

09

メディアと空間へのアプローチ

メディア・パフォーマンス作品「快転」を通して

A report of the attempt to media and space

— media-performance work “kai-ten” —

映像メディア学科・助教

Department of Visual Media・Assistant Professor

齋藤 正和 Masakazu SAITO

はじめに

本稿は2012年8月11日、12日に、東京六本木にあるGALLERY SIDE 2に於いて行ったメディア・パフォーマンス「快転」について、研究実践報告を行うものである。

主に筆者が担当した映像パートについてメディアとの関係に留意しながら報告を行う。

1 メディアについて

1.1 メディアという言葉の多義性・複合性

まず、メディアという言葉について少し整理しておく。メディア《media》とは、ラテン語に由来する《medium》の複数形である。一口にメディアといってもいくつかのレベルを重層的に含んだ概念であり、その意図するところは文脈に大きく依存する。人間がコミュニケーションに用いる言葉や画像というシンボル、それらを乗せる紙や粘土などの物質的な材料、そしてそれらの材料によって情報を提示する装置など様々な意味で用いられる。“メディア”という言葉は、その時々で、形式、手段、媒材、機関、システムなどの意味を持ち、多義性と複合性を有している。

1.2 メディアの分類と腑分け

J・フィクス(John Fisk)は発信者自身がそのメディアの所有者である声、表情、みぶりなどを直接表現メディア(presentational media)、書籍、絵画、写真などを代行表現メディア(representational media)、直接表現メディアと代行表現メディアを時空間を超えて媒介するもの(電話、ラジオ、映画、テレビ)を機械表現メディア(mechanical media)と呼び、メディアを3つに分類した。マーシャル・マクルーハン(Marshall McLuhan)は、(しばしばその分類の恣意性を指摘されるが)情報の精細度や受容者の参与性などに着目してホットなメディアとクールなメディアとの2つに分類した。

1つのシステムとしてのメディアを構成するものをハードとソフトに分けてみると、ハード＝仕組み・資材、ソフト＝表現記号・コンテンツと分ける事が可能である。また例えば、映画というシステムを構成要素に腑分けしてみると、映写機、カメラ(装置)、フィルム(資材)、光、音、空気(媒質)というように分けることができる。そしてそのどれも我々はメディアという言葉で呼んでいる。

「快転」は、身体、映像、音響を用いたメディア・パフォーマンス作品である。身体、映像、音響など様々なハード・装置としてのメディアを用いているのと同時に、身体をダンスと(身としての)体、映像をコンテンツと光、音響を楽曲と音(低音域による振動など)というように、それぞれにおいてコンテンツとその構成要素を対比させ様々なレベルでのメディアを意識しながら制作を進めた。コ

ンテンツと構成要素による刺激(視覚・聴覚・触覚(振動))のどちらか一方だけでなく、両方が並立することを常に意識した。

2 制作の背景

2.1 サイトスペシフィック

サイトスペシフィック=その場所ならではの、という言葉が指し示す内容は、その依拠するところから大きく下記2つに分けることができる。

1) 空間的特性

建物・場所がもつ物理的な特性、地理的条件、素材などの物理的空間特性。

2) 歴史性・文脈

物理的に現れていないが、文献やインタビューなどリサーチすることで出てくるもので、その場所の個別性・唯一性。

2.2 GALLERY SIDE 2について

本作は東京六本木にあるGALLERY SIDE 2において公演を行った。ここはかつて酒屋の倉庫であった。ギャラリーオープンに際しても大きな改装をすることもなく今もその名残を残しており、いわゆるホワイトキューブではないギャラリーである。

本作はGALLERY SIDE 2という特定の場所の為に制作されたサイトスペシフィックな作品であり、他の空間では成立しない構成となっている。

「快転」はサイトスペシフィックな作品ではあるが、いわゆる「ゲニウス・ロキ」という言葉で言われる、その場所・土地の持つ文化的・歴史的・社会的な背景を読み解き、場所の個別性、唯一性を主題にするものではない。このギャラリー空間の表層に現れている、コンクリートの床、シャッター、鉄扉などの物理的な要素、形

状といった空間特性を様々なメディアを用いて炙り出すことが本作の主題となる。すなわち先程のサイトスペシフィックという用語の分類に照らして言えば、1)の空間的特性であり、メディアによって現前化するのはかつて酒屋であったというギャラリー空間の様々な物理的特性である。

3 作品概要

3.1 作品コンセプト

作品は「都市と回転」をキーワードに制作を行った。それらが身体・映像・音響と交わりながら喚起する潜在的な「快」を、サイトスペシフィックな作品アプローチによりリアライズすることを狙った。また、ギャラリーを閉じた劇場とするのではなく、会場入り口となるシャッターを開演後も一部開けておいたり、ギャラリーの外にカメラを配置しそのライブ映像を用いたりする事で、会場の内と外を接続し、舞台という非日常の空間に日常が滲み込みその二つが交わる事を意識した。

