

インタラクティブ映像メディア表現の構成学的研究に向けて — VJ 表現のメディアアートへの展開事例とその基本原理の考察 —

本村 健太*

(2012年1月12日受理)

はじめに

本研究は、平成23年度科学研究費補助金基盤研究(C)による研究課題「インタラクティブ映像メディア表現の構成学的研究」によるものである。ここでは、科学研究費補助金による初年度の研究であることから、本研究代表者である筆者がこれまで実施してきた事例研究を総括しつつ、次年度以降の研究計画における展開のための基礎固めとしたい。

本研究の意義は、今日の日常生活において多様な視覚表現情報の送受信が増大しており、表現領域の側からの「ヴィジュアル・カルチャー」(視覚文化)研究がますます重要となってきたことにある。そうしたことから、特に映像における視覚表現の構成学的な基礎研究として、その美的構造を確認することが本研究の主な目的となっている。さらに研究対象を特定するならば、「インタラクティブ映像メディア表現」と称したように、何らかの作用に反応する新たな映像表現のあり方について主に考察することになる。

このような今日的なインタラクティブ映像表現の特徴の一つに、その時その場で映像を紡ぎ出していく「VJ」(ヴィジュアル・ジョッキー)による表現がある。これまで「VJing」(VJをすること、すなわちVJ表現)のようなライブ映像演出についての学術的考察は、芸術学及び構成学研究の領域においても未だ十分な論考がなされていない状況¹⁾が続いた。特にVJ表現の成立要件、造形原理、そのメディアアートとしての可能性については、実践的な内容を伴った芸術学的(構成学的)考察がさらに深まっていくことが望まれる。これから筆者によるVJ表現からメディアアートへという展開の実践事例を踏まえつつ、基礎的な造形要素を吟味したい。

第1章 VJ 表現の特質とその可能性

1 VJ による映像表現の特質

一般的なVJの歴史は比較的浅く、その台頭は20世紀末頃から、音楽を担当するDJ(図1)のいるダンスクラブにおいて始まり、クラブシーンの映像演出をVJ(図2)がこれまで手掛け

* 本村健太 岩手大学教育学部

てきた。そうして、クラブシーンは、聴覚表現としての音楽、身体表現としてのダンスに加え、視覚表現としての照明及び映像(図3)を展開することになった。クラブカルチャーがアンダーグラウンド的であるとしても、そこには実験的な表現様式が様々に誕生し、行き交う創造的な空間が存在している。そのようなVJシーンとはどのようなものか、そもそもVJとは何かという根本的な問いについては、すでに2004年の拙稿「VJシーンの構造—映像メディアにおけるモーション表現の可能性」(日本基礎造形学会)²⁾及び2005年の拙稿「VJとは何か—映像メディア表現の新たな可能性について」(大学美術教育学会)³⁾において基礎的な考察を行っている。

VJがクラブシーンの視覚的な効果を担当することで、それまでの照明やレーザーだけによる演出を遙かに超える表現の可能性が見出されるようになった。VJは、様々な映像ソースの出力信号を切り替えたり、ミックスしたり、また何らかのエフェクトを加えたりして一つの連続的な映像に仕立て上げる。その場の雰囲気や音楽の展開、DJやダンサーのパフォーマンスや客の反応に従って、VJは適切な映像を演出するよう試みることができる。素材としてのソースの組み合わせによって、状況に応じて変化する映像体験を可能にしていくのである。このようなVJのあり方は、様々な要因との関係によって成り立つものであり、「インタラクティブ」な関係によって「リアルタイム」の映像生成をなす創造的な主体であると捉えられる。



図1 音楽を担当するクラブDJ



図2 クラブVJによる映像演出



図3 ダンス・照明・映像演出

音楽において、演奏家が即興的に曲を奏でると同様に、また、DJがターンテーブルとミキサーによって即興的に「リミックス」といわれる再構築をすると同様に、映像においてもそのような「即興演奏」的な映像演出が可能となった。演奏家の楽器やDJの機材は、音楽表現のために不可欠の道具であり、さらにそれを即興的に操るためには道具の熟達が必要である。それはVJによる映像表現においても同様であり、VJ用の機材とその熟達は欠かすことができない。一般的なVJのパフォーマンスにおける操作性は、ソフトやハードのミキサーの制御機能によって支援されている。このような「インタラクティブ・ツール」の開発は、情報工学と表現研究の融合によって成り立ち、さらにはメディアアートとしての展開も期待できる⁴⁾のである。

