

報告

バレエ公演「Voyage De Tchaikovsky」の
舞台演出

Stage production of ballet performance
“Voyage De Tchaikovsky”

P9-14

石崎 幸

Sachi Ishizaki

造形芸術学科

1. はじめに

1-1. 研究の背景

近年の新型コロナウイルスの感染拡大と政府による非常事態宣言が発令される中で、舞台芸術の世界は半ば強引に変わらざるをえない状況となった。現在は、オンラインの活用や人数制限を行なった上での公演が実施されているが、アフターコロナを見据え、時代にあった新たな舞台芸術の確立が急務である。一方、大学教育現場では遠隔授業を余儀なくされ、本来手業の直接的伝授を常としてきた芸術系の授業を実施することは難しい時期が続いたが、新しい学び方を試行錯誤する中で、コミュニケーションの取り方・アイデアの伝え方・データのやり取りと、オンラインを活用することによって情報の収集・整理・共有がスムーズな場合もあることを知ることになった。

1-2. 研究の目的

それにより本研究では、舞台芸術の制作プロセスにおいて、身体表現との親和性を元にデザインとアートの分野を横断し、グラフィックデザイン・ビデオプロジェクト・現代彫刻といったそれぞれの表現技法をマッチングさせたバレエの舞台芸術を創り上げる。総合芸術としての総体を研究対象として扱う例は少なく、乖離しがちであった各分野の創造を「舞台芸術」を対象に有機的に結びつけることを目指すと同時に総合的かつ効率的に制作することが目的である。

2. 舞台の概要について

「Voyage De Tchaikovsky 《チャイコフスキーの旅》」と題された今回の舞台は、ピョートル・チャイコフスキーの3大バレエ「くるみ割り人形」「眠れる森の美女」「白鳥の湖」を1作品3幕仕立てにまとめ、3大バレエを一気に楽しめる創作バレエの試みである。タイトルになっているように、チャイコフスキーが子ども時代に夢の中で世界を旅し、それが後に後世に残ることになる偉大な作曲へと繋がったのではというイメージネーションを元に創作された、クラシックバレエとコンテンポラリーのオリジナル作品であり、2021年8月22日に福岡市民会館大ホール（客席数 1,770席）にて開催された。

3. 制作について

3-1. 制作チームについて

主催は、アンテプリマ合同会社（代表 戸田桐子氏）、プロジェクト名は「Youth Dream Support Projec」と

いい、今回で4回目のプロジェクトである。アンテプリマは国内外で活躍する第一線のアーティストを招聘した舞台を数多く開催するなど、「福岡から世界へ」をモットーに多くのダンサーを育成し、プロジェクトの総合芸術監督である遠藤康行氏と共に、福岡の文化芸術活動を盛り上げている。筆者は、今回の舞台演出を任せられ、アートディレクション、グラフィックデザインを含めトータル的に担当した。演出上では映像と彫刻を採用する為、映像は岩田敦之准教授（九州産業大学芸術学部）と、現代アートは小田部黄太教授（九州産業大学造形短期大学部）の各分野の専門家の協力を得た。主催・総合芸術監督・舞台演出のメンバーで必要に応じミーティングを行なった。ヨーロッパや日本の東京を中心に活動を行なっている遠藤氏を交えた打合せは、主に遠隔で行なった。

3-2. イメージとデザイン制作

芸術監督のイメージを確認していく中で、①3つの世界を旅する ②アブストラクツ的 ③素早い展開、を求められていることが分かった。したがって、この3点に有効なアイデアを組み立てていった。ミーティングにはオンライン会議システムのZoomを利用し、演出案のプレゼンテーションを行い、舞台全体のイメージを共有した上でデザインアイデアを固めていった。

まず、様々な展開が可能となる単純な幾何学的形態の正三角形をモチーフとした。次にタイポグラフィックな表現でポスターやフライヤー、ホームページ、SNS等のインターフェイスに使用されるメインビジュアルを制作しながら（図1）、同時に空間演出の為、福岡市民ホールサービスの協力の元、ホールの空間との構成やバランスを計りモチーフの有効性を確認した。おおよそメインビジュアルが決まったところで、彫刻の形状決めに移った。形状は、空間を8枚の正三角形で囲んだ立体である正八面体とし、「動く彫刻」をイメージした模型を制作した。はじめに紙で正八面体を