3.2 制作メンバーと担当

・松岡大氏(身体表現)

国際的に活躍する舞踏カンパニー山海塾の舞踏手であり、近年ソロ活動を広げながら商店街、日本庭園、海辺など、様々な空間にて媒体としての独自の身体の探求を続けている。

・鈴木悦久氏(音響)

本学映像メディア学科非常勤講師であり、打楽器奏者・作曲家としても活動。セッショングループ「mimiz」でも活動するとともに、近年では映画音楽にも携わっている。

・筆者(映像・システム)



写真1:会場に投影された2面の映像

3.3 映像・音響システムとパフォーマンス概要

映像・音響のシステム概要としては2台のプロジェクターからの映像(写真1)と、空間中央に配置されたスピーカーに被されたバスドラム、そのドラムの真上に天井から垂らされたマイクからの音声と映像ソースからの音声などが接続されたミキサー。その他ドラブッカ、シンバルなどの楽器という構成。2台のプロジェクターから投影されている映像は下記の通りである。

映像1:360°ティルト回転して撮影された六本木の様々な場所を順次会場壁面に投影。カメラを縦に取り付けて撮影したものを横位置で投影(写真2)。Blu-ray Playerから送出。

映像2:2台のビデオカメラからのライブ映像、PCからの映像をシーンにあわせて随時ビデオミキサーで切り替えながら送出し、会場入り口シャッターと床に映るように投影。

これらのシステムをベースに(図1)ダンサーが動くことで、全体50分のパフォーマンスを構成した。

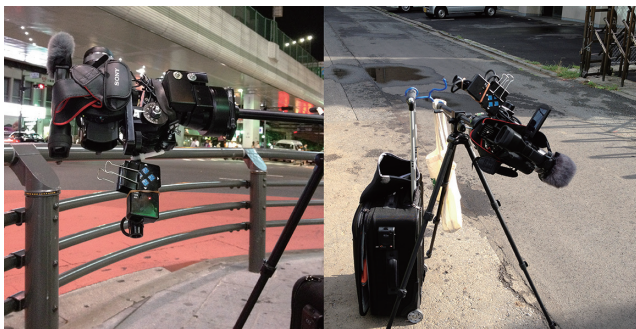


写真2: 撮影風景(電動雲台にセットしたカメラ)

パフォーマンスの構成をポイントごとに以下に箇条書きにする。

- ・ 開演前から2つの映像が投影されている。一つは回転し続ける六本木の風景、もう一つは会場入り口のライブ映像。
- ・ 開いていたシャッターが半分程度まで下ろされ開演。(公演中も一部開いており、外が見える状態)
- ・ ライブ映像があらかじめ撮影された映像ソースへと切り替わる。フィードバックを用いた低音によりシャッターが共振する。
- ・ シャッターの反対側の鉄扉が開き松岡氏が登場し、会場内を横切りシャッターの隙間から外へでる(写真3)。
- ・ 中に戻ってきたあと、体に映像を浴びたりしながら踊る(写真4,5)。
- ・ 途中で床の一部が水で満たされ、映像の一部は反射し空間に広がる(写真6)。
- ・ 白と黒の光が交互に現れるなか踊る。途中鈴木氏も舞台に登場してのセッション。
- ・ 鉄扉をあけてギャラリー中庭へ。鑑賞者は中庭からのライブ映像の中でのみ松岡氏のダンスを見る。(ただし、音は外から聞こえてきており、この映像がライブでありあらかじめ収録されていたものでない事は理解できる)
- ・ 事前に撮影されたギャラリー内で踊る松岡氏の映像(松岡氏は鑑賞者から見えず、映像のみを観る)
- ・ 会場に戻って踊る。その後、シャッターをあけて外に出ていきギャラリー前の公道で踊る。踊る姿の一部はシャッターの隙間を通して見えるが、基本的には鑑賞者は外に置かれたカメラからのライブ映像を見る(写真7)。
- ・ 松岡氏がカメラからフレームアウトするように去っていく。
- ・ 終演