2 VJ表現における造形要素的分析の基礎

VJ表現を成立させている構成学的な美的構造は、「カラーライト」(色光)、「モーション」(運動)、「サウンド」(音)、「インタラクティビティ」(対話性)、そして「リアルタイム」(同時性)として捉える⁵⁾ことができる。これらは、絵画やグラフィック・デザインを対象に造形文法としての造形要素を考えていたバウハウスの時代とは明らかに異なるものである。(もちろん、

筆者は、VJ表現の構成学的研究に行き着くための基盤としてのバウハウスの業績を最大限に評価する立場である。)以下に、それらの要素を確認しておく。

「カラーライト」(色光)

クラブにおける映像演出においては、通常、プロジェクターを使ってスクリーンや壁面に映像が投影されている。場合によってはプロジェクターを使わず、モニターなどで演出されることもある。いずれにしても、出力される映像の色彩原理は、絵の具を使った絵画や、インクを使った印刷物における「減法混色」(色料の三原色:シアン・マゼンタ・イエロー)ではなく、「加法混色」(色光の三原色:赤・緑・青)となる。いわゆる「RGB」(レッド・グリーン・ブルー)は、ソフトやハードのツールによって意図したものに操作できるため、様々な表現上の可能性が広がっている。

また、プロジェクターもモニターも光を発する出力機材であるため、積極的に照明のように使うことも可能であるが、逆に明るさを落としたい演出など、その目的を考慮した操作が必要になってくる場合もある。

「モーション」(運動)

VJ表現の場合の「モーション」は、キネティック・アート(動く彫刻など)の場合のように実際の空間上の移動ではなく、映像の画面上にみられる動きのことであり、あるイメージの平面上での移動、または形状や色の変化のことである。奥行きのある風景や室内の記録映像であっても、また、三次元空間の計算による3DCGであっても、出力されるモニターやスクリーンは平面である。(故意に立体物に投影する場合を除く。)

映像素材毎の切り替え方については、映像編集では「トランジション」とも呼ばれるが、ソフトやハードのツールによって「ワイプ」や「ディゾルブ」などの動きの変化をつけることができる。

「サウンド」(音)

音楽や音響(効果音)などの連携によって映像を構成する場合、その曲のテンポ、曲調、歌詞の意味、曲の展開、効果音の種類や入れ方など、さらにはDJのパフォーマンスや客の反応なども操作を行うタイミングの要因となりえる。一般的なダンスミュージックの場合、曲のスピードは毎分の拍数(BPM)によって音楽と映像効果の同期を可能にすることができる。

「インタラクティブティ」(対話性)と「リアルタイム」(同時性)

VJ表現は、ソフトやハードのツールを使って、即興的に映像演出を行うものであるため、VJ用の機材は「インタラクティブ・ツール」であるといえる。この場合、VJのどのような作用で、映像にどのような反応を与えるかという操作性の設定が考慮されることになる。

クラブにおけるイベント毎、また一曲一曲で変わる全体的な雰囲気などを、VJは自らの身体を使って五感で感じ、身体を使って機材を操作する。このことは、VJとクラブシーン全体とのインタラクティブティによって成り立っているということもできる。

リアルタイムであることについては、インタラクティブティを補足するもので、VJによる機器の操作は、そのタイミングが重要となるため、機材の反応はリアルタイムでなければなら

ない。

3 VJ表現のメディアアートへの展望

VJ表現における造形要素のさらなる考察については、今後の研究課題として残しておくことにしたい。そのことよりも、ここではクラブVJの現状での限界と、その打開策を目指したメディアアートへの展望についてまとめておくことにする。

VJ表現は、日本のクラブシーンに特定されるものではなく、それは欧米においても同様の発展を遂げている。注目すべき書籍は、ポール・スピラッド (Paul Spinrad) の『The VJ Book ~ライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスのための着想と実践のアドバイス~』(2005年)⁶⁾ だろう。

スピラッドは、序章の「VJing とは何か？」という問いに、「それはとりわけ投影された光によって表現される映像を即興演奏することを意味する」⁷⁾ と答えており、大量消費市場において複製された収録済みのメディア製品が氾濫している日常に暮らす私たちにとって、今まさに生み出されようとしている瞬間の表現が意味あることであるとしている。このことこそが、「ライブであることの重要性」なのである。「VJing は時をつなぎ、人をつなぐ。それは、あなたといっしょにいる人たちへの複製することのできない贈り物なのである」⁸⁾ というスピラッドの言葉は、VJ表現の社会的な意義を見出そうとするものであるといえる。

