



ILLMIRAGUE SODA

world end and summer dream
Kitajima Towa Self Liner Notes

イルミラージュ・ソーダ～終わる世界と夏の夢～

『_Tuning_the_cell_』

音創りにおけるセルフ・ライナーノーツ 北島とわ

2022/06/08

—

この作品の音創り・編集を担当した北島とわです。

まず最初に

企画立案&脚本等を担当する淡乃晶氏から

「これは北さんじゃないと成立しない作品なのでぜひお願いします。

そして単なる編集ではなくサウンドアートとして音を担って欲しい。」

と指名がありました。

そう、スタートの時点で今まで手がけてきた音声作品とは意を異なるものとして
歩み出したのです。

創っていく中で自分がどういう認識で、意識で、認知で音と向き合い、
どう把握しどう着地させたのか。それを自分の言葉で書き記しておきたい。

5年後、10年後、100年後に偶然この作品と出会い、

音とサカナと交信する「あなた」のために。

寂しさの暗渠に沈んでいこうとするサカナの手首を掴もうとする「あなた」のために。

そして2022年の今だからこそ生み出された寂しさとこの作品の音、サカナのために。

イル・ミラージュ・ソーダの解釈。とわの場合。

イル (病んでる ぶっ飛んでる)

ミラージュ (蜃気楼 逃げ水)

ソーダ (泡沫 うたかた 儚い)

—

イルミラージュソーダ

これは、

溢れすぎ、濫造されすぎている、いわゆる音声作品とは性質を異にする

音・声・作品、音声作品 を ネクストレベルに上げる為に創られた。

その試みである。

これは、

体験できる音響絵画である。

そして、

体験には少しの意思と肉体が必要である。

声芝居とサウンドノイズが同じ比率で補いあいながら、1つの作品を形づくっている。

引き剥がすことはできない。そもそも声も音も響きの容れ物であり

中に何が入っているかが重要である。

物事は単純ではなく多面体としてそこに存在している。浮遊している。

ずっとあるものに耳をすます、心に向ける行為を待っている。丁寧に、ただ待っている。

—
重要な点は、日本語の意味を理解できなくとも、生き物としての五感が、サウンドのニュアンスは感知できてしまうということ。

そのチューニングに細胞が join できれば、日本語で演じられる声さえただの音として、響きとして、ミュージック・サウンド・ノイズとして受け取る事が可能になる。

そのチューニングのためのトリガーとしてもサウンドが存在する。

これは、今までつくってきた音声作品ではできていなかった事である。

クリエイションとは、台本の意図をただそのまま組み立てるのではなく、多分に音作りの演出が掛け合わされ文字が立体的になり膨らんで、物理と想像力2つで知覚に振り切り拡張する。

これは文章をただ読むだけの音声作品では届かない領域である。

—

サウンドを抽象化して、記憶に定着するように音デザインした理由は明確である。

喋ってるだけのものは記憶に、殆ど記憶に残りづらい。

また聴きたいという気分、情緒になりづらい。忘れる。血肉になりづらい、消費物だ。

たった一度さえ脳裏に刻めないものに匂いがあるはずもなく、

その都度消費され忘れ去られてしまうものでしかなかった。

—

そう、これは
2022年だからこそのかたち
パンデミック以降の音楽の新しい在り方のひとつである
新曲 である

これは
劇 の新しい上演形態のひとつでもある
その為のテクノロジーと主要な五感が選択された

そして、人の生活時間と切り離され、
人の営みとは違うタイムラインに残るフォーマットでリリースされ、
日常の時間とは違う場所に置かれる。それを作品と言う。
生活の日常とは違う時間に入り込むこむための装置、それを作品という。
作品には意図と意志がある。

これらを踏まえると、
音と声によって築かれた祈りの建築物でもあり
織物、肌理の音浴、テクスチャーのフォトグラフである。
再生する度に、編み込まれた情緒は解凍され、
あなたに触れ、あなたが触れるのを快諾する。

それらの要素を貫き、纏めるのはお話という一本の筋・糸である。

2022年だからこそ生まれた作品であると同時に、
3年後、5年後、10年後、もっと先にさえ発掘される為の作品でもある
そのための音の構築を施してある。

サイケデリックな感覚、 酩酊、
体験者それぞれがきっと体感するものがちがうだろう
素養があると
見える絵が違う 知覚の豊かさは一人一人違うだろう。

自分の感覚が、ちゃんと観ようとしている感じ

音プランの想起の仕方、自分が舞台上でやっていた事と通ずる、
芝居と並走し溶け合う、説明ではなく3つ目の像を結ぶ
カットアウト、カットアップ、コラージュもリフレインもある
夢は現実よりも確かだったりする

