

演劇における映像の役者化

麦島舞[†] 馬場哲晃[†] 串山久美子[†]

近年、ダンス舞台では役者と連動した映像演出が活発に取り入れられている。しかし、場面設定が明確で演技のタイミングが不確定な現代演劇においては扱いにくい。そこで本研究は、現代演劇における役者と連動する映像演出のあり方を模索した。そして、映像に役者の振る舞いをさせることで生の役者とかけあいをを行う映像演出手法を提案し、それを実現する演出システムを開発した。本システムは、深度センサで舞台上の役者の立ち位置を検出し、PC上で構築した映像役者のアニメーションを舞台上の役者に呼応するようにリアルタイムで制御するものである。さらに本システムを現代演劇の舞台公演のワンシーンにて実用し舞台演出としての有効性を確かめた。

Proposing of Video Direction Behaving as an Actor

MAI MUGISHIMA[†] TETSUAKI BABA[†]
KUMIKO KUSHIYAMA[†]

In recent years, video direction synchronizing actors are actively incorporated in dance stages. However, it is cumbersome technique in contemporary theater. In this paper, we propose the video direction technique that interacts with real actors and behaves as an actor and we developed the system for implementing that. This system detects standing position of actors by depth sense and controls in real time the animation being constructed on PC as responses to actors on the stage.

1. はじめに

映像演出は、舞台演出のひとつとして用いられてきた。特に近年ダンスや音楽といった舞台では、パフォーマと映像が連動する表現が活発に行われている。この表現は、生の舞台の良さを引き立たせることができ、ダンスだけではなく現代演劇の舞台においても非常に効果的な表現であると考えられる。しかし、現時点においてダンス舞台で行われる映像演出は抽象的なグラフィックによる表現が多く、台詞によって進行し舞台設定がはっきりしている現代演劇には取り込み難い表現である。

そこで本研究では、現代演劇の舞台に合った映像演出の一例として映像が役者となり生の役者とのかけあいをを行う表現を考案し、その表現を取り入れた演劇公演を実施した。

2. 映像演出について

2.1 舞台における映像演出の事例

映像がパフォーマの動作と連動する事例としてまずハナブサらのユニット Kagemu のダンス作品“Black Sun”[1]があげられる。この作品は、パフォーマの演技のために用意された映像に対し、音や音楽を合図にしながらパフォーマが映像に自分の動きをあわせることで、映像と演技を連動しているように見せている。しかし、この手法では、パフォーマの演技を音楽のタイミングで著しく制限するため長時間の演技は不可能であり、演劇に応用することは難しい。一方、真鍋らのダンス作品“dance + projection mapping”シリーズ[2]では、舞台上のパフォーマの動きを深度センサ

でセンシングしリアルタイムで映像を生成することで映像と演技を連動させている。この手法では、パフォーマ自身の動きの制約は少なく済む。だが、パフォーマ自身にプロジェクションするため役者の表情は見えず抽象的なグラフィックとなるため、物語を伝える表現として現代演劇に取り入れ難い。また、芝らは能演劇の役者の動きを加速度センサでセンシングし、それに連動した映像を舞台上のスクリーンに投影した[3]。この手法は演劇舞台にもセンシングを利用した映像演出を取り入れる可能性を示しているが、映像表現が能の動作の補足であり必要性に欠ける。

2.2 役者に追従する映像演出の模索

そこで著者らは、舞台設定が明確であり不確定なタイミングの台詞で進行する現代演劇で、物語を伝える表現として適切な映像演出の手法を模索するため、物語に具体的な意味を持つ映像演出の習作「かげえメロス」[4]を制作した。本習作では、ユーザは紙芝居型の筐体に入手を入れ、その手でできた影で主人公を演じながら筐体内の回転体を「走る」演技により回転させることで、太宰治原作「走れメロス」の物語を進めることが出来る。物語は筐体のスクリーンに風景映像を投影することで表現し、映像はユーザの動作に連動して変化させた。本習作では、映像に風景という物語の進行に絡んだ具体的な意味を持たせ、それをユーザが行う動作にあわせて変化させた。これにより演技のタイミングが不確定な現代演劇においても不必要な制約を設けることなく、従来の現代演劇の役者と映像が自然にかけあう可能性を示すことができた。この要素は、現代演劇の役者同士がかけあう行為に似ており、演劇舞台上で映像が生役者とかけあう擬似の役者となる可能性があると考えた。

[†] 首都大学東京大学院システムデザイン研究科
Tokyo Metropolitan University Graduate School of System Design

