲家ではない。彼の興味はポリフォニー（多声）にある」と述べている[1]。ゲッベルスとアンサンブル・モデルンによる作品『Black on White』（1996年初演、2017年にKYOTO EXPERIMENTで上演）では音楽とテキストが多層的に響き合い、アンサンブル・モデルンの18名が演奏者と俳優の二役を務め、音と身体と空間が一体となり展開する。また彼の別の作品『Stifters Dinge（シュティフターズ・ディンゲ）』（2007年初演、2013年に山口情報芸術センター［YCAM］で上演）では俳優が登場せず、光、音、声、霧、風、水、氷、絵画、そして積み上げられた5台のピアノが主役となる。これらの事物（ディンゲ）たちが、人の手や機械によって制御され、変化を遂げていくことでパフォーマンスが進行する[2]。ダンス作品の中に演劇的な要素を取り込んだ作品がタンツテアター（ダンス・シアター）と呼ばれるのに似て、音楽作品の中に演劇的な要素を取り込んだゲッベルスの作品はムジークテアター（ミュージック・シアター）と呼ばれる。

ハイナー・ゲッベルス×アンサンブル・モデルン『Black on White』（2017）
京都芸術劇場 春秋座　photo: 井上嘉和　提供: KYOTO EXPERIMENT

そんなゲッベルスがアーティスティック・ディレクターを務めた3年間のルール・トリエンナーレのプログラムはムジークテアター、ダンス、美術／映画／インスタレーション、コンサート、演劇／パフォーマンス、ノー・エデュケーション、フォーラムの7つのカテゴリから構成される多層的なものだった。このうちノー・エデュケーション（No Education）とは従来型の教育プログラムに代わるもので、アート、子ども、教育の関係性に関する新たな議論を提起するプロジェクトが行われた。

フェスティバル初年度の開幕にあたりゲッベルスはジョン・ケージの巨大作品『ユーロペラ1&2』を演出し、また自身の作曲による新作も発表した。日本関係では2012年にアルヴァ・ノト（カールステン・ニコライ）と坂本龍一による『utp_』、2013年に池田亮司の『test pattern（100メートルバージョン）』、2014年に勅使川原三郎の『Broken Lights』が上演された。これらのラインナップからもフェスティバルがジャンルの垣根を越えて、複数の文脈を接続していることが分かる。

個別の作品の接続可能性も大事だが、その作品を様々なジャンルの観客に観てもらえるプラットフォームの機能も重要だ。ゲッベルスはそれぞれのジャンルを接続するプログラムを作り、フェスティバルの会場ではオペラの観客、演劇の観客、ダンスの観客、音楽の観客が各作品に混ざり合い、様々なジャンルの作品を鑑賞できる環境が生まれていた。

直列接続と並列接続

このような作品に多く触れたドイツ留学から日本に戻って私が感じたのは、ドイツで観た演劇作品と日本の演劇作品とでは音楽の使われ方が異なることだった。ドイツでは生演奏を伴う演劇作品が比較的多いが、日本では生演奏が用いられることは少なく、劇中で使われる音楽は既存の楽曲の音源が多い。音響効果も独自の進化を遂げており、その使われ方のパターンも限られているように感じた。

ホモフォニーとポリフォニーという音楽的な分類も参考にしながら、本稿では舞台芸術作品における音楽の使われ方を「直列接続」と「並列接続」に分類することを試みたい。演劇学者のハンス＝ティース・レーマンは『ポストドラマ演劇』でゲッベルスの発言を引用しながら、ポストドラマ演劇の原則の1つが「並列（Patataxis）」であると述べている[3]。ポストドラマ演劇においては演劇と音楽が一義的に結びつかず、ゲッベルスの言葉を借りれば「演劇を成立させ

1）新野守広（2017）「不在の演劇―演劇と音楽の境界を超えるハイナー・ゲッベルスの活動」『ことば・文化・コミュニケーション 第9号』57ページより引用。
2）YCAMウェブサイトより。 https://special.ycam.jp/10th/term1/476/
3）Hans-Thies Lehmann, *Postdramatisches Theater.* Verlag der Autoren, 1999, S.146-147.［邦訳：ハンス=ティース・レーマン（谷川道子他訳）『ポストドラマ演劇』同学社、2002年、110ページ］

