

# 身体動作と映像と音の同期表現を用いたパフォーマンス作品『deep』の制作

高橋 尚吾  
九州大学

[drums.midorimusi@icloud.com](mailto:drums.midorimusi@icloud.com)

石井 達郎  
九州大学

[tatsuro@design.kyushu-u.ac.jp](mailto:tatsuro@design.kyushu-u.ac.jp)

金 大雄  
九州大学

[dwkim@design.kyushu-u.ac.jp](mailto:dwkim@design.kyushu-u.ac.jp)

キーワード: パフォーマンス作品における映像活用 同期手法を用いた表現

## 1. 制作の背景

近年、メディアアートにおける映像の役割が多様化し、魅力的な作品が次々と生み出されている。中でも、人がステージ上で行うパフォーマンスに映像を融合させる作品が盛んになっている。音楽ライブやダンス、スポーツの動きなど、映像と融合するパフォーマンスやその融合手法は多種多様である。また、プロジェクターの高性能化や低価格化が進み、そういった映像技術を用いたイベントが我々の身近なものとして感じられるようになった。この種の作品では、異なる要素をつなぎ合わせる手法として「同期表現」が必須である。ただ現在、見られる作品の中には、同期表現という側面から見ると洗練されていないものが多いと感じている。同期表現という設計としての側面から作品制作にアプローチすることで、より説得力のある魅力的な作品ができるのではないかと考え、本作品の制作に至った。

## 2. 同期表現

同期表現とは、異なる要素が互いに干渉し合って存在し、それらが一体感を持って鑑賞者に届く表現のことを指す。本研究では、類似作品への調査に対する考察や過去の作品制作から、それぞれの異なる要素が鑑賞者に与える印象が一致したものであると効果的な同期表現になるという仮説を導いた。

## 3. 制作目的

本研究の目的は、身体動作と映像と音の同期表現を用いて上演型のパフォーマンス作品を制作することである。効果的な同期手法に関する仮説に基づき制作し、実際に上演し、その効果を考察する。

## 4. 作品概要



図1 『deep』上演の様子

タイトルは『deep』。上演型のパフォーマンス作品とし、「水」をテーマに展開される。演者と映像と音が綿密に関わりあって構成され、6分30秒の作品を通して、1つの楽曲となっている(図1)。

## 5. 制作

演者が水槽やマイク、デスクライト(図2)に対してアクションを行い、その動作に伴った音で曲が展開されていく。映像は、事前にパフォーマンスを撮影した素材に、アニメーションを加えたものを2面のスクリーンに投影する。撮影では、カメラを水槽の中に左右と上向き3方向に設置し(図3)、水槽の中から、外で行われる演者の動作を撮った。撮影したものを方向が対応するスクリーンに投影し、例えば、演者が水槽の側面に手をかざすと、それと対応して映像に手が出現するといった表現が可能な空間を作った(図4)。



図2 演者の道具



図3 設置カメラ



図4 演者と映像の関係

内容は、身体動作、映像、音のそれぞれが鑑賞者に与える印象が一致する現象を用いることを徹底した。例えば、演者が水槽の側面を叩く。すると映像ではその手が出現し、触れた部分から波紋が出現する。そして水の中で聞いた時のようなこもった打撃音が鳴る(図5)。演者が水槽を叩く動作、映像の波紋、こもった打撃音、それぞれが鑑賞者に与えるイメージが似通っているとき、それらが同時に起こるとより強い同期表現になる。このような表現を立て続けに行い、作品を展開した(図6)(図7)。一貫したテーマを「水」にしたのは、水に関わる動作に対して作り手と鑑賞者で共通のイメージを持ちやすく、こちらが意図する演出が分かりやすいという理由からである。



図5 波紋シーン



図6 同期表現①



図7 同期表現②

今後の発展としては、本作品では触れなかったインタラクティブな同期手法を取り入れ、より精密に人と映像と音が融合するメディアアート表現を目指す。