

メディアアートとしてのVJ表現に関する研究 - 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 -

A Case Study of VJ-expression as Media Art

Planetarium VJ Performance at Morioka Children's Museum of Science

本村健太
岩手大学

Kenta Motomura
Iwate University

Key words: VJ, planetarium, media art

要旨

本研究は、筆者のクラブVJとしての経験をもとに、VJによる視覚的表現の成り立ちを明らかにするとともに、クラブシーンからは逸脱して、メディアアートとしての展開の可能性を探るための実践的な事例研究である。

ここで取り上げるVJとは、若者文化の一つとして捉えることのできる(ダンス)クラブでのイベントにおいて、DJの流す音楽に応じて映像演出を行う「ヴィジュアル・ジョッキー」のことである。VJによる映像演出のことを、ここでは「VJ表現」と呼ぶことにするが、これは映画のようにあらかじめ編集された映像作品ではなく、様々な映像の断片を素材として、その場でその時に音楽のリズムや雰囲気に応じて出力される映像の「即興演奏」のようなものである。クラブシーンのなかで誕生したVJ表現は、DJの音楽に従属しつつも新しい映像文化を確立してきた。

このような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とともに、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ために、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を試みた。その事例となるのが、2006年12月に盛岡市子ども科学館のプラネタリウム室で実施した「プラネタリウムVJイベント」である。

ここでは事例研究として、プラネタリウムVJイベントにおけるVJ表現の構築、プラネタリウムとのコラボレーションや音楽・音響を取り入れた総合芸術としてのあり方について考察し、メディアアートとしての可能性を実証した。

Summary

In this paper, the author held a practical case study on the possibility of VJ performance as media art outside of club events. In addition, this study is aimed at explaining the construction of visual expression by VJs based on the author's experience as a club-VJ.

The 'VJ' stands for 'visual jockey', and directs visual effects following music by DJs in the club scene, which is recognized as youth culture. The author called the visual direction by VJs 'VJ-expression'. VJ-expression is not edited work like movies, but improvised performance using pieces of visual data. The image of the expression is adapted to the tempo or rhythm of the music at the time at the place. VJ-expression which started in the club scene, is subordinated to music by the DJ, but established new visual culture.

The author tried to put the VJ-expression into the category of art, and considered the basic construction of the visual expression. The 'planetarium VJ performance' at Morioka Children's Museum of Science was therefore planned with the theme 'VJ towards media art' as a case of art event with VJ-expression.

As a case study, the construction of VJ-expression at the event, the collaboration with the planetarium, and the way of synthetic art were considered, and the possibility of media art was evidenced.

1. VJ表現の確立と発展に向けて

踊るための音楽を操るDJを中心とした(ダンス)クラブのイベントは、その音楽の様々なジャンルに応じて企画されている。そのようなDJの音楽に合わせて映像演出を行うVJの視覚表現は、新しい映像文化を誕生させることになった。しかしながら、イベントは夜間、深夜に開催されることが多く、限られた時間と場所において、そこに集まった者同士のみが共有できるアンダーグラウンド的な表現空間として存在しているにすぎない。

ここでは、VJの媒介による独特な映像表現を「VJ表現」と呼ぶことにするが、その特質は、映像自体の内容(何が映っているか)にあるのではなく、即興の楽器演奏のように、映像をその時その場で生成するという「リアルタイム性」にあるといつてよい。また、その時の音楽やその場の雰囲気に合わせて、そこにいるVJが自身の五感を通して汲み取った情報から、映像素材の選択(スイッチング)や混合(ミックス)、そして演出的な画像処理(フィルタ)を操作していくという「インタラクティブな手法」が、「即興演奏」としてのVJ表現の主要な成立要件である。

筆者は、クラブVJとしての実践的な試みを事例研究の一環として経験したうえで、VJがそのアンダーグラウンド的な存在状況から脱し、芸術学的な枠組みで捉えられるようになることを課題として試みてきた。文化的・社会的な広がり期待しつつ、発展的にその表現形式の可能性を追求するためにも、VJ表現をクラブシーンに閉じ込めたままにしておくのではなく、VJを中心とした独自イベントの開催を企画・実施することにした。ここでは、事例研究として「プラネタリウムVJイベント」におけるVJ表現のあり方を考察していく。

2. プラネタリウムVJイベントとしての展開事例

日本初の試みであるとされるプラネタリウムVJイベント(図1)は、2006年12月9日に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」)にて2回公演が実施され、のべ103名の集客があった。このイベントの企画・実施においては、岩手大学の地域連携が大きく貢献している。この事例においては、盛岡市子ども科学館の職員とともに、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、教育学部の関連する研究者が集まり、2006年5月、筆者が代表となって「サイエンスドーム研究会」を立ち上げた。ここでは、サイエンスドームの多目的な有効活用を実験的・実践的に考えるとともに、技術面(画像処理、レーザー、ネットワー