る手段のすべてが単にお互いをイラスト化し二重化するだけでなく、本来の力を保持しながら相互に作用しあうような」作品となる[4]。演劇と音楽がこのような関係にあるものを並列接続と呼ぶ。

他方の直列接続とは、演劇が前景にあり、その後景に音楽がBGMとして連なっている作品のことを指す。日本では劇団が作品創作の基本組織であり、劇作家が演出家を務める際に、既存の楽曲を使用することが有力な選択肢となっている。直列接続された音楽の使われ方が多いように私が感じた背景にはこのような日本の創作環境も関係している。そして2025年現在も演劇作品における音楽の使われ方はそれほど刷新されておらず、直列接続のものが多いままではないだろうか。

変換コネクタとしてのドラマトゥルク

ここで冒頭に述べた舞台芸術作品の接続可能性に戻りたい。例えばチェルフィッチュの『三月の5日間』(2004年初演)はテキストの中にイラク戦争という世界的に共有できる文脈が含まれており、俳優と役柄を一致させない演技の方法についてもブレヒトの異化効果と演劇史的に接続することができる。このため同作は接続可能性が高く、世界30都市以上の観客がアクセスし、その後の活動にも繋がったのではないか。

このニュースレターの読者には様々な土地での作品上演を目指すアーティストやプロデューサーが多いと想像するが、そんな読者諸賢にはぜひご自身の作品の接続可能性について海外のプロデューサーに意見を求めてみていただきたい。特に作品の演劇美学に演劇史的な接続が見出されるか否かは海外進出において重要である。その上で私が問題にしたいことは、舞台芸術作品における音楽の使われ方も、その作品の接続可能性を高めることに少なからず関係するのではないかということだ。直列接続、並列接続のどちらであろうと、舞台芸術と音楽のそれぞれの文脈から様々な土地の観客に接続可能であれば、作品が文化の異なる土地で受け入れられることに貢献するのではないか。

ただしドイツと日本ではコンセントの形が違うように、舞台芸術のコンセントと音楽のコンセントもその形は異なる。その際に舞台芸術と音楽、双方の変換コネクタとしての職能が座組の中に存在していることは、作品の接続可能性を高めることに有用である。その職能の名前について――日本では専業ドラマトゥルクは成立する見通しが立ってないため、私自身はその名称にほとんどこだわりはないのだが――私自身の経験を踏まえてドラマトゥルクと呼ぶことにしたい。

私自身は全国共同制作オペラ『夕鶴』(2021年初演)とチェルフィッチュ『リビングルームのメタモルフォーシス』(2023年初演)でドラマトゥルクとして作品制作に関わった。この2作品に関わったきっかけはどちらも劇場やカンパニーのプロデューサーからのオファーがあり、最初はアソシエイトプロデューサーのような立場で入ることが予定されていたが、次第に作品の中身にも深く関わるようになり、ドラマトゥルクとクレジットされることになった。

ドラマトゥルクの仕事はしばしば演出助手の仕事と混同される。演出助手がクリエーションの現場をスムーズに進める専門職であるのに対し、ドラマトゥルクはクリエーションの初期からプランナーチームに加わり、異なる文化同士を接続し、座組内のコミュニケーションを促進する役割だと考えている。詳しい業務内容については紙幅の関係で述べることができないが、手短に述べるならば、私が『夕鶴』で担当したことはオペラ業界と演劇業界で異なるスケジュールや予算などに対する文化を接続し、演出家が立案したプランをできる限り実現できるための調整を行い、そのための創作環境を整備することだった。『リビングルームのメタモルフォーシス』で担当したことは演劇業界と音楽業界の文化の接続に加えて、演劇と音楽を舞台上に並置するという作品のコンセプトを、出来る限り客観的な視点から眼差して省察することだった。演劇作家の岡田利規と音楽家の藤倉大はどちらも互いの提案に対してオープンな態度をもったアーティストだが、ときには互いに遠慮が生まれてお見合いのようになってしまうこともある。そこでドラマトゥルクが演劇と音楽の仲人になることで、それぞれのアーティストが本来持っている芸術性を最大限発揮してもらうことができる。

