

【参加】 棚沢 順

(千葉商科大学)

～身体表現の拡張とリアリティを支える技術～

大会初日にヨーロッパ公演から帰国したばかりの cell/66b 特別公演が開催された。まだ身体が時差に対応できていない状態での公演であり、さぞかししんどいだろうと思ったが、スタッフはこれがヨーロッパツアー締めめの公演という意識でテンションが上がっていたようだ。

今回のヨーロッパ公演ではこの学会でもお馴染みの Ars Electronica での招待公演もあり、各地で成功を取めたとの事である。筆者個人はヨーロッパの公演は見ることはかなわなかったが cell/66b のメンバーや公演を体験した方々からその様子を聞き、そのスケールを体験したかったと悔しい思いをしている。たまたま筆者はヨーロッパ公演前の公開リハーサルを見ていたが、日本では体験するのは不可能なスケールでステージが展開するであろうことが想像できたので、それが今回の学会での公演でどう見せるのかとても興味を持っていた。残念ながらスケールという点では室内ホールということもあり望むべくも無かったが、片鱗は十分に感じる事ができたと思う。

先日この原稿のために cell/66b のメンバーに会ったおりにヨーロッパ公演のビデオを見せていただき、やはりそのスケールによる視覚的、映像的な幻惑の効果は絶大だと感じる事ができた。(図3、図4参照)

特に今回の公演タイトル「test-patches」に使用される映像は光と暗と影を利用して平面性と空間性を視覚的に

対比させている。これにより生ずる視覚的幻惑からダンサーの身体をステージと映像が織り成す連続した仮想空間に存在させる試みのようにも見える。それどころか観客ですら異空間に放り込もうという勢いである。このような効果が出現するためにはそれなりの空間的なマスが必要であろう。

人間は視覚的に騙されても、身体的に空間を把握してしまうものである。その身体的空間的実感を自在に表現し、質的变化をおこさせるのがパフォーマンスアーティストであり、ダンサーである。時には音楽にもその力があり、身体の創る空間と音の創る空間の違いも効果的に利用されている。cell/66b の目指している「空間」のスケールを考えると、利用する身体、映像、音響のメディアの違いを十二分に吟味している過程がよく分かるのである。

ところで「test-patches」におけるトピックは、それら表現形態もシステムも違うメディアを有機的に(まさに)パッチする役目として、パフォーマーに持たせたセンシングデバイスとそこから得られたデータを映像システムと音響システムで利用するためのシステムにある。さらに言えば、表現の幅を広げることを主眼においたシステムを構築したことが重要であろう。もとより 66b というパフォーマンスアートとしてのキャリアを持ったチームに合わせたシステム構築であるわけだが、だからこそ cell にとっては加えるに足る「何か」でなければならない。それ自体が表現としての力を拡張できる可能性がなければ加える意味がないからである。

しかしどうやらその意味は十分にあったようである。この公演を見た方々はデバイスシステムの導入により具体的に何が行われたか「見えた」だろうか? ジャイロによる映像の変化、圧力センサーによる音響の変化と、

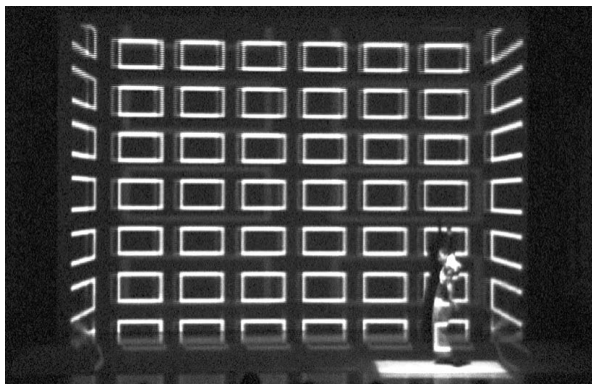


図3 VR学会での公演ステージ

スクリーンは後方一面のみ。影の演出があまり生かされていないのが残念。ヨーロッパのステージに比べて視覚的幻惑が単純であることが分かる。

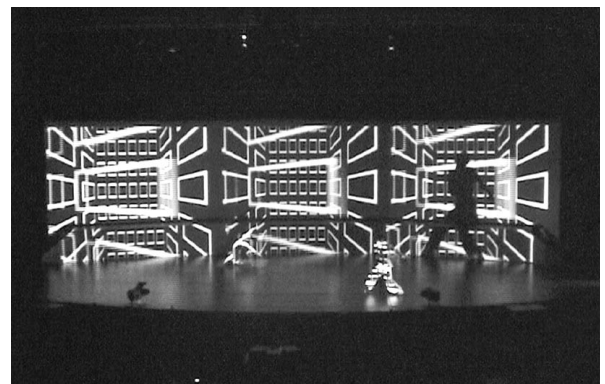


図4 ヨーロッパ公演でのステージ

スクリーンが3面で構成されている。場所によってはこの3面が立体的に構成される場合もある。右スクリーンに投影されたパフォーマーの影に注目。複数のプロジェクタによる影の演出もより自在になる。

