

02

“dialogue”

身体を扱ったメディアパフォーマンスの実践

“dialogue”

A report of inter-media performance project

映像メディア学科・准教授
Department of Visual Media・Associate Professor

伏木 啓 Kei FUSHIKI

デザイン学科・准教授
Department of Design・Associate Professor

井垣 理史 Masashi IGAKI

映像メディア学科・助手
Department of Visual Media・Research Associate

小倉 明子 Akiko OGURA

はじめに

“dialogue”は、映像、デザイン、メディアアート、メディアデザイン、サウンドなどを専門とする複数の大学関係者(教員/卒業生/学生)が、協働で取り組んだパフォーマンス公演である。公益財団法人:名古屋市文化振興事業団[東文化小劇場]主催によって企画され、「大名古屋電脳博覧会」[1]の特別企画として実施された。本稿執筆者である伏木は、企画構想及び、構成・演出、映像制作を担当した。井垣は、企画構想の段階より伏木と協働し、オブジェクトデザインを主に、空間全体のプランニング及び、公演時は舞台監督を担当した。小倉は、プロジェクト運営の補助及び、制作過程の記録を担当した。本稿では、3名の視点より企画背景、制作過程、作品内容について記録写真とともにまとめる。

1 企画背景

伏木と井垣は、2015年8月に「wald(ヴァルト)」(演出・映像:伏木啓, 空間構成:井垣理史 / 会場:リンナイ株式会社旧部品センター)というパフォーマンス公演を実施していた。映像、インсталレーション、サウンドなどを専門とする作家が協働で制作したパフォーマンス作品であったが、その公演を名古屋市民ギャラリー矢田・東文化小劇場館長の河原裕輝氏が鑑賞し、本企画の発案に繋がった。河原氏によると、大名古屋電脳博覧会においても、複数の芸術系大学関係者(教員/卒業生/学生)が関わっており、インターカレッジ(大学間連携)としてパフォーマンスを試みることは、それぞれの専門性を活かすことにつながり、ひいては展覧会自体の魅力向上にもつながるのではないかと考えたとのことであった。一方、私たちにとっては、他大学の教員、学生と協働する機会は希少であり、自身の研究・教育を振り返ることにもつながるのではないかと考えた。河原館長の提案を踏まえ大名古屋電脳博覧会:運営委員[2]で話し合った結果、本企画を実施することに決定した。

2017年2月より、中心メンバー [3]によるパフォーマンスの具体的な議論がはじまった。定期的な話し合いを重ねるうちに、メディア環境下での「主体」のあり方が話題となるようになった。例えば、Amazonのレコメンドに代表されるシステムは、eコマースによって提供した個人情報をビッグデータ化し、購入者が好みそうな他の商品を推薦する。それは、情報過多な現代において確かに便利なサービスである。Amazonのレコメンドに従って書籍を購入した方が効率的に必要な情報を入手できるであろう。しかし、そのような便利さによって失われるものはないのだろうか。今後、AIが発達することによって、その精度はますます高まり、「個人の欲求」はAIの予測によって導き出される状況となるのではないか。そのようなメディア環境における「主体」と「対象」の関係性を主題として、制作がはじまった。



図1／パフォーマンスの様子

2 制作過程

コンセプトと並行し、2017年5月頃より、実制作がはじまった。東文化小劇場は、観客席の傾斜角度が一般的な劇場よりも急なため、その特徴を活かして床面に映像を投影する空間プランを考えていた。その過程で、映像によって光のグリッドを生成し、そのラインによって生じるダイアグラムを床面に投影しパフォーマンスとして活用するイメージが立ち上がった。同時に、オブジェクトとしてもダイアグラムを反映する空間を創出することを考え、木材で試作したオブジェクトで実験を繰り返すうちに、床の映像グリッドと同じスケール(900×900mm)の立方体を積み上げるプランを想定することになった。床面と舞台奥のオブジェクトを鏡像関係として、それぞれ縦6×横8(合計48グリッド)を基準値とし、5400×7200mmの床面スケールと同サイズのオブジェクト(図2)を設営することになった。オブジェクト制作は井垣とデザイン学科1年生有志が担当した。オブジェクトは、5400×7200mmとかなり大きいため剛性が高い必要があることと、映像をフレームに投影するため歪みのない材が望ましいことから、スチールで制作することとした。(図3、図4)