チェルフィッチュ × 藤倉大 with クラングフォルム・ウィーン『リビングルームのメタモルフォーシス』(2023年ウィーン芸術週間委嘱作品としてHalle G im MuseumsQuartierにて上演)
photo: Nurith Wagner-Strauss

ウィーン芸術週間の取り組み

『リビングルームのメタモルフォーシス』が初演された2023年のウィーン芸術週間では、同作の他にも舞台芸術と音楽の垣根を越える興味深い作品が複数上演されていた。ブリュッセルのクンステン・フェスティバル・デザールの芸術監督を務めていたクリストフ・スラフマイルダーが2019年から2023年までこのフェスティバルの芸術監督を務めた。それまでのウィーン芸術週間は毎年オペラを新制作することが既定路線となっていたが、スラフマイルダーはその方向を転換して、ウィーンの演奏家たちとコラボレーションするプロジェクトを舞台芸術の演出家に委嘱した。例えば演出家・舞台美術家のフィリップ・ケーヌには現代音楽アンサンブルのクラングフォーラム・ウィーンと『マーラー／大地の歌』(シェーンベルクによる室内楽版)の演出を委嘱し、ダンサー・振付家のフロレンティナ・ホルツィンガーには実験音楽プロジェクトのSoap&Skinとのコラボレーション作品を委嘱した。また2023年にウィーン芸術週間はムジークテアター・アン・デア・ウィーンとオペラ『ルル』を共同製作したが、その演出はダンサー・振付家のマレーネ・モンテイロ・フレイタスに委嘱した。その指揮は近年日本での活躍も多いマキシム・パスカルが務めた。

4) 同書、註3)。

『リビングルームのメタモルフォーシス』もウィーン芸術週間からクラングフォーラム・ウィーンが出演する音楽劇としてチェルフィッチュへ委嘱された作品であり、協働する作曲家として藤倉大の名前が提示されたのはウィーン側からだった。近年日本ではプロデューサーと制作が似た言葉として用いられるが、私は本来プロデューサーにとって重要な能力はアーティストのキャリアを見極めて、適切なタイミングで今後のキャリアの展開に資するお題を出すことではないかと思う。普段の活動を着実にマネジメントするのが制作の役割であるのに対し、普段の活動からは生まれないアイディアを与えることがプロデューサーの重要な役割である。岡田利規が現在の国際的なキャリアを築いた背景には、スラフマイルダーやベルリンHAU劇場やミュンヘン・カンマーシュピーレ劇場等の芸術監督だったマティアス・リリエンタールから適切なタイミングで重要なお題をもらい、それに応える形で作品を作り続けてきたことが関係している。

2023年のウィーン芸術週間で話題になった作品の1つに、映像作家で演出家のルギーレ・バルズジュカイテ、詩人のヴァイヴァ・グライニテ、サウンド・アーティストのリナ・ラペリテによるオペラ・パフォーマンス『太陽と海(Sun & Sea)』(2019年初演)があった。1983〜84年生まれの女性3人組はこれまでに「10人のレジ係、スーパーマーケットのサウンドとピアノのためのオペラ」との副題を付した『Have a good day!』(2013年初演)という作品を発表して注目を浴びていた。

ヴェネチア・ビエンナーレのリトアニア館で発表され金獅子賞を受賞した本作は、気候変動をテーマにしたオペラである。劇場には砂浜が敷き詰められ、パフォーマーたちはカラフルな水着を着た観光客として砂の上に横たわり、観客は太陽の視点から彼らを見下ろすように観察する。真昼の暑さの中、キャラクターたちが物語を語り始める。軽妙なマイクロストーリーが次第に広がり、より深刻なテーマへと発展し、地球規模の人為的気候変動に挑む普遍的な人間の合唱へと成長していく[5]。1時間ほどの音楽がループして演奏される本作は2025年現在も世界ツアー中で、アジアでも台北、シンガポール、ソウルで既に上演されている。