また、『VJ ~視聴覚芸術+ VJ文化~』(2006年)⁹⁾ において編者のマイケル・フォークナー (Michael Faulkner) は、「最高のVJ達は、サウンドとイメージの間の流れるようなインターフェースを新たに作り出している。純粋に型破りで美的に鼓舞されるものであったり、また21世紀の芸術様式として認めるに値するものであったりする」¹⁰⁾ としている。ここで重要なのは、今日の芸術様式として認められるかということである。このことは、まさに筆者が現在においても試行錯誤している課題である。

改めて、クラブにおいてVJ表現がなぜ即興であるべきだったかを考えると、そこには最初にDJがいたからであるということに気づく。VJは、DJの流す曲に従って、その時のイメージを臨機応変に出力していく必要があったのである。このことは、2004年にドイツのベルリン (Cafe Moskau) にて開催されたVJイベント「コンタクトヨーロッパ・VJフェスティバル2004 (ContactEurope VJ Festival 2004)」が、このDJとVJの位置関係を反転しようと試みたものであること¹¹⁾ も、主要なDJによる音楽と副次的なVJ表現というクラブの特徴を物語っている。VJ表現が芸術的なものであるというならば、その表現者としてのVJの意図が、まず最初にあらねばならない。

筆者 (アーティストネーム: Dr.KENTA) は、1999年よりクラブVJとしての実践を重ねるとともに、クラブシーンにおけるVJ表現の文化的な意義を認めつつも、この「芸術的」な展開についてはやはり限界を感じていた。そこで、2005年の「アート&テクノロジー東北2005 審査発表会&交流会」(盛岡市)でのVJイベント「V - Jam Ihatov」(筆者企画)におけるVJデモンストレーションを機会に、学生などのより若い世代に地域のクラブVJを引き継ぐ、事実上の「脱クラブVJ宣言」を行った。そうして、VJ表現からメディアアートへの新たな模索を開始したのである。

第2章 メディアアートとしてのVJ表現

1 プラネタリウムVJイベントの企画実施

筆者によるVJ表現の特性を活かしたメディアアートの展開事例として、「プラネタリウムVJイベント」の企画実施¹²⁾がある。これは、VJ表現を芸術学的な枠組みで捉え、基礎造形的な切り口での考察を加えること、アンダーグラウンド的なクラブシーンでのVJの従属的な存在状況から脱すること、VJを主体とする映像表現のイベントをメディアアートとして展開することなどが、大きな課題となっていた。

盛岡市子ども科学館のプラネタリウム室（通称：サイエンスドーム「宙」）は、市民が科学を楽しむことのできる空間としてのプラネタリウムだけではなく、多目的ドームとして活用することも意図されており、筆者の課題を展開するには最適の場所であったといえる。企画実施に至るまでには、岩手大学の地域連携推進センター、情報メディアセンター情報処理部門、工学部、教育学部のスタッフが集まり、「サイエンスドーム研究会」（代表は筆者）を立ち上げ、地域連携の研究活動として展開するイベントの可能性を探った。研究課題は「盛岡市子ども科学館プラネタリウム室（サイエンスドーム）の多目的活用に関する共同研究」である。

サイエンスドーム「宙」には、五藤光学研究所が開発した光学式投映機「SUPER URANUS」（スーパーウラノス）とリアルタイムの三次元CGドーム投影システム「VIRTUARIUM」（バーチャリウム）が設置されており、このようなプラネタリウムの設備とVJ表現とのコラボレーションを検討した。また、VJ用映像だけではなく、音楽（BGM）や音響効果（サウンドスケープ）も筆者及び学芸員の担当で制作し、総合芸術的なイベントの様相となった。

サイエンスドーム「宙」でのイベントは、テレビ画面やスクリーン上の映像とは異なり、鑑賞者が外に対面しているものを観るのではなく、ドーム状の特性から、映像の世界に入って体験する新感覚を提供することになった。（図4及び図5は、2009年のイベント中にドーム内で撮影された記録写真である。）さらに、ドーム内に流れるBGMやサウンドスケープも、その世界観を増幅していく効果を有した。

このような企画により、他者とのコラボレーションというかたちになるとしても、VJが表現の主体となり、表現意図をもってイベントの実施が可能となることを実証するに至った。