だから例えばここは夏ではない
夏にしたかったサカナのところが生み出した世界なのだ。
セミも本当はいない 夏の教室で再会したかったサカナの願望の結果に過ぎない。
言ってることと行動が別の情緒を孕んでもいる。
心は多面体であり単純ではない。

割り切れない心模様や清濁が解決していない情緒を表現するための混色。
表に現れるためには、その中身が必要なのだ。

歌舞伎的な省略もあり 記号としてのトリガー音にもなり
空間は提示するが途中から輪郭が変化して融解していく
距離感も溶けていく、響きの違うものも混ざる
空間は現実のスケールで提示されない
ピントと距離感の関係が消失する

触と蝕

痕跡を刻む響きの粒子たち
足の裏の感覚や首に纏う布の感触と通ずる
響きの深さは神への祈りにも通ずる。

—

いま世に溢れているいわゆる音声作品とは違うため、
だからこそその提出の仕方やリリースの見せ方に工夫がいるであろうことは予測できる

—

この先の 来るべき時代のものを創り出せた
他に似たようなものはあまり無い
今までの語彙で語れないものこそ、この先のものだと思う
古い言葉で語ってはいけない。

面白がらなければつまらない。
自分の物差しだけでは自分以外を観察できない。

—

イルミラージュソーダとは、
今まで自分（たち）の軌跡である音楽、舞台、音声、のクロスポイントであり、
それぞれの混血と拡張を見出せるはず。

時代に消費されない、タイムレスな作品を

自分達が担当するからこそ この形にできた
この作品のためのオンリーワンである。

—

台本で音と合わないところは変えてある(作家に相談し了承済み)
いかにふくらますか、それがおもしろさ
言葉だけの設計図と、音と声の立体物とはまた違うのだ。

2年後にはこれは誰もが手をつけると思う

いま舞台の人が気づき始めてる 量産されるフェーズが始まるでしょう
それに先駆けていまリリースする、きちんと残すことは意味がある。

五感の拡張や、身体感覚のシェアリングへの挑戦ではなく、
技術や試みが消費されている現状、
現実逃避に偏った快楽物は、今と過去しか生まない。
そこに哲学はない。想いもない。何も残らない。

1000年経てば現実も空想も等しくフィクションだが、

ちゃんと創られ産み出された音声作品は文化遺産だと思う
こうして人は生きていた 未来で発掘される音壁画。

わたしをみつけて
わたしがみつけて
わたしをみつけて

眠る

わたしは
ここにいるよ



ILLMIRAGUE SODA

world end and summer dream
Kitajima Towa Self Liner Notes

【Bonus track】

北島とわ 創作中のメモ

音について

大きくふたつやり方があって、
目の前で鳴り消える音そのものを一つ一つ体感し、
即物的に脳内イメージを繋げて状況の変化（時間の進行）を味わっていくもの

もう一つは、
トリガー音として、あまり変化しないが在中し続ける音を足掛かりにして
自分で脳内に今何が起こっているかを味わう方法。

（既存の音声作品によく見受けられる音の入れ方）
在中し続ける音は注視されなくなっていく為、機能としてだけ存在する
そのための音の配置・デザイン 空間性はあまりない

で、
どっちをやるかという、両方でした。
一つ目の方法は舞台での音の居かたであり説明ではない存在の仕方、

プラス、
空間を同じにしないでトリガーとしても存在している という状態を目指す事で
音声作品の中に音・音響・音楽を入れることができると感じた。
全てが関連づけられ連鎖している為、そこに呼吸が生まれる。
呼吸が循環していれば空間が立ち上がる
全てが連鎖している状態。

そこに、この作品の物語性を軸として
音エディットの作為を入れてより膨らませる狙いです。多面体にしたい。

100年後に偶然これを聴いてしまった人に向けて今これを作っています。

サカナの思念の具現化としてサウンドが浮遊している（幽波紋的）
だからBGMではないんです。

今までとは違う音声作品

今までとは違う音楽作品

でもありますね。

あと、ノイズパートはすごい楽しく創りました。

実空間で轟音に包まれたい。。。

自分の声も聞こえない轟音に食べられてliveしたい音があった。

おしゃべりは今しか共有できないけど、

作品は、時間や土地を超えるコミュニケーションを生む
まだ生まれてない人とも、とおいとおい未来で出会える

やっていくうちに変わってしまってもいいし大丈夫。

発見を拾いあつめて、ゆっくり眺めて、観察してゆく。

生きている音をつくってゆく。