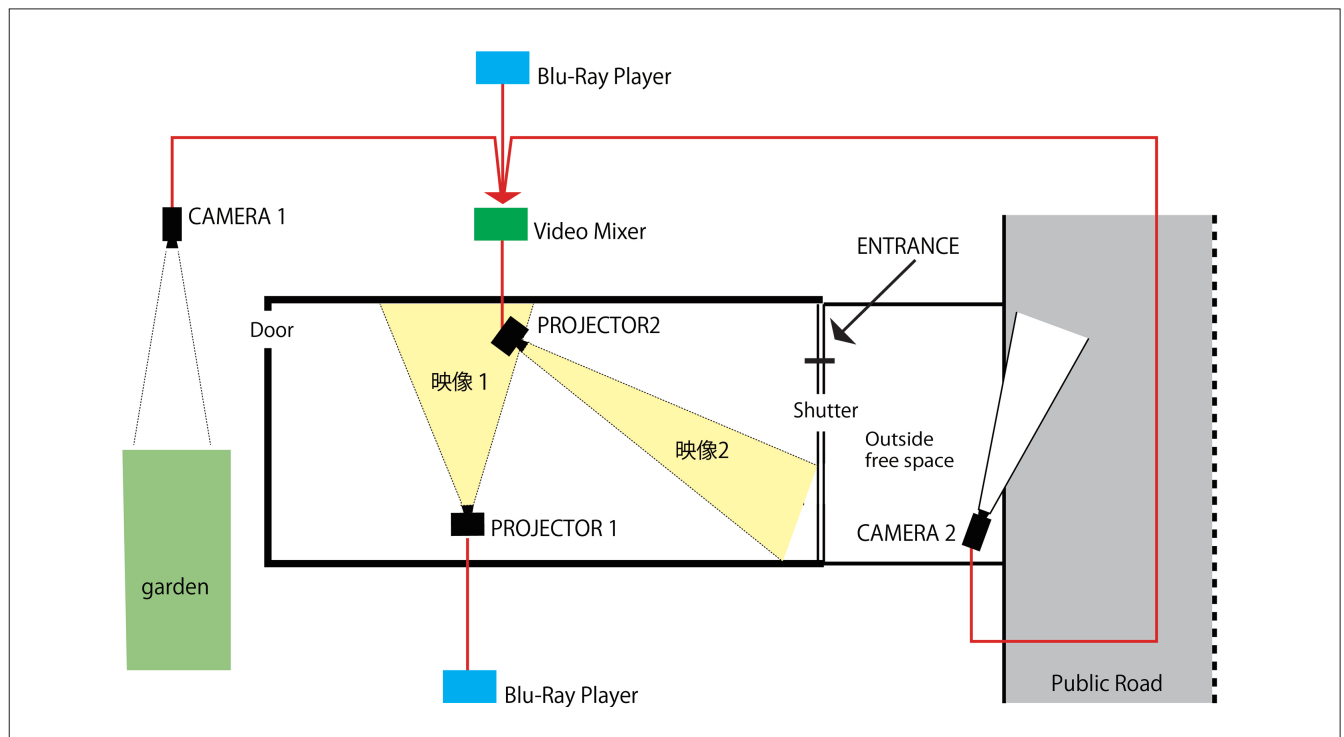


図1: ギャラリー平面図とシステム図



写真3:「快転」公演風景

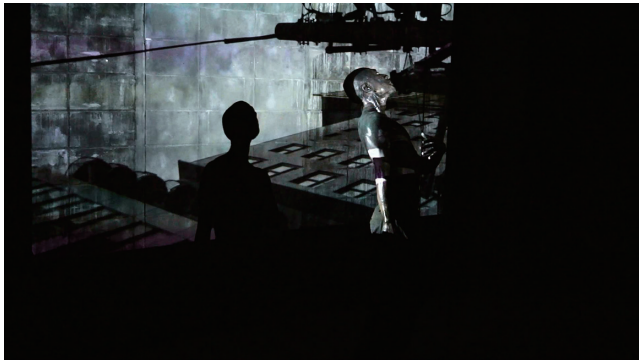


写真4:「快転」公演風景



写真5:「快転」公演風景



写真6:「快転」公演風景

4 映像について

4.1 六本木の風景へのアプローチについて

六本木の風景を撮影した映像1の場所へのアプローチとしては、ギャラリーに対して適用したサイトスペシフィックの概念を六本木という場所に対しても適用した。

タウンスケープはその場所の地形、地勢をはじめ、社会機能や経済機能、人口などによって規定されるものである。本作では、その歴史的・政治的な文脈を追ったり、土地のペルソナ(土地の個性)を扱うのではなく、結果として目にみえる、都市の様相を構成しているその空間が持つ情報の抽出を目指した。ある場所を一定の条件を満たす「タイプ」、「パターン」として捉え、その作業により浮かびあがったエレメントを映像としてどのように有効に定着できるかという事を考えた。

