

バレエ・ユニット・パフォーマンスについて

～世代を繋ぐ進化形エンタテインメントとしての可能性と役割～

脇田敬

(有限会社 FLY MUSIC 代表取締役、有限会社エニシングゴーズ プロデューサー)

takashi71623@gmail.com

黛芳夫 (株式会社バウンドプロモーション 取締役社長)

mayuzumi@boundpro.com



1. バレエユニット・プロジェクト概要

世界に類を見ない、バレエを習得した女性メンバーによるヴォーカル&ダンス・グループEDM, Future Bassなど、ビートとグローヴを持ったダンス・サウンドに乗せて、バレエをベースにしたダンスとヴォーカルを聴かせるエンタテインメントです。高度な身体能力を持ったダンス、最新のダンスミュージック、テクノロジーを用いた映像やコミュニケーションを融合し、世界で通用する日本発のエンタテインメントを目指します。同時にバレエの素晴らしさを広めるバレエ大使として貢献したいと考えております。

2. 2017年の活動計画

- ・募集中であるグループ名の確定
- ・大規模バレエコンクールへの客演
- ・テクノロジー×エンタテインメント=エンターテック・イベント「TECHS2」への出演
- ・映像作品の発表
- ・メジャーレコード会社からの商品リリース

かつてのレコード業界やテレビなどによる一方的な発信による「ヒット」作りは崩壊しており、近年ではネット上に誰もが発信する双方向なコンテンツヒットの時代が到来したと言われております。しかし、時代の変化は、場面が変わるように白黒はっきりしたものではありません。CDはまだまだ残り、地上波テレビも残っていくでしょう。徐々に変わっていく、この過渡期においては、新旧両方を理解した取り組みが必要だと考えます。

音楽ビジネス、芸能界の素晴らしい伝統や手法を大事にしつつ、ネット時代、テクノロジーの進化を活用することに挑戦し、コンテンツヒット、社会貢献を達成したいと考えます。

3. イベント「TECHS」とユニットの初試演

2016年10月25日に行われましたライブイベント「TECHS1@SuperDeluxe」に出演、初のオリジナル楽曲「Randomize Me」を試演し、音楽関係者をはじめ、大きな反響を得ました。



3.1 楽曲「Randomize Me」

20世紀バレエの源流となり、伝説のバレエ団バレエ・リュスの1927年の作品「La Chatte (牝猫)」をモチーフとした作品。ピカソやマチスといった美術分野、シャネル、バクストといった服飾分野など幅広いコラボレーションで20世紀初頭のパリのカルチャーをリードしたバレエ・リュスは、ストラヴィンスキーに代表される20世紀音楽の最先端でもありました。

「La Chatte (牝猫)」は、サティやミヨーなどと近いフランス人作曲家アンリ・ゾーグによる楽曲と、ロシア構成主義の美術家ナウム・ガゴ、20世紀を代表するバレエ振付師の一人であるジョージ・バランシンによる作品です。

「Randomize Me」では、この「La Chatte」に見られる、SFのルーツとなったようなレトロな未来表現をもとに、現代のエレクトロ・ビートに乗せて再構築した楽曲となっております。Future Bassと呼ばれる、EDM (Electric Dance Music) の中で、次のトレンドとして注目を集めるビートを使用、鑑賞する楽しみと体を揺らす楽しみを同時に体感して頂けると幸いですと考えております。

3.2 イベント/メディア「TECHS」

「TECHS」(<http://techs.media/>)は、企業家を支援する「Start Me Up Awards」やIT分野の人材と音楽家が共同で開発を行うイベント「ミュージシャンズ・ハッカソン」などを行ってきた音楽プロデューサーの山口哲一、浅田祐介を中心とした各分野のエキスパートにより運営されるイベント/メディアです。2月14日には、2回目の開催となる「TECHS2」を開催します。