Sun & Sea, opera-performance by Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė, Lina Lapelytė at the Teatro Argentina 2021, Rome; Photography Neon Realism © Courtesy of the artists

美術史家のクレア・ビショップは2024年に発表した新刊の表紙にこの作品の写真を用いて、同書の冒頭でこの作品について取り上げた。そこでビショップは『太陽と海』など近年の舞台芸術作品では観客の注意力が分散しており、観客は写真を撮影しながら観劇することが増えていることを指摘している。そしてこのようなパフォーマンス作品では観衆が各パフォーマンスを敬虔な静けさで観ることは期待されていないと論じている[6]。このような観客の注意力の分散は、観客論における大きな転回であり、舞台芸術作品の接続可能性もこれまでとは別の様相を帯びることになるだろう。

接続可能性を高めるために

本稿の終わりに、日本の舞台芸術業界において演劇と音楽が分離している制度上の問題について指摘したい。私自身は研究としては演劇が専門だが、かつて務めていた劇場ではオペラの仕事は音楽制作の範疇とされていたため、音楽部門の職員として仕事をしていた。音楽堂と劇場をどちらも有する施設の場合、その劇場内では音楽部門と演劇部門で組織が分かれている場合が多い。このことは劇場から音楽と演劇のコラボレーションが生まれづらい構造的な原因となっている。もちろん中には演劇に関心のある音楽部門のスタッフや、音楽に関心のある演劇部門のスタッフもいるので、そこからクロスオーバーのプロジェクトが発案されることはある。しかし企画実現までには様々な障壁があり、その道のりは簡単ではない。このように日本の舞台芸術業界では演劇と音楽を無意識に別のジャンルとして捉えてしまう傾向があり、強固なジャンル分けがなされている現状では、舞台芸術作品における音楽の使われ方はアップデートされづらいのではないか。

ここで舞台芸術作品を、初演までに作品を完成する「プロダクト型」と、初演のあとも作品が成長を続ける「プロセス型」に大きく分類したとしよう。このどちらを採用するかはアーティスト本人の志向もあるが、作品の制作環境によっても左右される。限られたスケジュールで決められた期日までに納品が求められる日本の商業演劇ではプロダクト型の比率が高く、その場合には比較的固定しやすい直列接続が用いられやすい。一方でプロセス型の場合には毎回の上演によって作品の有りようが変わることも作品の一部としているため、並列接続が採用される可能性も高まる。このような制作環境も舞台芸術作品における音楽の使われ方に関係している。

2018年に早稲田大学演劇博物館で開催された『現代演劇のダイナミズム展』では11のジャンルが設定され、異なるジャンルの作家や劇団との関係が紐で繋げられて展示された。そのジャンルの1つには「音楽成分多め」があり、具体例として維新派、少年王者館、FUKAI PRODUCE羽衣、ままごと、東葛スポーツ、ヌトミックの名前が挙がっている[7]。これらのグループでは音楽成分が高いという識

5)『Sun & Sea (Marina)』ウェブサイトより。https://sunandsea.lt/en
6) Claire Bishop, *Disordered Attention, How We Look at Art and Performance Today*. Verso. 2024, pp.1-4.
7) 早稲田大学演劇博物館『現代日本演劇のダイナミズム』(2019年増補改訂版)、85, 92ページ。