ク)や表現面(コンテンツ、イベント)での新しい研究課題を創出することを目的としている。さらに、この研究活動は、岩手大学と盛岡市との共同研究¹⁾として正式に契約締結(2006年11月)されることになった。

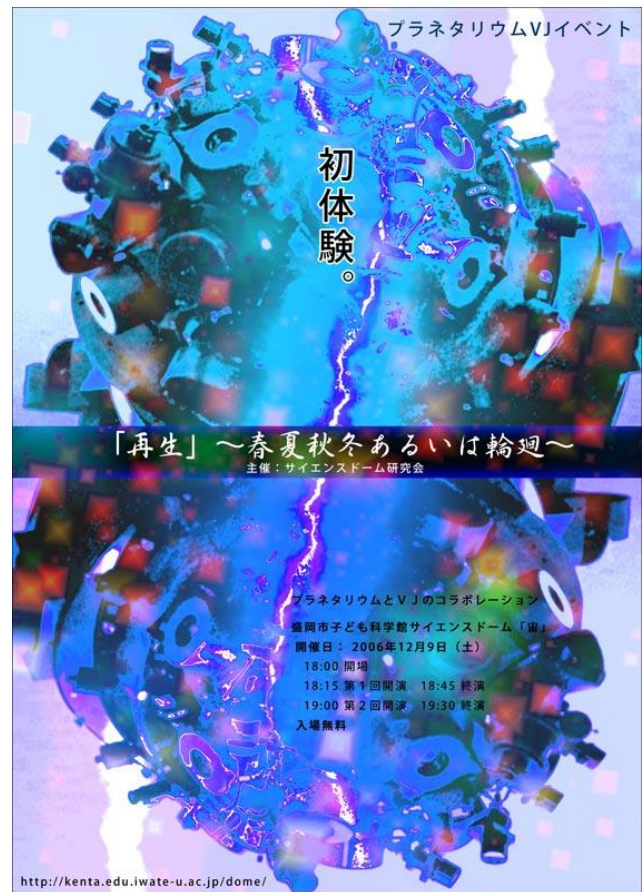


図1 プラネタリウムVJイベントのポスター(筆者作)

盛岡市子ども科学館サイエンスドーム「宙」には、プラネタリウムの投映機として、五藤光学研究所の「SUPER-URANUS」と「バーチャリウムII」が導入されている。前者のSUPER-URANUSは、2光源のレンズ投映方式による光ファイバーを使用した高輝度型プラネタリウム(図1のポスターには、そのプロダクトとしての様相が採用されている。)であり、時間軸とともに変化していく恒星や惑星の運動シミュレーションを実現している。これは、様々な天文現象を再現するために不可欠のシステムである。後者のバーチャリウムIIは3DCGをリアルタイムにドーム全天に投映するための全天デジタル映像システム(盛岡市子ども科学館の場合は6台の液晶プロジェクタによってドーム空間に投映している。)であり、その映像の内容によって、プラネタリウムに限らない多様な表現を可能とする。これらのシステムの演出機能では自動演出と手動操作が可能であり、リアルタイムの映像演出を実現することの可能性を有している。

このようなドーム空間と投映システムは、多目的に、例えば、一つの表現空間としても活用できる。そうして、プラネタリウム VJ イベントは、本来、天体の学習のために設計された「シミュレーション・システム」としてのプラネタリウムと、即興的な映像演出を行う VJ 表現とのコラボレーションとして企画されることになったのである。

3. プラネタリウム VJ イベントにおける表現の構築

プラネタリウム VJ イベントの表現におけるコラボレーションとして、VJ（映像制作・演出）および使用する音楽の作曲を筆者（雅号：Dr. KENTA）が担当し、子ども科学館側では SUPER-URANUS とバーチャリウムⅡの操作を吉田栄、イベント進行と音響を山口晋が担当した。

ここで、表現内容については、「再生」～春夏秋冬あるいは輪廻～というテーマを設定し、シーンの展開を構成することとなった。これは「天空神ウラノスに誘われる天象儀空間の夢」をイメージしたものであるが、五藤光学研究所のプラネタリウム、SUPER-URANUS の名称から発想したものである。そうして、プラネタリウム（天象儀）の「神」として SUPER-URANUS を祀り、そこから映像演出の世界観を引き出すことになった。