新しい試みとして、「TECHS2」イベント内でのパフォーマンスを開発する技術、映像分野の人材を募集する「ミュージシャンズ・ハッカソン for TECHS」を1月14日、15日にわたり開催します。

3.3 バレエコンクールへの客演

全国各地に5,000以上のバレエ教室が点在する日本は世界有数のバレエ大国です。若い才能は各地で開催されるバレエ教室の発表会を皮切りに、地域ごとに開催されているバレエコンクールからバレエ団への入団、また国際コンクールにチャレンジして世界のアカデミーやバレエ団との契約など活躍の場を広げております。

本バレエ・ユニットは、日本の主なコンクールへ客演することにより、バレエ界から推され、バレエの素晴らしさを一般に広く知って頂く広報大使としてプロモーション活動も行っていきます。

4. スマートシティとバレエ・ユニットに関する提案

デジタル化、IT化、高度な通信は、情報革命と呼ばれ、私たちの生活を根本から大きく変えています。音楽業界は、その変化を広くわかりやすく世の中に感じさせる役割を背負いました。いわゆる「CDが売れない」といった記事や議論の数々です。その時代の変化に晒された音楽人の一人である筆者が現在考えるのは、既存の音楽業界の仕組み、新しい時

代の手法，両方を知り，組み合わせて再構築した表現や伝達手法を考えていかなければいけないという事です。

スマートシティといった言葉から素人の筆者が感じ，考えたことは、「街」「住居」といったテーマにおいて、「バレエ・ユニット」の役割について考えました。

伝統と現代性の再構成，古きよきものと新しいものをどのようにミックスして，いかに現代の表現を作っていくかが，ポピュラー表現の中では重要です。つまりはバレエの素晴らしい基本を失うことなく，現代風に進化して多くの現代人を魅了していくことが必要です。その点を考えると，テクノロジーとの出会いこそ，現代性のあるポピュラーエンタテインメントの中で伝統を活かす道だと考えます。ダンス表現の進化は，音楽の進化と対になっています。クラシック・バレエにおけるチャイコフスキー，バレエ・リュスにおけるストラヴィンスキーのように優れた音楽と合わさったダンス表現は時代の空気と重なり，新しい表現の扉を開きました。

こういった作品をデジタル時代に完成された表現であるバレエの歴史を紐解き，伝統の中にある現代性を見出し，現代的な表現として作品を完成させることが第一にあります。

おじいちゃん，おばあちゃん，お父さん，お母さん，子供たち。世代を繋ぐエンタテインメントとして，「バレエ」が貢献できることは多いと考えます。

また，バレエ教室，コンクールといった日本の地域にしっかりと根差したネットワークと人材，教育ノウハウは大きな財産です。才能を見出し育てる役割と共に，子供たちが礼儀を学んだり，感性を育んだりする場でもあります。特に女子においては，重要な習い事としてポピュラーです。男子における柔道，空手，剣道，または野球，サッカーのようなポピュラーな存在と言えます。ネットやスマホといったインフラやデバイスと，地域の子供や親が集まる「教室」という場が合わさり，その血管を流れ栄養を運ぶ血となるのがコンテンツだと思います。

Pin3Dで撮影された映像は，バレエ・ユニットに憧れる子供たちにとって，真似し，練習する際の学習に絶好のツールになる強力なコンテンツとなると考えます。3DやVRは急速にポピュラーになる事は，誰もが考えています。

しかし，現状のエンタテインメント業界はまだ模索段階と言えます。バレエ・ユニットの作品がエンタテインメント・コンテンツとして，3DやVR時代にピタリと合致する素材になると考えております。スマートシティにおいては，ITテクノロジーと既存のコミュニティを繋ぎ，場と人とを幸せにするコンテンツとして活躍できるよう作品開発に精進したいと思いますし，また今回の学会に参加することが，コンテンツ開発を更に加速する出会いに繋がることと信じています。

バレエ・ユニット	
ユニット名募集中	