映像の基本パターンとなるダイアグラムは、森真弓氏(愛知県立芸術大学准教授)が担当した。ダイアグラムは、床面とオブジェクト面に投影することを前提とすると、縦12×横8(合計96グリッド)をベースに設計(図5)する必要がある。映像は、ダイアグラムをもとに、前もってアニメーションとして制作されたものと、プログラムでジェネレイティブに生成するものの2つのパターンを制作することにした。アニメーションは、時間構成に関係するため、演出と兼任で伏木が担当し、ジェネレイティブな映像生成とKinectを活用したインタラクションを外山貴彦氏(名古屋造形大学准教授)と外山ゼミの学生が担当した。

音楽は、過去に伏木、井垣と協働したことのある、作曲家の牛島安希子氏(愛知県立芸術大学及び、名古屋芸術大学非常勤講師)が担当した。音楽・音響は、パフォーマンスの印象を大きく左右するものとなるため、本番直前まで調整が続いた。

パフォーマンスは、名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科3年生(伏木ゼミ)のなかで出演を希望した3名を中心に、名古屋芸術大学音楽学部サウンドメディアコースの学生1名と、過去に伏木が演出する作品へ出演した経験のあるアーティスト1名の、合計5名が担当した。複数のメディアを活用したパフォーマンス作品にとって重要なのは、実際に全てのメディアを揃えた本番同様の環境でシミュレーションすることである。特に今回は、Kinectによるインタラクションも想定していたため、本番に近い条件での実験が必須であった。そこで、8月中旬より2週間、名古屋学芸大学の施設(NUASホール)を活用し、本番と同様のセットを組み、劇場に近い環境で作品を仕上げる時間をとった。オブジェクトを配置したうえでパフォーマンスのリハーサルができ

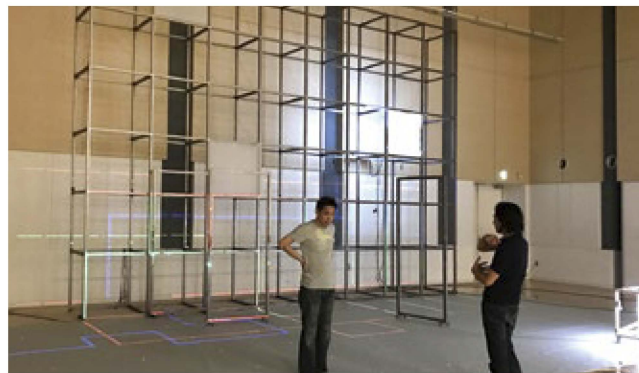


図2/スチール製のグリッド。6体に分割出来るようになっている。本学NUASホールにて。



図3/38mm角パイプの切断作業。



図4/各部位は半自動溶接機にて溶接。

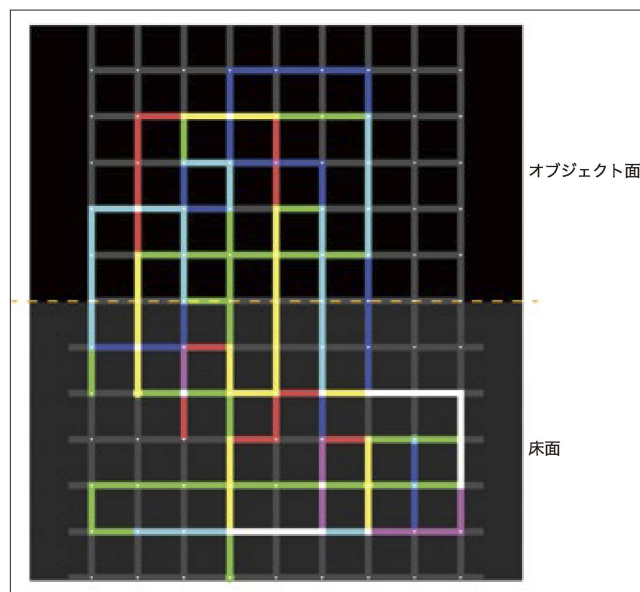


図5/初期のダイアグラムイメージ。パフォーマーごとに色で識別し、動きが重なるところは色が変わっている。

たことは、映像、音響、インタラクションなどのテクニカルなパートにとって非常に重要であった。またパフォーマーにとっても、実際の空間スケールを把握する良い機会となった。