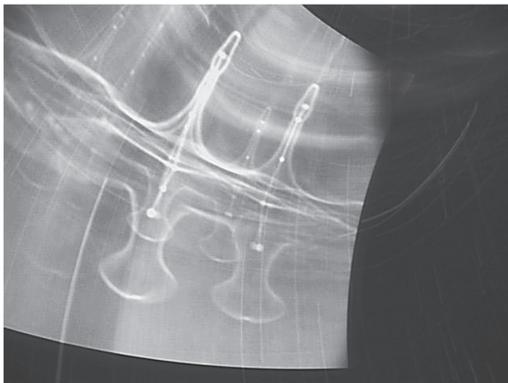


図4 プラネタリウムVJイベント（千田真弓撮影）

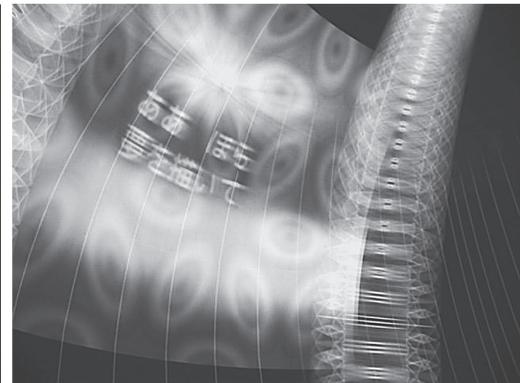


図5 プラネタリウムVJイベント（千田真弓撮影）

このイベントは、筆者による「脱クラブ VJ 宣言」(2005年)の翌年、2006年12月に初回を迎え、2010年までに計5回の実施が実現した。以下に、これまでのプラネタリウム VJ イベント実施についての概要をまとめる。



図6 プラネタリウム VJ イベントのポスター (筆者制作)

第1回テーマ：「再生」～春夏秋冬あるいは輪廻～ (ポスター：図6参照)

開催日：2006年12月9日 (2回公演)

VJ・BGM：本村健太 [Dr.KENTA] (岩手大学)

スーパーウラノス・バーチャリウム：吉田栄 (盛岡市子ども科学館)

イベント進行・音響：山口晋 (盛岡市子ども科学館)

ここでは、プラネタリウム (天象儀) の「神」としてスーパーウラノスを祀り、そこから映像演出の世界観を引き出すことにした。実際のイベントでは、スーパーウラノスによるプラネタリウムで始め、次に「生」のパート (春・夏・秋・冬) から「死」、さらに「祝祭・天国」のパートへ、そして「再生」として、夢や希望の願い事に関連させた「流れ星」のイメージで精神的な旅 (春夏秋冬、生死再生のような円環運動) を構成した。



図7 プラネタリウム VJ イベントポスター (筆者制作)

図8 プラネタリウム VJ イベントポスター (筆者制作)

第2回テーマ:「夢をかたちに」～夢機械(ドリームマシン)の実験場(ポスター:図7参照)
開催日:2008年1月12日(2回公演)

VJ・BGM:本村健太[Dr.KENTA]
スーパーウラノス・バーチャリウム:吉田栄
レーザー:原美オサマ, 那須川徳博(岩手大学)
イベント進行・サウンドスケープ:山口晋

テーマ「夢をかたちに」から、自らの夢を自らの手で実現するために試行錯誤することの大切さを訴えるものとして、「夢機械(ドリームマシン)の実験場」を意図することとした。このイベントに関わるスタッフの様々な「夢」を実現するために使用される設備、装置、機材などのツール(道具)をここでは「ドリームマシン」と呼んだ。筆者のBGM制作では「ボーカル・アンドロイド」(ボーカロイド)といわれるバーチャル・シンガー「初音ミク」も使用した。また、さらに情報工学の研究者とのコラボレーションとして、レーザーによるグラフィックスもVJ表現に重ねて投射した。

第3回テーマ:「大航海」～新たなる旅立ち(ポスター:図8参照)
開催日:2008年11月15日(VJ体験・1回公演)

VJ・BGM：本村健太 [Dr.KENTA]

スーパーウラノス・バーチャリウム：吉田栄

イベント進行・サウンドスケープ：山口晋

テーマ「大航海」から、険しい道でも明日に向かって一步一步前進していこうという前向きな気持ちが大事であるということを表現した。



図9 プラネタリウム VJ イベントポスター (筆者制作)



図10 プラネタリウム VJ イベントポスター (筆者制作)

第4回テーマ：「ギャラクシー・エクスプレス」～夢の彼方に（ポスター：図9参照）

開催日：2009年11月14日（VJ体験・1回公演）

VJ・BGM：本村健太 [Dr.KENTA]