3. 映像の役者化

舞台役者は、相手の役者の立ち位置によって自分が向く方向や立ち位置を変化させながら演技を行う。この要素を映像で制作した登場人物に行わせることで、映像を役者化する。これまで人に呼応する映像は、抽象的なビジュアルが多く、場所や設定が具体的に決まっている現代演劇には応用し難かった。しかし、映像に役者という具体的な意味を持たせることで物語や設定を崩すことなく現代演劇に映像を取り入れることができるようになると考え、これを実現するシステムを制作した。

本研究で制作したシステムの概要を図1に示す。本システムは、舞台のへりに設置した深度センサで舞台上の役者の立ち位置を検出し、これをもとにPC上で構築した映像の役者のアニメーションを舞台上の役者に呼応するようにリアルタイムで制御するものである。

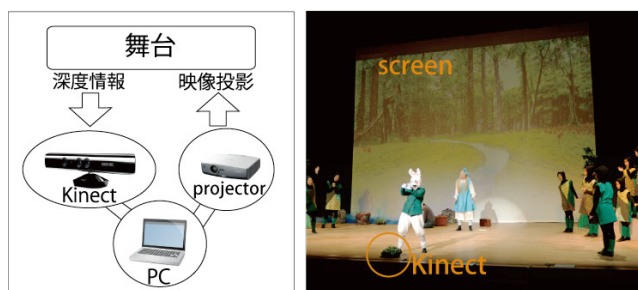


図1 システム概略図(左) キネクトの位置(右)
Figure 1 Left: Outline of the System. Right: Position of Kinect.

4. 舞台での実践

本システムは、劇団「空飛ぶひつじ」に協力いただき、2013年4月に杜のホールはしもにて公演した「ミュージカルファンタジーアリス」の中で使用した。本公演は不思議の国のアリスを原作とした現代演劇であり、原作にも登場する「小さくなったアリスを白い子犬がえさと間違えて追いかけてくる」場面に本システムを使用した映像演出を行った。この場面では、アリスより大きな子犬を映像の役者として登場させ、舞台後方に吊るした幅8m高さ6mの自作スクリーンに投影して表示した。また、この場面でのアリス役者の動作は、舞台上を右往左往し犬から逃れようとするものであったため、アリスの位置情報に合わせ映像の子犬の首を左右に振らせるアニメーションを行った。図2はスクリーンに投影された犬のアニメーションとアリス役者のかけあいの様子である。

本公演では、深度センサにはKinectを使用し、またプロジェクタは6000lmの出力が可能なEPSONのEB-Z8000WUを使用し劇場の客席後方にある調光室より投影した。本映像演出を行う際の照明は、地明かりを作らず役者のみをピンスポット照明で追うことで、映像と役者どちらも映える

環境を整えた。アニメーションは、必要な犬の動作になるような手書きの静止画を複数枚制作し、これをプログラムで位置情報に合う静止画を選び表示させる方法を行った。



図2 映像による子犬の演技

Figure 2 Performance of the Dog in an Image.

本公演は、来場者数535名を達成し、映像演出に関するアンケートを76枚回収することができた。回収したアンケートより、回答人数を母体としたとき75%が本公演の映像演出があつてよかったと感じ、81%が次回の公演にも映像演出を期待しているという結果が得られた。また自由記述では、「アイデアに感心した」「映像により劇に幅が出た」などの感想が得られ、本映像演出が本公演のエンターテインメント性において効果的な表現であったといえる。

5. まとめ

本研究では、映像に役者の役割を与えた上で生の役者にリアルタイムで連動する演出を提案し、これを現代演劇の舞台で実践した。今回は、白い子犬を映像の役者として登場させ、「ミュージカルファンタジーアリス」の脚本の流れと世界観に合った映像演出を行うことが出来た。

また、観客の評価より、映像の役者である白い子犬と生の役者であるアリスのかけあいは観客を惹きつける意味でも効果的であったと言える。

謝辞 本研究の公演ご協力頂いた劇団空飛ぶひつじの皆様には、謹んで感謝の意を表する。

参考文献

- 1) ハナブサノブユキ: Nobuyuki Hanabusa Website, <http://hana-busa.jp/index.html>
- 2) 真鍋大度: DAITO MANABE, <http://www.daito.ws/>
- 3) 芝公仁, 曾我麻佐子, ジョナサルズ: インタラクティブ技術を活用した創作能演劇パフォーマンス, 情報処理学会研究報告 エンタテインメントコンピューティング, 2011-EC-19(18), pp.1-6(2011).
- 4) 麦島舞, 東藤絵美, 加藤愛, 大坪一仁, 謝潔冰, 馬場哲晃, 串山久美子: 手の影が主人公になる体験型影絵芝居デバイスの提案, 情報処理学会 インタラクシオン 2013, pp.624-625(2013).