テーマ設定に応じて、プラネタリウム VJ イベントのシーン展開を、まず、SUPER-URANUS によるプラネタリウム、それに続き、生（あるいは再生）、春、夏、秋、冬、死、天国（祝祭）、流れ星（夢や希望の願い事：再生へ）という流れで構成することとした。最初にプラネタリウムを投映したのは、プラネタリウムと VJ のコラボレーションであることの強調とともに、SUPER-URANUS の装置そのものをテーマ上の「神」にみ立てて重要な位置づけにしているからである。その後はバーチャリウムⅡによるドームの全天周映像と、観客席の向かうドーム前面部に液晶プロジェクタで投射される VJ 映像、さらには音楽と音響の効果も加わり、総合芸術としての「異次元空間」（図 2）が演出される。

最初のプラネタリウムの後、「Planetarium VJ」というタイトルの提示、そして「生」を心拍音と波形で表現してから春・夏・秋・冬の展開に入る。この春・夏・秋・冬のそれぞれのシーン連結部には、チューブ状のトンネルを通っているような映像を挿入し、次のシーンへの通過点を明確にした。冬のシーンの後に再び心拍音と波形によって今度は「死」を表現し、天国（祝祭）の場面となる。最後は、バーチャリウムⅡでの流れ星のシミュレーションによって、夢や希望を連想させるとともに、「再生」へと向かう輪廻的な円環運動を暗示した。

これらのシーンの展開に応じて、春・夏・秋・冬、および天国（祝祭）には VJ 自身（筆者）の自作曲を使用しており、聴覚的にも表現意図を伝えることが可能となった。また、春・夏・秋・冬のシーン連結部では、音響担当者が子どもの声や列車の音などのサウンドスケープ（音風景）を付加することによって、異次元空間と日常生活空間との狭間の往来を意図的に生じさせた。

このような一連の流れを、事前に決定した時間配分によって確実なものとするために、各シーンで使用する音楽と VJ 表現のために使用する背景的な映像素材を DVD にまとめた。VJ 表現の実施においては、この DVD の再生によって VJ 用映像の素材の一つとともに音楽も出力されることになる。この進行を基本にして、バーチャリウムⅡの操作、サウンドスケープの挿入、そしてもちろん、即興の VJ 映像演出が実施されていく。このように、DJ 等の音楽担当者を用いない場合における公演時間の明確な設定、表現内容の確実な展開に役立つ工夫として、VJ イベント用の自作 DVD を使用しているのである。

実際の VJ 表現の実現については、筆者は通常、数百もの映像素材のデータを仕込んだノートパソコンを現場に持ち、専用の VJ ソフトウェアを使って即興的な映像の出力を行ってきた。しかし、今回は実験的に KORG 社の「kaptivator」という専用機を採用し、事前の映像サンプリングと加工、イベント時の映像出力を行った。

ここでサンプリングした映像は、U&I software 社のアート素材作成ツール「ArtMatic」を用いて作成したアニメーションを中心に、Flash や 3DCG のアニメーション、実写映像にエフェクトを加えたものなど、多種多様である。即時の判断を迫られる即興的な映像出力を容易にするために、これらのサンプリング映像は、イベントにおけるシーンに応じてグループ化して管理した。こうすることによって、複数回の公演のある場合に、VJ 表現の特質として、まったく同じ表現をすることはできないとしても、ある程度のイメージの統一を図ることができるようになる。

専用機 kaptivator の操作によって出力される映像は、同じく KORG 社の「krossfour」というビデオ・ミキサ／スイッチャーに入力され、上記の DVD によって出力される映像とのミックスや切り替えがなされた。したがって、最初に DVD プレーヤーの再生ボタンを押せば、その後は kaptivator と krossfour の操作の組み合わせだけで、映像演出が可能となる。VJ の身体、五感を通じて即興的に映像に変化を加えていくことも、これで容易になるのである。

4. メディアアートとしてのVJ表現の可能性

筆者によるVJについての考察は、1999年からのクラブでのVJ活動の体験をもとに、2004年には「VJシーンの構造」²⁾として整理し、2005年には「映像メディア表現の新たな可能性」³⁾としてその内容を深め、さらには「メディアアートとしてのVJ表現の可能性」⁴⁾に言及した。

これまでのクラブVJとしての映像演出は、DJによる音楽を中心とするクラブシーンにおいて、その場の雰囲気盛り上げるための付加的な要素にすぎなかった。DJの選曲に応じて、追従的に視覚的な効果を加えていくVJは、クラブシーンにおいては副次的な存在なのである。