スーパーウラノス・バーチャリウム：吉田栄

イベント進行・サウンドスケープ：山口晋

テーマの「夢の彼方に」は、可能性の探求を意図するものであり、様々な「夢」を実現するために使用される設備、装置、機材などの「ドリームマシン」から何が始まり、その夢はどこまで広がっていくのかという探求でもあった。

第5回テーマ：「いにしへの風」（ポスター：図10参照）

開催日：2010年10月15日（岩手大学大学院工学研究科成果公開・1回公演）

イベント進行・オープニング曲：山口晋 [Yammer]

VJ・BGM：本村健太 [Dr.KENTA]

スーパーウラノス・バーチャリウム：吉田栄

ライブ演奏・合唱：ホルマリン，コールR，新山隆健（作曲・指揮），熊谷沙也加（ピアノ）

デモ・体験コーナー：工学研究科デザイン・メディア工学専攻チーム（代表：千葉則茂）

以下はメンバー構成。

ホルマリン（演奏）：佐藤美彩穂（クラリネット），菅原雄樹（フルート），勝部健作（ギター）

コールR（合唱）：金成佳枝，三上華枝，牧野起奈，徳田冴，沼田臣矢，中野奏保，平野亘，小野寺亜世

テーマの「いにしへの風」は，他のイベント（次に取り上げる志波城古代公園映像ショー）と共有するものとして設定された．ここで特徴的なのは，DVDに収録されたBGMだけではなく，生の演奏と合唱を取り入れたことである．このことによって，より総合芸術的な様相が高まり，ライブ映像をソースとして演出に使用するVJ表現も際立つこととなった．

2 志波城古代公園映像ショー

次に，同じくVJを主体とする映像表現のイベントを展開した事例を紹介する．これは，岩手大学の実施する地域課題解決プログラムで「野外博物館の新しい展示手法・実験的総合芸術公開手法の研究」（盛岡市教育委員会歴史文化課）の枠組みとして2009年より取り組んだものである．盛岡市の志波城古代公園の新しい活用のあり方を探ることを目的に，映像表現からのアプローチの可能性を試みた．

岩手大学大学院工学研究科デザイン・メディア工学専攻の院生及び担当教員も関わり，2009年11月に志波城古代公園にて試行投影を行った．映像は志波城の政庁南門付近（図11）に直接投影するように計画され，デザイン・メディア工学専攻チームが築地塀や門の両脇を使い，VJ表現は門の奥にある目隠し塀を使うこととなった．さらに，翌年の2010年9月，第13回志波城まつりの「前夜祭～かがり火と夢あかりに照らされた幻想的な志波城～」において，「映像メディア・プロジェクションCG上映～いにしへの風とともに」と題した映像ショーとしてのイベント（図12，図13）を実施¹³⁾した．



図11 志波城政庁南門（筆者撮影） 図12 映像ショー（盛岡経済新聞） 図13 映像ショー（盛岡経済新聞）

本 村 健 太

志波城は、延暦22年（803年）に、古代陸奥国の最北端・最大級の城柵として、坂上田村麻呂によって作られたものであり、そのような古代城柵を復元整備した歴史公園としてのあり方から、「いにしへの風」がテーマとなった。そしてこれは、現在、整備が進められている盛岡南新都市開発の通称「ゆいとびあ盛南」地区近隣であり、前述したプラネタリウムVJイベントの開催場所である盛岡市子ども科学館も同様に近隣であることから、同年のイベントは双方が「いにしへの風」を共通のテーマとするものとした。これはVJを担当する筆者の提案によるものであるが、このことによって、別の組織での別のイベントがテーマによって結ばれ、同地区におけるイベントの有機的なつながりを見出すことになった。

筆者は、イベントのBGM制作も手掛けることによって、総合芸術的な表現への高まりを意図してきたが、ここでも歌の音声には、ボーカロイド「初音ミク」を使用して、テーマによる作詞作曲を行った。

「いにしへの風とともに」(with ancient winds)

作詞・作曲：本村健太 [Dr.KENTA]

いにしへの風によって
わたしを連れて行って
なにも分からないまま
祈りは届くかな

いにしへの風によって
どこかに夢は行った
なにも見えない絶望
時は流れていく

いにしへの風がささやき
わたしに教えてくれる
はるかかなたの夢が
希望へとかわるよ

いにしへの風はおだやか
わたしは天を仰ぐ
今ここに始まる
未来へのかけ橋

いにしへの風は暴れて
わたしは天に誓う
前を向き あきらめず 争わず

山を越え谷を下り

この風とともに進む
この大地この大空と
生きていく ともに

筆者による VJ 表現は、BGM に合わせて、レーザーによるグラフィックとのコラボレーションとして上映された。また、デザイン・メディア工学専攻チーム（代表：千葉則茂）による築地塀への投影は、映像技術の開発に関わるプログラミングの成果として、風にゆれる布や燃え盛る炎の表現、草原や雷雲のシミュレーションなどがテーマとなった。さらに、複数のムービングヘッドライトの操作による照明効果も加えられた。

