

『沖縄芸術の科学』第34号別刷

沖縄におけるメディア統合型舞台創造の実践 — 現代芸能「獅子と仁人」in がらまんホール を事例に —

小越友也

2022年3月

沖縄におけるメディア統合型舞台創造の実践 — 現代芸能「獅子と仁人」in がらまんホールを事例に —

小 越 友 也

A Practice of Media-Integrated Stage Creation in Okinawa “The Ancient Lion and Modern Man A 21st Century Folk Performance”

Tomoya OGOSHI

In November of 2020, “The Ancient Lion and Modern Man A 21st Century Folk Performance” was performed at the Ginoza Village Cultural Center, Garaman Hall without an audience and streamed online. This production was created with the full use of the Okinawan Lion Dance along with AR (Augmented reality). With two lions (Four dancers in the lions), Two dancers, Two musicians, an AR team, and the stage crew (sound, lighting, and video), there were a total of 30 people who came together as one team to attempt to recreate a performance based on the Asian Lion Dance or more specifically, the Okinawan Lion Dance.

This manuscript includes interviews with those involved and they compare previous Okinawan Lion Dances with their own performance. Furthermore, I have organized their interviews and data, and put into consideration how using advanced technology for future prospects of the traditional performing arts will be.

As this is a video project, there are some points that are difficult to put into words. Please see the video using the link or QR code below and use it as a reference.



写真 1 宜野座村がらまんホールでの 2020 年 11 月 5 日のリハーサル風景（筆者撮影）

はじめに

2020 年 11 月、宜野座村文化センターがらまんホールにて沖縄の創作獅子とデジタルテクノロジーを駆使した「現代芸能 獅子と仁人（ひと）～ The Ancient Lion and Modern Man A 21st Century Folk Performance ～」（以降、「獅子と仁人」と表記）が無観客でのオンライン配信として行われた。本原稿は、その「獅子と仁人」の実践事例研究をととして、これからの芸能の在り方や劇場における今後の展望について考察することを目的とする。

周知のとおり、2020 年当時は新型コロナウイルス感染症の影響により、沖縄県内の劇場は臨時休館等を余儀なくされた。一方で、インターネットを活用したオンライン配信等の事業が劇場を拠点に数多く試みられていた。本稿で取り上げる事例も、そのような社会的状況と多分に関連している。

筆者は、沖縄県北部の宜野座村文化センターがらまんホール（以下、「がらまんホール」と表記）のディレクター兼管理責任者をしており、本パフォーマンスでは会場責任者として携わった。この「獅子と仁人」は総勢 30 名ほどのチームで行ったが、その中から主要関係者にインタビューを行い、彼らのインタビューや資料を整理していく。本稿で取り上げる関係者と担当の一部を以下に明記する。

構成・演出・カメラ：タグチヒトシ

ビジュアルデザイン：WOW（真壁成尚）

獅子造形：松岡象一郎

AR映像演出プログラム：谷口勝也

AR映像演出システム：高島光

獅子舞：創作エイサー LUCK（島袋拓也） *他関係者一覧は末巻参照

ところで、筆者は沖縄に在住し、25年間仕事として様々な舞台パフォーマンスや地域の伝統芸能において獅子舞を見てきたが、今回の獅子舞は初の体験であった。舞台上でパフォーマンスしているにもかかわらず、劇場では完成された演舞を見ることができない、メディアを通して画面（ディスプレイ）上でのみ完結するという、獅子舞の歴史、沖縄の芸能においても例のない試みであった。

以下、プレスリリースを引用する。

コンセプトは、「伝承とテクノロジーの温故知新」、現代芸能『獅子と仁人』は、身体表現とデジタルテクノロジーの融合による、オンラインでのみ完成する舞台作品かつ映像作品です。獅子舞、ダンス、生演奏、CG合成によるAR表現がオンラインでリアルタイムに融合し、観客は舞台上に立っているような臨場感の中で作品世界を体感することができます（中略）ライブという舞台芸術の緊張感を活かしつつ、テクノロジーと実験性を積極的に取り入れた表現領域へと挑みます。¹