3 作品内容

パフォーマンスは3つのシーンによって構成された。

1つめのシーンは、姿見を想起するフレームを活用し、そのフレーム越しに会話する2名のパフォーマーによるシーン(図6)であった。それは、「対話」というより、鏡越しの自分自身と話しているようにも思える演出とした。台本の冒頭箇所を抜粋する。

dialogue | scene_01

男1があらわれる。
フレームをゆっくりと動かしている。
そのフレームを姿見とするかのように、女1があらわれる。
フレームの動きに歩調をあわせゆっくりと歩く。
フレームがとまると、女1もとまる。

女1は、観客席の方を向いているが、男1に視界は遮断されている。
男1は、フレームを設置すると去っていく。
女1は、フレームを額縁とするかのように立っている。

女2が現れ、女1のむかい(フレーム越し)に立つ。
少しの間のあと、女2がつつぶやく。

女2「誰の物語だろう」

女1「物語？」

女2「一人称」

女1「一人称？」

女2「一人称ではじまって…」

(間)

女2「あなたを で終わるの」

(間)

女2「わたし」

女1「わたし…」

女2「あなたを」

女1「あなたを…」

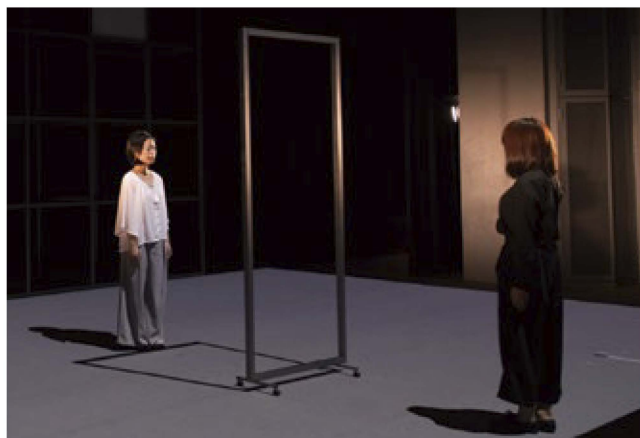


図6/“姿見”を想起させるフレームをはさんで対峙するパフォーマー。

2つめのシーンは、モノローグ monologueとしての「一人称の物語」を綴った。パフォーマーには、幼少時より現在にいたる記憶を、写真とテキストで用意してもらった。それを材料に、パフォーマーの実際の記憶の断片を、自身の写真とともに語る構成とした。パフォーマーは、記憶のエピソードを語りながら、関連する写真を机上に並べていく。(図7)机上の様子は、リアルタイムに撮影され、オブジェクトに設置された3つのスクリーンに投影されるようになっていた。(図8)それによって、パフォーマーが配置した写真はすぐさま観客も共有することができた。



図7/記憶の語りとともに一枚ずつ写真を並べる。



図8/机上に並べている写真は、リアルタイムに3つのスクリーンに投影される。

3つめのシーンは、ダイアグラムが基軸となっていた。パフォーマーは、映像によって示される光のライン上を歩くことが条件づけられていた。(図9,図10)それは、あくまでも規則的な行為として展開されるが、時折、2つめのシーンにおける記憶の断片が細切れの言葉として発声される。それらの言葉は、他のパフォーマーにも拾われ繰り返される。やがて、ダイアグラムは、プログラムによって高速で生成されるようになり、加速度的に映像が移り変わるようになる。その変化に追いつくことのできない身体とともに、自動化するメディア環境下で残滓する主体を想起する演出とした。

その後、舞台は暗転する。しかし、最後にもう1つのシーンを残



図9/光のラインはパフォーマーの位置によって生成され、一定時間で消えていく。

していた。それは、暗転のなかで、一人のパフォーマーが観客席の中を歩き、「わたし」／「あなたを」という2つの言葉を、静かに繰り返すというものであった。「あなたを」という特定の他者へ語りかけた言葉を、観客の耳元にも余韻として響かせることを意図した。

文学者であり詩人の松浦寿輝による『物語』^[4]という短い詩がある。その詩は「一人称の物語はここで終わる」という一文からはじまり、「あなたを」という言葉で結ばれる。