第3章 VJ 表現の発展的展開と否定的展開

1 レーザーグラフィックスによる VJ 表現

2008年1月に実施した第2回のプラネタリウム VJ イベント「夢をかたちに」においては、原美オサマ（当時は岩手大学工学部）によってレーザーを導入したが、同年、INS アート&テクノロジー研究会主催コンテスト「アート&テクノロジー東北2008」にて、原美と筆者の連名で応募した「Laser Graphics VJ: Dream Machine」が最優秀賞を獲得した。このコンテストはデジタルコンテンツやデジタル技術を対象にしたものであり、筆者による VJ 表現用の映像と BGM を使って、レーザーによる描画を重ねていくというものであった。

原美は、さらにこの表現形態を発展させ、「Wii リモコン」（任天堂）で操作可能なハイポトロコイド（Hypotrochoid）曲線のレーザーグラフィックスのシステム（図14参照）を作り上げた。これは原美個人の作品「Interactive High - contrast Visual Generation Using Hybrid Laser - raster Projection」として、「アート&テクノロジー東北2009」の優秀賞を獲得している。このシステムは、通常の VJ 表現で一般的な液晶プロジェクターによる映像投影を重ねて、レーザーによるグラフィックを投影するものである。（図14のハイポトロコイド曲線で、中央部のひと際輝度の高いものがレーザーによるもの。）

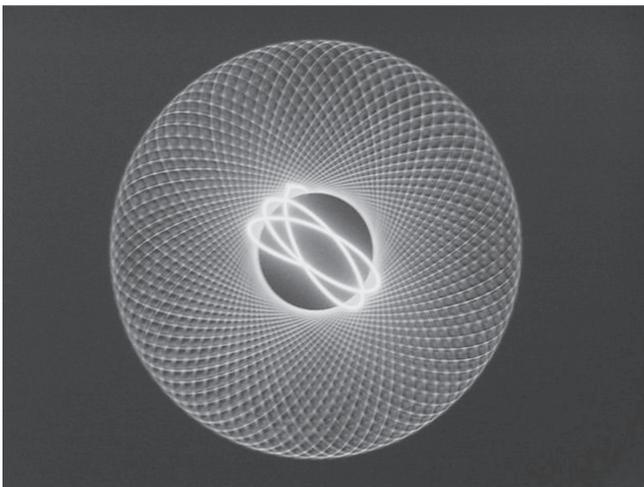


図14 原美オサマの Hybrid Laser - raster Projection

筆者は、原美の操作する即興的なレーザーグラフィックスを録画し、テーマに即した音楽も手掛けることにより、ビデオクリップ「レーザーの絆」(2009年)¹⁴⁾を制作した。さらに、原美、千葉との共著により、「Spiroraslaser: an interactive visual art system using hybrid raster-laser projection」¹⁵⁾という研究論文を仕上げるようになった。

このことは、インタラクティブ映像メディア表現に関わり、芸術的な発想からの発展と情報技術的な開発の融合の事例を端的に示すものであり、筆者がすでに2005年の「メディアアートとしてのVJ表現の可能性ーインタラクティブ映像メディア表現の考察ー」(電子情報通信学会)¹⁶⁾において提案していたことの実現例として捉えることもできる。インタラクティブ映像メディア表現の可能性を飛躍させるためには、情報技術の専門家とのコラボレーションが今後もより一層、重要な観点となってくることは間違いない。

2 映像インスタレーションの試み

次に、これまでみてきたようなVJ表現の発展的な展開ではなく、「否定的展開」とでもいえるような事例を紹介したい。それは、2010年2月に実施された「第3回岩手県公会堂アートショウ+(プラス)」(文化庁、岩手県公会堂アートショウ実行委員会)において、筆者が参加して展示した映像インスタレーション作品である。

岩手県公会堂は、1923年(大正12年)、昭和天皇の御成婚を記念して、県議会発議により建設が計画され、1927年(昭和2年)に落成した、岩手県盛岡市に現存する歴史的建造物(図15)である。