ギャラリーのある六本木周辺は高さのある建物、高低差のある地形など垂直方向に広がる都市空間である。巨大ビル群の間に取り残されたようにある住宅、窪地に向かって滑り落ちていくような地形と丘。これらはお互いによってそのコントラストを強める。六本木においてはこの“垂直方向への広がり”、というのが都市空間の大きな特徴の一つとして浮かび上がる。それを捉えるために、電動雲台を用いて定速で360°ティルト撮影をし、スキャンするように六本木の街を撮影した(写真8)。

4.2 映像の分類について

映像2で使用した映像を列举するとともに、それぞれを下記3種類に分けて整理してみる。



写真7:「快転」公演風景



写真8:ティルト撮影で捉えた六本木(画面キャプチャ)

- ・コンテンツ(映像内容を見せるもの)
- ・ライブ/テレプレゼンス(現在のギャラリーの外の状況を見せるもの)
- ・光 (映像内容ではなく、発せられる光の明度、あるいは画面が高速に動くため映像内容は把握しにくい平衡感覚に訴えるもの。つまり、純粋な視覚刺激としてあり、映像内容のデコード作業は必要ないもの)

1. 外の風景(会場入口) __コンテンツ //ライブ
2. 撮りためた映像 __コンテンツ (写真9)
3. 六本木の街中 __光とコンテンツ
4. 黒味 __光
5. 白と黒が交互に表示される __光 (写真10)
6. 撮りためた映像 __コンテンツ
7. 外の風景(中庭) __コンテンツ //ライブ
8. 公演前のギャラリー __光とコンテンツ
9. 外の風景(会場入口) __コンテンツ//ライブ



写真9:「快転」で使用した映像(画面キャプチャ)



写真10:「快転」公演風景

すべての映像について触れることは紙面の都合上難しいため、ここでは小型カメラGoProでの撮影についてのみ触れる。

GoProは重量170g程度でありながら、1080pの映像を撮影することができる小型カメラである。その機動性を活かして、速さや高さ、危険さなどの伴ったアクションスポーツの現場においても多用されている。本作においては、高解像度の小型カメラを用いることで“コンテンツ”と“光”を同時に扱うような映像表現が可能だと考えた。

ダンサーにGoProを手に持った状態で踊って頂き、先ほど列挙したリストの3(六本木の街中)、8(公演前のギャラリー)の映像の撮影を行った。ダンサーが踊り、手を動かすのに合わせて、捉えられる映像もダイナミックに変化する。

撮られた映像はコンテンツ(映像内容)をみるのではなく、その像の移動から動きのダイナミズムを体感することを狙っている。つまり、視覚による対象の認識より、平衡感覚に訴える事が狙いである。小型カメラの利用自体は新しいことではなく、バラエティ番組などでも昔からよく見られたものである。しかし、1080Pという映像の高画質化は単に“映像が綺麗になった”だけではなく、映像を見たときに得られる臨場感がSD(スタンダード・ディフィニション)画質の映像とは異なり別の体験となる。このことは、同じ仕組みであっても“質”が変わることで新たな体験を提供し得ることを示している。我々は映像の肌理の差異を知覚しており、それは体に“作用”する。

5 おわりに

これまで見てきたように「快転」では2つの事を目指した。

一つは、用いるメディアのコンテンツと構成要素の2つを扱いながらパフォーマンスを構成するという事である。それは、身体、映像、音響のそれぞれを腑分けし、コンテンツと体・光・音という構成要素の2つの間を行き来しながらパフォーマンス全体を構成するという事であった。今ひとつは、それらのメディアを用いてギャラリーの空間的特性を浮かび上がらす事である。

そしてこの2つによって、鑑賞者がダンス、映像、音楽のコンテンツを観ることと、それぞれのメディアの構成要素によって浮かび上がるギャラリー空間を視ることの二つの状態を行き来することを目指し、ある程度実現できた。

今後も、メディアのフォーマットのなかでコンテンツだけを考えるのではなく、そのフォーマットを規定している構成要素を捉え、そのもの自体をもコンテンツへと変換させるようなメディア・スペシフィックな制作のあり方を模索していく。

謝辞

本研究は学長裁量経費によって進めることができた。研究の機会を与えてくださった井形昭弘教授(名古屋学芸大学学長)及び、本学関係者の方々に深謝する。

また、本作の協働のお声がけをくださったと同時に最後まで一緒に制作して頂いた松岡大氏、音響面での参加を快諾し絶妙な音響で本作を支えてくれた鈴木悦久氏、時間のないなか技術的な相談に応じて頂いた中上淳二氏(本学非常勤講師)に感謝する。GALLERY SIDE 2のスタッフ、鈴木泰子氏、中村和樹氏にも制作を支えて頂いた。皆様に、心より感謝いたします。