「獅子と仁人」はアジアにおける獅子舞、特に沖縄の獅子舞をベースとして、外観、所作、演舞などを再構築する試みであった。獅子2頭（舞手4名）、ダンサー2名、演奏者2名とともにAR（拡張現実）メディアチームと舞台スタッフ（音響、照明、映像配信）が一体となって、オンライン配信を最終発表の場とした。

オンライン配信は、11月6,7,8日の3日間（各日1回約40分）全世界に向けて、youtubeによる生ライブの無料配信として行われ、最終的にこの3日間で視聴回数は10744回であった。この数字は再生回数なので単純に視聴者数とは言えないが、公演場所が客席数約300席²ということを考えると、その数よりはるかに多い人が見たことになり、オンライン配信の拡散力、可能性というものも感じるこ

とができた。

また、「獅子と仁人」では新たな演出方法として、現実空間と AR による仮想空間をリアルタイムで合成させたライブ配信を行った。この AR = Augmented Reality(拡張現実)と呼ばれるデジタルテクノロジーは、現実世界に CG 映像を同期的に合成することで、現実世界にあらたな情報を付加していく技術である。

さらに、この舞台を移動カメラにおける一人称の視点で、AR を加えたリアルタイム映像でライブ配信するということは、日本のトップクリエイターとして様々な企画に携わっている今回の AR チーム、ビジュアルデザイン WOW のスタッフもこれまで携わったことがない事例だと話していた。本原稿は「獅子と仁人」についての考察であるが、事業自体は映像で完結するため、文章では伝えづらい点も否めない。そこで、この配信された映像(2020年11月8日の収録)を以下の URL で見ることができるので、ぜひご覧いただき、本書の参考にしていただきたい。



<https://youtu.be/J-QgFoxXbLE> 1.

1. 舞台セッティング及びシステム構成

この「獅子と仁人」の舞台セッティング及びシステム構成をみていく。獅子と仁人の会場となったがらまんホールステージは、横幅 10m × 奥行 10m × 高さ 6.5 mを使用することができる。今回はそこに図1のように、各スタッフと機器類が配置された。

それぞれの部署と役割を見ていくと、図左上には、ステージ上を撮影するカメラの調整を行う「カメラスタンバイ」、ステージ上の音を映像へ送る収録及び演奏者の音をステージ内へ出力する「音響」、ステージ上において演出照明を行う「照明」、合成された映像に色調整を行い、最終配信を行う「映像調整配信ブース」があり、図左下中央には、ステージ上のカメラ位置や距離などを計測し、情報収集するシステムとそれらを元に AR エフェクト処理を映像に行う「AR チーム」がセッティングされていた。ステージ上のひし形はセンシングエリアと呼ばれ、

カメラ及びパフォーマーの位置情報収集可能なエリアを示し、演舞はこのエリア内で行われた。

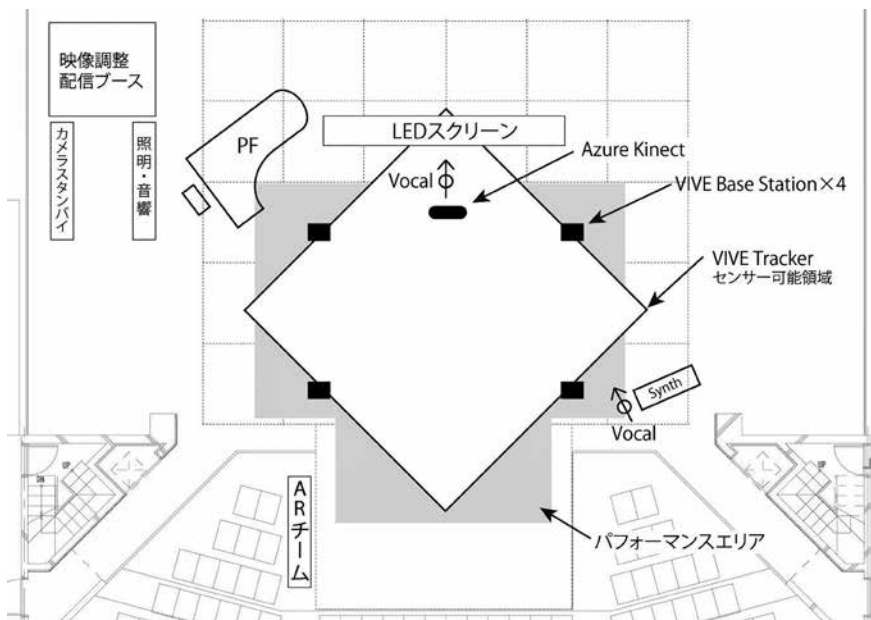


図 1 ステージ配置図（筆者作成）

次にこのステージ上のセンシングエリアにおいて、カメラで撮った映像がどのような形になり、最終的に配信されるかを述べる。図2は、本来これらの機器間やさらに周辺に付加機材があるが、情報の流れを説明するために極力シンプルした図である。