図1. フライヤーデザイン

制作し、組み合わせ方や展開方法について立体的に確認した。次に鉄素材で縮尺模型を制作し、正八面体の持つ造形美を考慮しながらより具体的なイメージを膨らませていった。(図2)

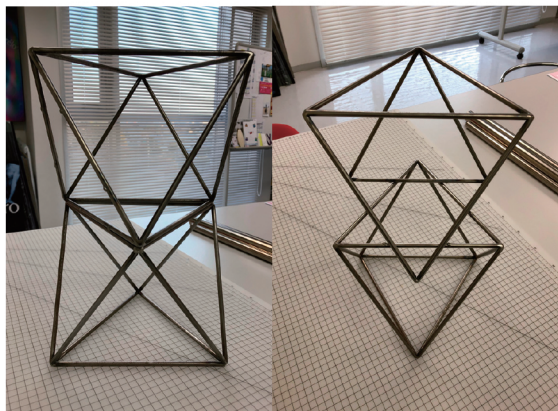


図2. 模型によるオブジェデザイン

映像制作においては、制作チーム内での方向性に齟齬が生じないように、シーンごとに映像のキーワードの設定を行い、イメージの具体化・明確化を図った。キーワードは、「ポジティブ／ネガティブ」「有機的／無機的」「躍動／緩徐」といった対比を意識した設定でコントラストをつけることにより、観客にとっての分かりやすさを狙った。映像の実制作では、メインビジュアルのモチーフである三角形を軸に正円や正方形などの幾何学的形態を複雑に組み合わせた。抽象的な夢の世界の表現を構築する為、モーショングラフィックス、コンピュータグラフィックスなどで使われる技術のひとつである、パーティクル・システムやパスジェネレーターを採用し、ある種の「ファジー」な現象をシミュレートした。この手法によってキービジュアルの制作から映像コンテンツ制作がシームレスに行われ、制作の早い段階で、完成形に近いサンプルによるイメージ共有を実現することが出来た。(図3,4,5) また、数少ないミーティングで効率的に制作の方向性を確定することが出来た。

4. 実施

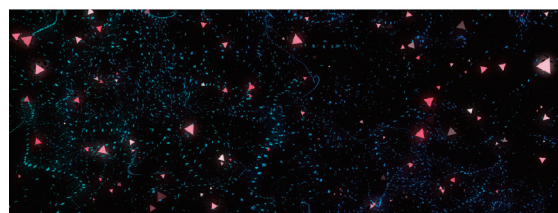


図3 サンプル映像イメージ



図4 サンプル映像イメージ

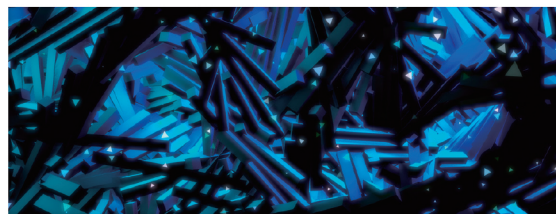


図5 サンプル映像イメージ

4-1. 投影について

映像投影に用いた機材は、メイン機材に10000lmのプロジェクター1台、予備機に4000lmのプロジェクターを準備し、機材トラブルなどの不測の事態に備えた。また映像を制御する機材として、MacBookProをそれぞれ1台ずつ準備し、映像のコントロールはMadMapperとMIDIコントローラーを併用して、照明や音響とのタイミング調整を行なった。

4-2. 投影対象と装置について

投影対象は、舞台の天上部・舞台の奥部・舞台の手前・舞台上の動くオブジェである。舞台の上部には、福岡市民会館大ホールの大きな反響板を二枚と株式会社キヌガワのストレッチフォルムという伸縮性のあるファブリック素材を採用した。ストレッチフォルムは生地巾が1,400mm～5,000mmと幅広く対応しており、伸縮性の他に映像効果・照明効果にも優れ、さらに防災認定を取得している。数種類あるストレッチフォルムの中で、透け感のある布と透け感のない布を取り混ぜて舞台装置に応用した(図6)。舞台の奥部は Horizont幕と一番奥の袖幕を上下から中心に寄せてきた状態に投影し、舞台の手前部分はシルエットを映し出す事も可能な紗幕が投影対象となった。