『物語』 松浦寿輝

一人称の物語はここで終わる もう手袋のほころびやテーブルの上の焼け焦げをかすめては消えてゆく
曇った眼ざししか残っていない 濡れた曇の口のあたりをたゆ
たう 倦み疲れた冬の光だけしか残っていない
波のざわめき 鳥の声 石灰がにおう世界の夕暮 書かれたものはもう声にはのらないから「うしろへ」とか「あとで」といった
つつましい嘘をひっそり呟くだけ 「蒼ざめた女の薫る髪」や「唾液に光る山狼の白い牙」を裏側からなぞりかえし
消しつくし 眼前をよぎって無意味に墜ちてゆく濡れた光景から目を逸らすだけだ 寝台の上に降り出す雪の翳った白さに耐えながら
充血した性器を押しひらく 欲望もなく 熱もなく 掃海作業のようにすすむ さめた劇 牛乳がしたたる小さな尻
掘り起こされたばかりの百合の球根 何ひとつ口にせず ただひらいた両手を暗い天候の愛撫にゆだねる 濁った時間
媚薬のように 浚渫機はゆっくりとまわり 静脈のなかに朽ちた溺死者を探す 骨と骨とが響きあう つめたい透視図法
魚のひれ 藻 息 彼は彼女が彼らの 彼女に 彼らを彼とあるかなきかの明るみに目を凝らす 修辞は狂い
構文も曖昧にただよいはじめ よんどだ室内が窓の外に流れ出し すべてが無色に溶けてゆく 手と足は相殺しあい
髪は水にそよぎ 失墜や遭遇や別離といった熱すぎる文字が削り落とされてゆく 歌ってはならぬ楽譜 投げてはならぬ石
揺れる吊り橋 視界を埋めつくす水母の死骸 それは物語の終焉ではなくて 終焉の物語のはじまりにすぎないのか
愛しています あなたを愛しています あなたを愛しています
あなたを愛しています
あなたを

『物語』は、時代的背景を踏まえると、リオタールによる「大きな物語」^[5]とその終焉といったポストモダン思想との関係で考えられる。詩が示す「物語」は、「一人称の物語」であり、それは「近代的自我」を想起させるのと同時にリオタールが提唱したポストモダン以降の「小さな物語」をも眼差しているように思える。つまり、自我を主題とする近代文学への距離を示すのと同時にポストモダンとしての「小さな物語」に対する懐疑としても捉えられる。もはやモ

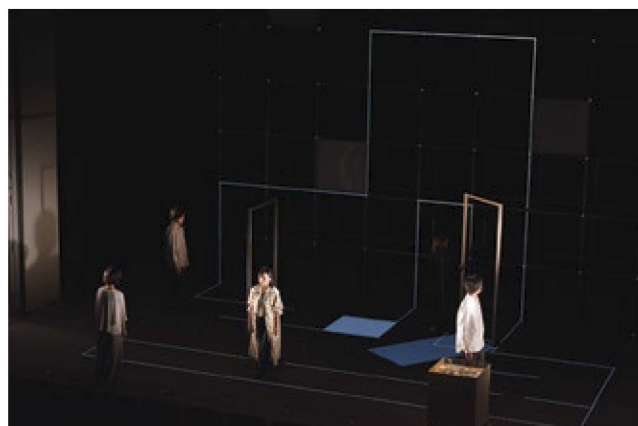


図10/床面を中心に展開された光のラインは、やがてオブジェクトにも伸びてゆく。

ダン(近代)としての理念の無い状態において「小さな物語」ですら語ることに意味があるのだろうかという、作者特有の視点があるようにも感じられた。しかし、それでも詩は綴られ、最後は「あなたを」という特定の他者への告白によって結ばれる。それは、物語が終わってもなお二人称としての「あなた」へは語るべきものがあるという希望のようにもとれる。

SNS上の「自己語り」(小さな物語)は、自身のために書きとどめる日記とは異なり他者に見られることを前提に記述される。しかし、それは多くの場合、実際の他者に向けられたものではない。ともすると、「自己語り」は、イメージ(鏡像)としての自己を増殖させ、つまりはイメージとしての他者との擬似的ダイアローグ dialogueともなり、世界という対象をイリュージョンで覆い隠すようにも思える。それは、Amazonのレコメンドのように効率化や快適さが提供されるほど、「見たいものしか見えない世界」になっていくことと同じかもしれない。