それなりに分かるところもある。しかし「分かる」ことによって作品自体が「意味」のレベルに落とされてしまうことをアーティストは最も嫌がる。それによって得られるものは先に書いた空間的実感のスケールとはかけ離れた頭の中の「理解」（または「無理解」）でしかない。

システム自体の話は別に語られると思うので、このシステムの導入により cell/66b というパフォーマンスチーム自体の質的变化、「test-patches」制作のプロセスに重大な影響を与えていたことを報告しておきたい。

66b もそうだが、一般に映像を使ったパフォーマンスアートでは、パフォーマー自体にはどのような映像が写っているのか見ることができない。パフォーマーはスクリーンを背にしている事が多い。また激しい動きの時はパフォーマーの視界は狭まり、視覚能力自体が極度に落ちることが知られている。映像と身体は演出によって危うい同期がとられるのである。その危うさの緊張感が作品に力を与えているのも事実だろう。しかし本質的に考えると、このままでは映像もパフォーマーも演出の駒と言えないか。映像は、パフォーマーは、どうしたらそれ自体の表現を優先しながらトータルなパフォーマンスアートとしての質を高め、それぞれがより深く作品のコンセプトと自己の表現を結びつけられるのか。66b のスタッフ、パフォーマー達はそこにデバイスの価値を見出したようだ。事実何度かステージを制作してきて「test-patches」制作のプロセスで初めてパフォーマーから演出上のアイデアが出されるようになったという。少なくともデバイスを通してパフォーマーが映像を感じる事が出来るようになった事で、表現としてより重要な部分に力を集中させることが可能になったからではないだろうか。

それはパフォーマーだけでなく、映像の作り方、もちろん演出にも重大な影響を与えているはずである。

なんといってもアーティストは面白いもの、不思議なものには貪欲である。また理解できないことを理論立てて知ることに貪欲なのである。理解したことを自らの方法と表現により質的な変化をもって現されたモノが「作品」である。デバイスによって何かが起こる事を知ったアーティストがそれを面白がらないわけが無い。

これからさらに高度な表現のためのシステムを cell/66b が手に入れるにしても、彼らの表現の目的がはっきりしている限り確実に成果をあげて行くに違いない。なによりこのステージは確かな意志の力を伝えてくれる。

写真提供 cell/66b

取材協力 cell/66b 田畑哲稔 Mariana Adriana 渡邊淳司(敬称略)

◆東京ジョイポリス 【企画】武田博直

(株式会社 セガ)

ジョイポリスでの懇親会は（入館してすぐ目の前の「V ステージ」上で司会の白井氏が「VR 学会がジョイポリスをジャックしちゃいました！」と叫んだ19日の夕刻に開始。一般のお客様に対しての「VR 学会の紹介」。「IVRC 東京予選の作品紹介と結果発表（この場で、岐阜の本選に向かう5組が発表された）」。「IVRC 協賛企業の紹介」。「論文賞授与式」。「ジョイポリスの歴史」。「第8回大会の予告」と進行し、前日パフォーマンスを行なって大好評だった「cell/66b」の欧州公演のビデオをマルチ画面に流しながら、流れ散会となった。

そのあと19時半からの一時間は館側のご好意で、最人気アトラクション『ワイルドジャングル』が、VR 学会員優先乗車となった。『ジャングル』に二度乗られた方や、ほかに全アトラクションの制覇を試みた方もおられたとか。23時の閉館時刻まで、100名以上の参加者にたくさん乗って楽しんで頂いた。

しかし、開催までの道は平坦ではなかった。例年の懇親会は、立食パーティ、論文賞の授与式、ご当地イベントが、同一の会場で行なわれていた。しかし、お台場なので「ジョイポリス」での懇親会ができないかという意見が運営委員から出されたときは、正直に言えば困って一度はお断りした。飲食施設の入れ替えがあって立食懇親会の相談が館側とできなかったことや、館内で cell/66b の公演を行なうには騒音が大きすぎるといったことが理由だった。ところが、「できる範囲で、企画しましょう」という運営委員達からの、暖かくもかなり強引なご要望があって、懇親会の会場を三つに分けたことから、結果的にはそれぞれに良いイベントが、できた。もっとも、手間も三倍になったために、スタッフは本当に大変だった。

会場整理の要員配置を決められないままに受付に立つことになった多田隈氏は、一人で受付を支えた。調整室は、リハーサルなしの本番に良く頑張り、舞台での司会は初体験という松村さんのリードも含めて、V ステージ上の白井氏は、上手に進行を仕切った。

『ジャングル』が直前に故障し、『ワイルドリバー』から部品を外して修理を急いでくれた館側の協力や、スタッフの努力で、「お台場らしい懇親会になった」と、参加された皆様には喜んで頂けたようだ。