舞台上の動くオブジェは、直径25mm・長さ1,800mmの棒状のステンレスを正三角形に組み合わせたものである。分解可能な部品で組み合わせ、八面体を形作っており、接続する時はネジを使う(図7)。正八面体のフレームの内二面は着脱可能なストレッチフォルムを強力な面ファスナーで貼り付けスクリーンとしても活用した(図8)。この同じサイズのオブジェを四つ使用した。それによって二つから四つを組み合わせることが可能となり、組み合わせる角度・方向・位置・

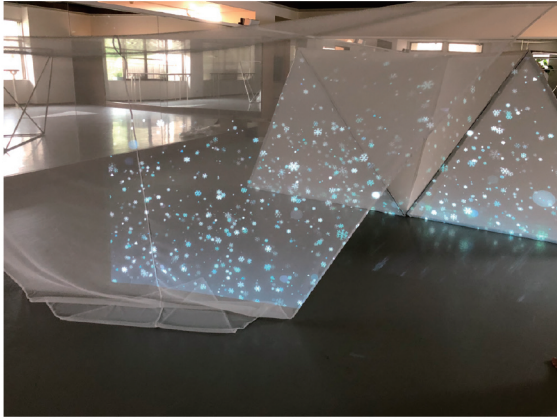


図6 透け感の異なるストレッチフォルムに映像を投影



図7 オブジェ



図8 ストレッチフォルムを装着したオブジェに映像を投影

ファブリックの有無などによって多種多様に変化させることができる。さらに、一つのサイズは155cmの身長の人が立ったままでも綺麗に隠れる大きさになっており、中に何かを入れたり、中から人が登場する演出なども可能である。今回は、第1幕の「くるみ割り人形」クリスマスのシーンで、プレゼントされた人形が魔法によって踊り出すというシーンで、人形（バレリーナ）と同時に煙が出る演出に応用した。8面体を箱に見立てて蓋を開けるイメージで使用した。8面体

の2面にだけファブリックを装着した状態でも短時間であればスモークの演出は可能であった。

5. 研究の成果

今回のバレエ公演「Voyage De Tchaikovsky」の舞台演出では、各専門家とのやりとりにオンラインを活用する事で情報共有がスムーズに行われ、情報の収集・整理・共有・活用へと効率的な制作進行が実現できた。舞台演出は、芸術監督の考えを具現化する上で行われるすべてのプロセスがミッションになる為、情報共有が効率化出来、非常に有効であった。

舞台装置は、投影対象をレイヤー構造でレイアウトすることにより、ダンサーと映像とオブジェの複雑な重なりが動的な演出を可能にし、非日常的でダイナミックな空間を生む事が確認できた（図9～13）。また、今回の舞台演出では映像と彫刻を採用し、装置は分解可能なデザイン構造のスチールパイプや着脱可能で皺になりにくいファブリック素材を使用したことにより、使用しない場合は比較的コンパクトになる。その為持ち運んだり運送したりする事が容易で、あらゆる会場で使用可能である。

聞き取り調査によると、今回の公演の演出は幅広い層の来場者から新たな表現手法として好意的に受け入れられた。ホール運営会社等舞台関係者からも、今後の舞台美術制作を転換することも可能な試みであると、大きな可能性が感じられたとのことであった。

6. 今後の課題

生の舞台で五感を使って得た感動はリアルでしか得られない高価値なものであるし、偶発性があることもリアルならではの良さであることから、舞台芸術にはこれまでより以上の価値や効果が求められるだろう。リアルだけではなく、意見集約や拡散力が強力なオンラインの良さがプラスされたハイブリッドな舞台制作が当たり前になり、従来の「伝える」舞台の在り方から、観客と出演者等の双方向性の在り方へ変換していくことが考えられる。

今後のリアルとオンラインの共存の時代の中で、バレエの舞台担当者との関係をより密にし照明や舞台装置との連携を強め、今後求められるであろうより効果の高い芸術表現の活用方法の確立を目指したい。



図9 「眠れる森の美女」よりカラボスの登場のシーン



図10 「くるみ割り人形」より雪のシーン



図11 「眠れる森の美女」より街のシーン



図11 「くるみ割り人形」よりクリスマスのシーン



図11 「眠れる森の美女」より混沌のシーン



図12 「くるみ割り人形」より王宮のシーン



図12 「白鳥の湖」より楽譜のシーン



図 13 エンディング