現在のメディア環境における「自己語り」としての小さな物語の乱立は、世界を無数の鏡で覆うようなものに思える。イリュージョンとしての表象を立ち上げながら、より一層、現実を見えなくさせる。

そのようなメディア環境を前提に、表象の向こうの「あなた」という他者性を想定し、制作した作品であった。

4 おわりに

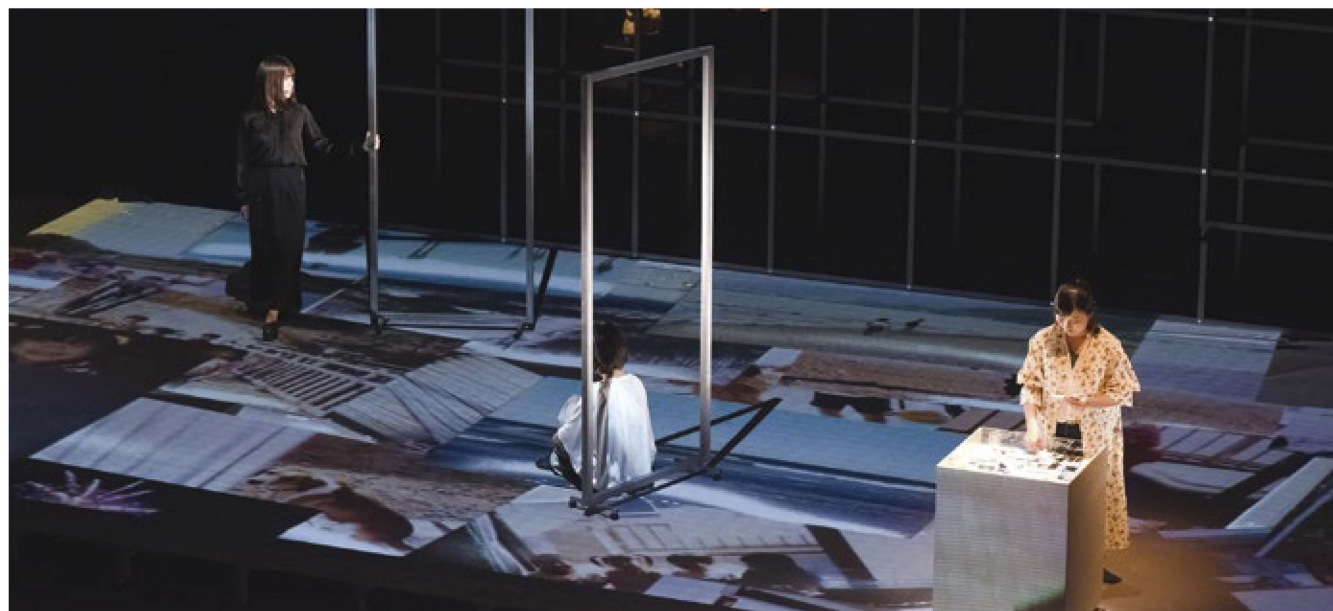
20世紀初頭の先駆的芸術学校として知られたドイツのバウハウスでは、芸術家と職人、建築と美術といった立場や領域の垣根を越えるために、敢えて実験的/複合的プロジェクトとしてパフォーマンスを試みたという。美術史家のローズリー・ゴールドバークは、パフォーマンスを「イタリア未来派」に代表される既存の形態や価値観を打破する表現としてとらえ、20世紀芸術の中心として位置づけている^[6]。そのような歴史的背景を踏まえると、パフォーマンスは「総合芸術」とは簡単には言えない。今回の作品においても、複数のメディアを扱い、演劇、美術、音楽、映像などの諸領域を総合的に扱った表現とも見なせる一方で、それぞれの領域

の特徴を見直し、時には解体する作用も伴っていた。例えば、パフォーマンスが言葉を発するという点において演劇の特徴を有しながら、「演劇とは何か」という自己言及の視点を持ち、無自覚に演劇となることを回避しようとする側面もあった。同様のことが映像にも言え、通常のスクリーンではなく、スチールのフレームへの投影を試みたのも、映像を平面としてではなく、原初的な光として扱い、オブジェクトや身体との有機的な結びつきを期待したためであった。

