



## 大会参加報告

### ◆ cell/66b オープニング公演

#### 【企画】 渡邊淳司

(東京大学)

2002年度大会の懇親会においては Media performance unit cell/66b\* による招待公演が行われた。cell/66b は Media drive unit "cell" と Performance unit "66b" のコラボレーションユニットであり 1993 年から演劇、パフォーマンス、クラブイベント等ジャンルを問わず、数々の映像とパフォーマンスによる空間アートを展開している。近年では、1999 年より「Faust II」(図 1)、2001 年より「test-patches」(図 2)の公演を世界各地で行っており、今年の夏にはメディアアートの祭典アルスエレクトロニカをはじめ、ヨーロッパ 3 都市での公演を行った。

本大会の公演では、通常約 1 時間の "test-patches" の中からインタラクティブな部分を多く抜き出し、本大会オリジナルシーンを加えた 30 分の作品が披露された。公演された "test-patches" のテーマは身体と映像の関係性である。作品の中で使用される映像はモノクロ映像のみであり、パフォーマーのコスチュームも全て白もしくは黒である。このモノクロの世界観の中で展開される身体と映像のインタラクションは、“映像による身体性の拡大”、“身体運動からの映像生成”等の、バーチャルリアリティの分野とも関連深いテーマを含んでいる。

"test-patches" のいくつかのシーンにおいては、パフォーマーの身体運動を映像や音楽に変換するデバイスが使用されている。そして、今大会の公演では、デバイスによって身体運動に合わせて映像が変化するシーンとパフォーマーの動きに合わせて映像作家がリアルタイムに絵を描くというシーンが続いており、この 2 つのシーンは、一方ではデバイスによって、もう一方では人間を介して映像が構成されており、インタラクションのあり方を問い直すという意味では非常に興味深い。

また、cell/66b は Genemagic\*\* とのオリジナル VJ ソ

フト "cVA" や、test-patches における筆者とのウェアラブルデバイスの開発等、様々なコラボレーションワークを行っている。cell/66b にとってテクノロジーは表現メディアの 1 つであり、その意義を消さない形でうまく作品の中に埋め込まれている。今後、表現は技術と融合していき、その境界をあいまいにしながら発展していくと思われるが、その作品における技術の位置付けや技術の意義を認識した上で使用していくことが重要となってくるであろう。



図 1 「Faust II」



図 2 「test-patches」

\* <http://www.vision.co.jp/66b/>

\*\* <http://www.genemagic.com/>