者の認識は、その作品で演劇と音楽が並列接続されていることと相関関係があるように思われる。

このような状況の中でジャンルの垣根を越えるには、アーティスト本人がプロデューサー的な特性を持っていることに期待するしかない。本号の執筆者である荒木優光と額田大志は、2人とも音楽家でありながらプロデューサー的な素質があり、制作者の力を借りながら現在まで様々なコラボレーションに取り組んできた。彼らが持つこのような素質の背景には、それぞれの大学の出身学科が関係しているかもしれない。荒木は京都造形芸術大学(現・京都芸術大学)映像・舞台芸術学科出身であり、額田は東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科の出身だ。音楽だけを勉強する環境ではなく、映像や舞台などの他ジャンルについても自然と学ぶことのできる環境にいたことが、今の2人のキャリアに作用していると考えるのは不自然なことではない。舞台芸術作品における音楽の使われ方をアップデートするには、このような教育環境を整備していくことも重要である。

教育だけでなく、観客、研究、批評、メディアもジャンルごとに分離している。そのため、ジャンルの垣根を越えようとした舞台芸術作品はきちんとした評価を得ることが難しく、作り手へのフィードバックも乏しいことが課題である。本稿で紹介したルール・トリエンナーレやウィーン芸術週間のような本来の意味でのアートフェスティバルが開催されることにより、様々なジャンルの観客が混ざり合う環境が生まれ、フィードバックが響き合うことで、舞台芸術作品について言語化される機会も増加する。そのようにして様々な方角からのフィードバックを得ることは、舞台芸術作品が接続可能性を高めるための何よりの近道となるに違いない。

横堀応彦(よこぼり・まさひこ)

ドラマトゥルク、舞台芸術研究者。跡見学園女子大学マネジメント学部准教授。東京藝術大学大学院音楽研究科博士後期課程修了。ライプツィヒ音楽演劇大学においてドラマトゥルギーを専攻。専門は現代の日本とドイツ語圏の演劇におけるドラマトゥルギー研究および劇場を取り巻く環境の研究。ドラマトゥルクとして参加した作品に『妖精の問題』(作・演出 市原佐都子)、オペラ『夕鶴』(指揮 辻博之・鈴木優人、演出 岡田利規)、『リビングルームのメタモルフォーシス』、(作・演出 岡田利規、音楽 藤倉大)等。

https://researchmap.jp/myokobori

セゾン文化財団 ご支援のお願い

セゾン文化財団では、当財団の趣旨に賛同し、活動を支援していただける法人賛助会員および個人の皆様からのご寄付を募っております。
新しい文化を創造するアーティストや研究者の活動に、ぜひお力をお貸しください。
詳細につきましては下記URLにてご覧になれます。
https://www.saison.or.jp/support

当財団の活動に対しましてご理解・ご支援をいただいています以下の法人賛助会員および個人の皆様に深く感謝いたします。
(五十音順)

法人賛助会員のご紹介(2025年度)

セゾン投信株式会社	https://www.saison-am.co.jp/
株式会社パルコ	https://www.parco.co.jp/
株式会社良品計画	https://ryohin-keikaku.jp/

寄付者ご芳名(2024年度)

市村作知雄様	中村恩恵様
大澤寅雄様	福井健策様
小野晋司様	吉本光宏様
田中里奈様	匿名(2名様)

オフィス移転のお知らせ

セゾン文化財団は2025年8月末にオフィス(事業部と管理部)を右記へ移転します。業務開始日は2025年9月1日(月)です。
今後ともご指導とご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

〒135-0004 東京都江東区森下3-5-6
公益財団法人セゾン文化財団 森下スタジオ 新館3階
Tel: 03-3535-5566 Fax: 03-3535-5565
(いずれの番号も変更なし)

viewpoint セゾン文化財団ニュースレター 第107号

2025年8月20日発行
編集人: 久野敦子
編集: 岡本純子、福冨達夫
発行所: 公益財団法人セゾン文化財団
〒104-0031 東京都中央区京橋3-12-7 京橋山本ビル4階
Tel: 03-3535-5566 Fax: 03-3535-5565
URL: https://www.saison.or.jp
E-mail: foundation@saison.or.jp

● 次回発行予定: 2025年12月
● 本ニュースレターをご希望の方は送料(180円)実費負担にてセゾン文化財団までお申し込みください。
また最新号およびバックナンバーは当財団の以下のウェブページでもお読みいただけます: https://www.saison.or.jp/library