図15 「第3回岩手県公会堂アートショウ+」会場

この展覧会は、「歴史的建造物と現代アートの時空を超えた交感と、時代を経た建造物と現代アートに市民が出会う場を提供する試み」¹⁷⁾として企画されたもので、三回目となる2010年においては、さらに旧石井県令私邸も使用し、海外からの招待作家も加わる国際的な展覧会となった。

第3回岩手県公会堂アートショウ+ (プラス)

出品作家：

岩手県公会堂会場

青野文昭，石川美奈子，岡田卓也，さいとうよしとも，沢村澄子，トーマス・ホーケ（オーストリア），本村健太，百瀬寿，森眞一

旧石井県令私邸会場

アニアス・ワイルダー（スコットランド），片桐宏典，ケイト・トムソン（スコットランド），佐藤才子，本田健，本田恵美，バーバラ・グラフ（スイス），ハゼム・エルメスティカウィ（エジプト）

岩手県公会堂25号室の空間全体を使った筆者の作品は、「断章 夢」(図16)と題して、「建築とアート」という大きなテーマに即した映像インスタレーションとなった。映像の素材は、VJ表現やビデオ制作において、これまでにBGMとともに使用することを前提に作ってきたものであり、それらを断片的に再編集することによって、「フラッシュバック」的に作品化した映像(図17)を空間全体とともに鑑賞するものとなっている。



図16 作品タイトル「断章 夢」



図17 「断章 夢」の映像素材について

ここで、これまでに展開してきたVJ表現とは逆行するような否定的な様相をみせることにした。それは、VJ表現の原点といえる映像と音楽の融合、そしてインタラクティブな設定を

切り離すことによって、何が可能なのかを実験的に行ったものである。筆者の映像インスタレーション「断章 夢」(図18, 図19) についての紹介文は以下の通りである。

次々に立ち現れる映像の断片。映像のフラッシュバック。これは作家自身の夢だったのか？ 幻想的な情景は沈黙して過ぎ去るのみである。音楽と映像の融合を常とする VJ (ヴィジュアル・ジョッキー) として活動していた作家が、あえて音楽を切り離して展示する実験的映像作品である。¹⁸⁾

また、筆者の作家コメントは以下の通りである。

この部屋をゆっくり見て欲しかった。ブラインドから差し込む陽のうつろい。それとともに様相を変える映像インスタレーションは、まさにこの歴史ある建築とのコラボレーションとなった。夢はまた一つ浮かび、また一つ消える。¹⁹⁾



図18 「断章 夢」の様子



図19 「断章 夢」の様子



図20 床置き構造体

筆者の意図としては、歴史的建造物の空間を有効に使い、単に映像を展示する場としてではなく、この部屋全体が鑑賞の対象となるような作品を実現したいということであった。このことが、インスタレーションという場・空間を体験させる形式を採用した理由である。映像のためだけに、遮光をしてしまうのではなく、ブラインドから漏れてくる光もそのまま作品の中に取り入れた。さらに、床には七つの構造物(凹レンズシート, CD/DVD, 透明 PET コップ)を配置し、壁に投射される映像の色味を反射して時々刻々と変化するようにした。

この作品についての解説(根本亮子, 岩手県立美術館学芸員)は以下の通りであった。

本村健太は、角部屋で細長い25号室の壁に CG 映像を投影した。もともと VJ (ヴィジュアル・ジョッキー) として活躍してきた本村は、自分の作品を展覧会という形式で見せるのは初めてだという。今回あえて音の無い展示に挑戦し、床の上に透明オブジェを並べて見せたことには、「見せる」ことに集中しようとする姿勢がうかがえたが、ミュージック・

ビデオのようにリズム感のある映像は、やはり音楽と合体させてこそ、その良さを楽しめるものではないかと思った。²⁰⁾

まとめ

これまで、筆者による「VJ表現からメディアアートへ」という展開の実践事例を紹介しながら、インタラクティブ映像メディア表現の可能性について概観してきた。本稿においては、研究課題の準備的段階になるため、総括的な結論を見出すということよりも、今後の継続的な研究の方向性を明確にしつつ、「インタラクティブ映像メディア表現の構成学的研究」についての基礎を本研究の独自性として固めていく作業が重要となる。

文化的にはアンダーグラウンドといわざるをえないクラブシーンにおけるVJ表現は、そのままだ一般的に「芸術」として認識されることは難しいが、その表現する主体としての立場を明らかにし、意図をもって映像表現、さらには総合芸術にまで関わっていくことによって、その創造的なあり方が浮上してくることが確認できた。