所属や専門の異なる教員や学生が、それぞれの立場を超えて試行錯誤を繰り返し、手探りで複合的且つ、脱領域的なパフォーマンスを制作するという経験は、学生たちにとっても、通常の授業では体験できない学びをもたらしたように思える。はじめは当惑していた学生も、リハーサルを重ね形となるに連れ、それぞれパフォーマンスや、オブジェクト制作、プログラミング構築などに没頭していった。今回の試みを礎に、今後も、学生と協働による実験的なパフォーマンス作品の制作を試みたいと考えている。

注釈

- [1] 大名古屋電腦博覧会は、愛知県内の芸術系大学である愛知県立芸術大学、愛知産業大学、名古屋学芸大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学のうち、メディアに関わる作品を制作している卒業生・学生を出品者とした企画展である。2011年よりはじまり、2017年度において4回目となる。
- [2] 大名古屋電腦博覧会く運営委員は、参加大学の教員によって構成されている。2017年度は、宇井朗浩氏（愛知産業大学教授）、津田佳紀氏（名古屋芸術大学教授）、外山貴彦氏（名古屋造形大学准教授）、森真弓氏（愛知県立芸術大学准教授）、それに伏木（名古屋学芸大学准教授）が名古屋市文化振興事業団より委嘱された。
- [3] はじめに運営委員の外山貴彦氏、森真弓氏、伏木によって話し合われ、続いて井垣と牛島安希子氏（愛知県立芸術大学 / 名古屋芸術大学非常勤講師）が加わった。
- [4] 『松浦寿輝詩集』（思潮社、1992）内に収録されている。
- [5] 哲学者のジャン・フランソワ・リオタールによって書かれた『ポストモダンの条件』（水声社、1989 / Jean-François Lyotard “The Postmodern Condition: A Report on Knowledge” 1979）などで言及された。近代はイデオロギーの対立などの「大きな物語」があったのに対し、ポストモダンとしての現代は「大きな物語」が凋落し「小さな物語」が広がることを予見した。
- [6] 美術家 / 批評家 / キュレーターのローズリー・ゴールドバーグによって書かれた『パフォーマンス：未来派から現在まで』（リポート、1982 / RoseLee Goldberg “Performance: Live Art, 1909 to the Present” 1979）にて詳しく述べられている。



dialogue

日時：2017年09月09日 [土] 14:00～/18:00～
会場：東文化小劇場

構成・演出 伏木 啓
ダイアグラムデザイン・演出協力 森 真弓
テクニカルディレクション 外山 貴彦
オブジェクトデザイン 井垣 理史
作曲・演奏 牛島 安希子

パフォーマンス

野老 真吾
下澤 奏予（名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科）
鈴木 寛子（名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科）
林 大貴（名古屋芸術大学 音楽学部 サウンドメディアコース）
林 菜々子（名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科）

テクニカルスタッフ 東 真由、出口 暁子、酒井 久栄
（名古屋造形大学 造形学部 デジタルメディアデザインコース）
テクニカルアシスタント 田島 里紗、羽明 桜子、安江 佳菜
（名古屋造形大学 造形学部 デジタルメディアデザインコース）
オブジェクト制作アシスタント 荒木 遥、熊井 ひより、坪内 靖葉、松下 光帆
（名古屋学芸大学 メディア造形学部 デザイン学科）

音響オペレーション せきみつほ

照明オペレーション 後藤 紀郁（名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科）
運営補助・記録 小倉 明子
写真記録 山田 亘
映像記録 福井 通生、神山 莉沙（名古屋学芸大学大学院 メディア造形研究科）
協力 高木 理恵、可児 亘、中西 政勝、大野 友莉、神谷 啓士郎、近藤 一真、早川 幸司、
牧村 涼平、山本 響子

音響 岡野 憲右（有限会社ザ・イアーズ）

照明 東文化小劇場
映像協力 株式会社タケナカ

特別協賛 リンナイ株式会社

協賛 株式会社エーアンドビー、株式会社光響社、株式会社三光、東芝エルティールエン
지니어リング株式会社、株式会社 YAMAGIWA、株式会社若尾綜合舞台

制作 大名古屋電腦博覧会 2017 dialogue 実行委員会

主催 公益財団法人名古屋市文化振興事業団 [東文化小劇場]

＊オブジェクト制作：2017年度 名古屋学芸大学 学長裁量経費研究プロジェクト「身体を扱ったメディアパフォーマンスの実践」の一環として