しかしながら、今回のプラネタリウムVJイベントの場合は、映像を中心に構成していくものであり、表現意図が明確に存在することから、メディアアートの領域としてVJ表現を捉えることができる。ここでは、クラブでのDJによる音楽のイメージを後追いつける演出からは解放され、VJ自身を起点としたイメージの構築が可能となる。つまり、VJ表現が他を演出するためのものではなく、それ自体が中心的な位置づけとなりえたのである。

VJを主体とする表現の構築とプラネタリウムとのコラボレーションの実現によって、プラネタリウムのドームは、その時、学習教材としてのシミュレーション・システムというあり方から、表現のための大きなメディア装置へと変貌した。ここでの映像は、一般的な眼前のモニターやスクリーンではなく、ドームの天空に広がる映像を鑑賞することになり、その世界観に没入する体験を提供することができた。このように、このイベントの事例は、VJ表現のメディアアートとしての可能性を実証しているのである。

註

- 1) 研究題目「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)の多目的利用に関する共同研究」(岩手大学・盛岡市子ども科学館)
- 2) 本村健太「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』(日本基礎造形学会) 2004, pp71-77.
- 3) 本村健太「VJとは何か - 映像メディア表現の新たな可能性について」『大学美術教育学会誌』第37号(大学美術教育学会) 2005, pp463-470.
- 4) 本村健太「メディアアートとしてのVJ表現の可能性 - インタラクティブ映像メディア表現の考察 -」『電子情報通信学会技術研究報告』[画像工学] IE2005-18~26, pp. 25-30.

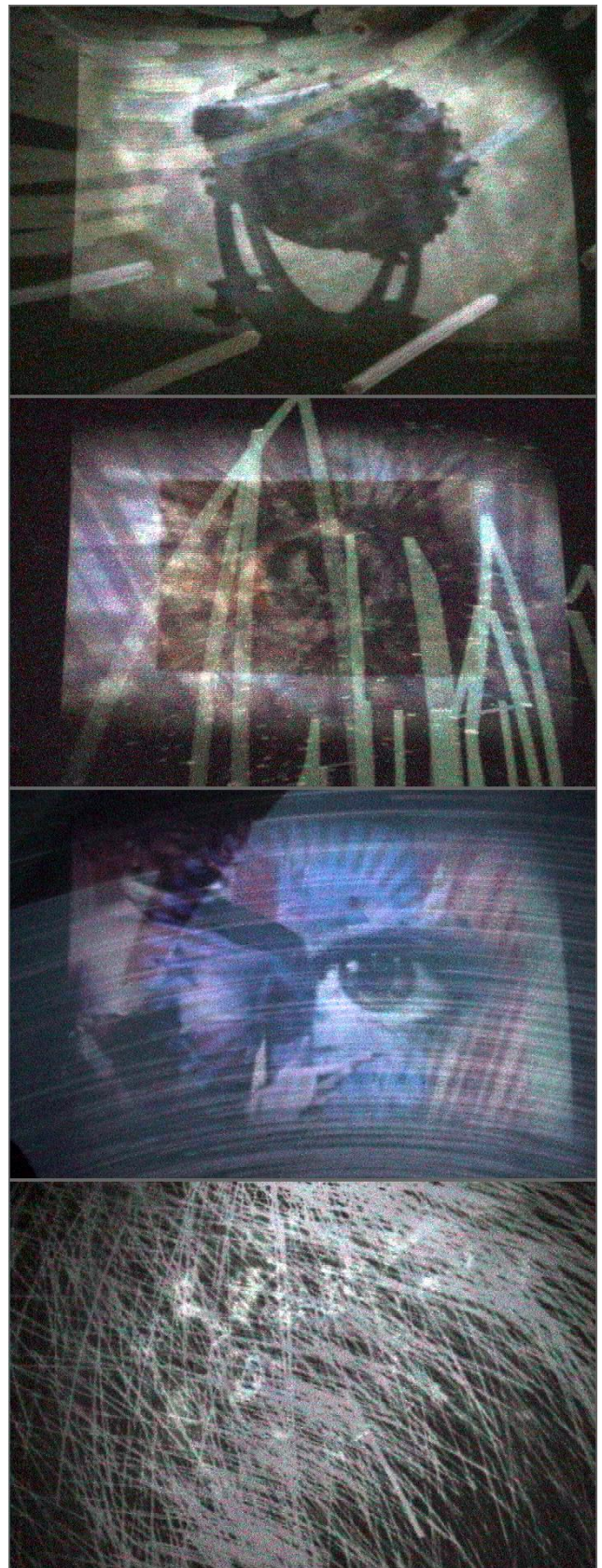


図2 プラネタリウムVJイベントでの実際の表現事例

※本研究は岩手大学における平成18年度学長裁量経費(教育研究支援経費)の成果である。