

「スノークス：深海に響く音楽」 プレス・リリース

「スノークス：深海に響く音楽」は異なる領域を横断しながら形作られたプロジェクトで、深海に対するロリス・グロー（アーティスト）の尽きない探究心が結実したものです。タイトルは、深海にある「スノークランド」に住むスノークと呼ばれる小さな生き物たちを主人公とした人気アニメ「The Snorks」から取られています。

この世のものとは思えない異形の生物が、他にもないこの地球に住んでいる。そのような視点に基づいてこのプロジェクトは構想されました。あらゆる面で想像上の異星生物にそっくりな姿と行動様式を持つ奇妙な生物たちと交信したいという欲求が、このプロジェクトを押し進めたのです。

もしも、地球の生態系のうち最大の領域である海にそのような生物たちが住んでいるとしたら、私たちは彼らに対してどのように接触を試みることができるでしょうか？

この問いを起点として、36ヶ月にわたる創作の旅が始まりました。長すぎるように感じるかもしれませんが、次のような皮肉な事実思いを馳せれば、その難しさが実感できるかもしれません。私たちは月に行く能力を持ち、火星に水があった年代を特定することができますが、地球の大部分を占める領域のことはほとんど何もわかっていないのです。

そこでグローは、ボストンにあるマサチューセッツ工科大学（MIT）の科学者たちと面会しました。この出会いにおいて明らかになった驚くべき事実が、今回のプロジェクトの基盤を成しています。深海におけるコミュニケーションのシステムは、光、より正確に言えば生物発光によって成立しているのです。深海は漆黒の闇であるかのように思えますが、実際のところ、そこでは粒子が瞬き、光の尾が伸び、さまざまな輝きが放たれています。深海186マイルの世界における生の営みを規定しているのがそのような「深海の花火」であることに、科学者たちは疑いを持っていません。この発見に触発されたグローは、グループF（Group F）とのコラボレーションによって、2009年、アブダビのエミレーツ・パレス前のラグーンにおいて、海の底で観察される光をそのまま再現した独自の花火を空というスクリーンに向けて打ち上げました。

また、それと同じ映像が、情報の伝達と交換のための世界最大のインターフェイス、ニューヨークのタイムズ・スクエアにある巨大スクリーン（ナスダック／ロイター／パナソニック）に投影されました。映画は「120分だけ夢を可能にする」ことができるメディアですが、まさにその力が発揮されたのです。

花火と同時進行で、グローは、深海の生物たちと交信するための方法を探しました。深海探査のための拠点として知られるトゥーロン近郊、国際深海基地アンタレス（Antarès）におけるリサーチで判明したのは、高い波長と短い波長のシークエンス、すなわち音楽

こそがそうした交信にふさわしい媒体であるということです。このようにして、深海生物のためにコンサートを開くというコンセプトが生まれました。

そのための音楽は、「アブストラクト・ヒップホップ・バンド」と評されるグループ、アンチポップ・コンソーティウム (Anti-Pop Consortium) が担当しました。最初のコンサート、すなわち録音は、彼らが拠点とするニューヨークで、伝説的なスタジオであるアバター・スタジオ (Avatar Studio) において実施されました。

映画「スノークス：深海に響く音楽」は短編の物語です。グローは、最初の旅で受けたインスピレーションに導かれるまま、ボストンからアブダビ、ニューヨーク、ハワイ、トゥーロン、そしてロサンゼルスへと足を運びました。この映画では、デヴィッド・リンチとシャーロット・ランプリングという二人の独創的なナレーターが、フィクションと現実との狭間で物語を語ります。リンチは、抑揚のない張りつめた声を通じて、無慈悲な科学的真実を明らかにしていきます。ランプリングは、豊かな感性を駆使しながら、深海におけるエイリアン探しの可能性と実態を反映するかのよう、物語が帯びる詩性や甘美な狂気を際立たせます。

「スノークス：深海に響く音楽」は、Mk2社の協力によりパリの映画館で連続的に上映されたあと、世界中で公開される予定となっています。

また、アンチポップ・コンソーティウムによる世界ツアー

「スノークス・ツアー」では、深海の生物のために書き下ろされたサウンドトラックが生で披露されます。

www.aconcertforcreatures.com

広報：

Claudine Colin Communication

Léa Levkovetz (リエ・レフコヴェッツ)

lea@claudinecolin.com

+ 33 (1) 42 72 60 01

+ 33 (6) 48 11 23 53