逆に、音楽のライブ演奏のようにその時その場で働くVJでは長時間の展示には馴染まず、VJ表現の「否定的展開」において示したように、VJを必要としないインスタレーションの形式のほうが展覧会においては容易である。最近のメディアアートの作品では、観客と作品とのインタラクティブな関係を築いたものが数多くあるが、この方向での作品化の検討も有意義であろう。あくまでもVJが主体的に表現を展開するのであれば、やはりパフォーマンスのように時間を限定してその場で鑑賞するような設定の工夫が必要となる。

もう一つ、VJ表現とともにある音楽についても、「否定的展開」において検討すべき課題が示されることとなった。つまり、作家（筆者）が「あえて音の無い展示に挑戦」とする実験的な作品であったにも関わらず、結局は「やはり音楽と合体させてこそ、その良さを楽しめる」という学芸員の見解からも、VJ表現がいかに音楽と密接につながっており、切り離しがたいものであるかが露呈されたということである。ここで、映像は音楽に付与されるものなのか、あるいはその逆なのかというのは、その制作の意図や状況によって異なるが、映像のない音楽よりも、音楽や音響効果のない映像のほうに違和感があるのではないかという仮説もでてくる。

今後は、VJ表現からメディアアートへの展開を試みることで確認できる様々な形式上の問題を造形要素的に整理するとともに、さらにインタラクティブ映像メディア表現とそれを支える情報技術の可能性について、事例をもとに研究を深めていきたい。加えて、筆者の研究課題の根底を支えるバウハウスの考察についても関連づけていくことにしたい。

<注・引用文献>

- 1) 拙稿「テクノカルチャーと美術教育－バウハウス研究からの示唆－」（『美術教育学』第23号、2002年3月）、245－255頁、参照。
- 2) 拙稿「VJシーンの構造－映像メディアにおけるモーション表現の可能性」（『基礎造形013』、2004年8月）、71－77頁、参照。

本 村 健 太

- 3) 拙稿「VJとは何かー映像メディア表現の新たな可能性について」(『大学美術教育学会誌』第37号, 2005年3月), 463-470頁, 参照.
- 4) 拙稿「メディアアートとしてのVJ表現の可能性ーインタラクティブ映像メディア表現の考察ー」(『電子情報通信学会技術研究報告』[画像工学] IE2005-18 ~ 26, 2005年7月), 25-30頁, 参照.
- 5) 拙稿, 前掲論文「VJとは何かー映像メディア表現の新たな可能性について」, 464頁.
- 6) Paul Spinrad, *The VJ Book, Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*, (Feral House, Los Angeles, 2005) .
- 7) *Ibid.* p.13.
- 8) *Ibid.* p.13.
- 9) Michael Faulkner (ed.) , *VJ, Audio – visual + VJ Culture*, Laurence King Publishing Ltd, 2006
- 10) *Ibid.* p.9
- 11) 拙稿, 前掲論文「VJとは何かー映像メディア表現の新たな可能性について」, 467頁.
- 12) 拙稿「メディアアートとしてのVJ表現に関する研究ー盛岡市子ども科学館におけるプラネタリウムVJイベントを事例としてー」(『2007アジア基礎造形連合学会筑波大会ー論文集・作品集ー』, 2007年8月), 3-34頁, 参照.
- 13) 報道 (『盛岡経済新聞』, 2010年09月06日), <http://morioka.keizai.biz/headline/756/>
- 14) 本村健太・原美オサマ・千葉則茂「レーザーの絆ーInteractive Visual Art Generation Using Hybrid Rasterーlaser Projection」(『YouTube』, <http://youtu.be/YeU0ZOc18qo>), 参照
- 15) Osama Halabi, Kenta Motomura, Norishige Chiba, “Spiroraslaser: an interactive visual art system using hybrid raster.laser projection” , *International Journal of Arts and Technology*, Vol. 4, No. 4, 2011, pp.373-391.
- 16) 拙稿, 前掲論文「メディアアートとしてのVJ表現の可能性ーインタラクティブ映像メディア表現の考察ー」, 30頁.
- 17) 宇夫方康夫, 「挨拶」(第3回岩手県公会堂アートショウ作品カタログ『3rd kokaido art show+』リエゾンパブリッシング, 2010年3月), 5頁.
- 18) 拙稿「作家紹介」, 同上, 47頁.
- 19) 拙稿「作家紹介」, 同上, 47頁.
- 20) 根本亮子, 「作品解説」, 同上, 54頁.

※本研究は, 平成23年度科学研究費補助金基盤研究 (C) によるものである.