まず、ひし形のセンシングエリアでパフォーマンスしている獅子舞やダンサーをCam①で演者の動きに合わせて、カメラマンが動きながら撮影をする。今回の「獅子と仁人」において、このCam①と②が視聴者の視点となっていた。Cam①はセンシングエリア内を自由に動き、一人称の視点で躍動感のある実映像をカメラに取り付けたワイヤレストランスミッターによりARチームのPC(Unity³)に送っていた。それと同時にCam①に取り付けられたVIVE Trackerにより、カメラのステージ上での位置情報がUnityに送られる。つまり、実映像とカメラの位置情報の二つが同時にUnityに取り込まれていた。Cam②は本番中、

移動はあったものの固定映像としてステージ全体像を撮影するカメラとして使用された。

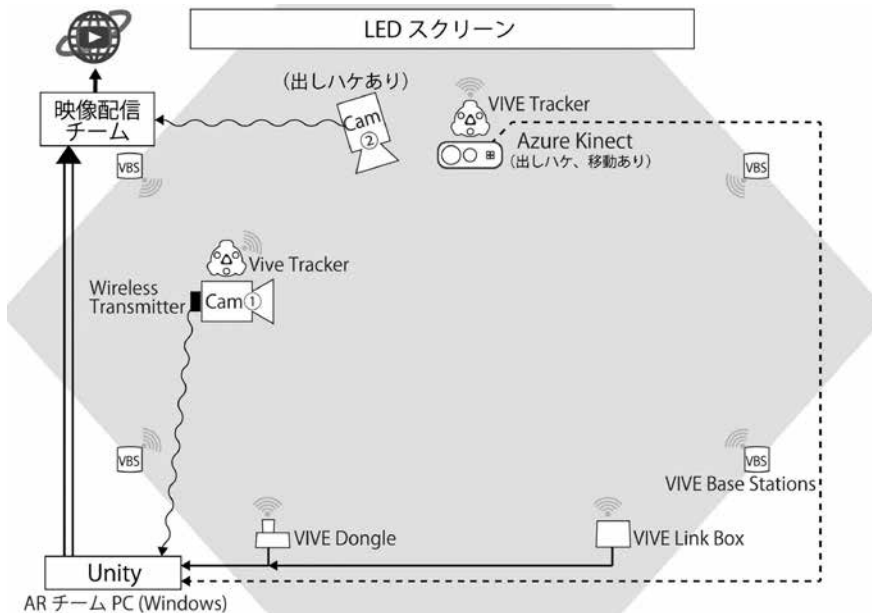


図2 作図：高鳥（筆者改変）

写真2は、このCam①によるステージ上の実映像と位置情報、Unity上で作られた仮想の3D空間を合致させ、さらにそこにUnityで作成した演出効果（写真2：ステージ上で成長する鉱石の花：A、LEDスクリーン上に現れる鉱石ワールド：B、ステージ頭上に現れる粒子の輪：C）を組み合わせたものである。この演出効果は実世界のステージ上では確認することができず、最終出力されたディスプレイ上でのみ確認できる。

以下、ステージ上のひし形のセンシングエリアで使われた機器についてみていく。まず VIVE 機器（図 2 上の VIVE Tracker⁴、VIVE Base Station⁵、VIVE Dongle⁶、VIVE Link Box⁷ の 4 種類）と呼ばれるこれらの装置は、ワイヤレスで相互通信を行い、ステージ上での位置情報測定やステージの空間認識を行った機器である。次に Azure Kinect⁸ という機器は VIVE 機器と同じセンシング機器であるが、被写体との距離や形状を識別する特殊カメラである。その情報は同じく

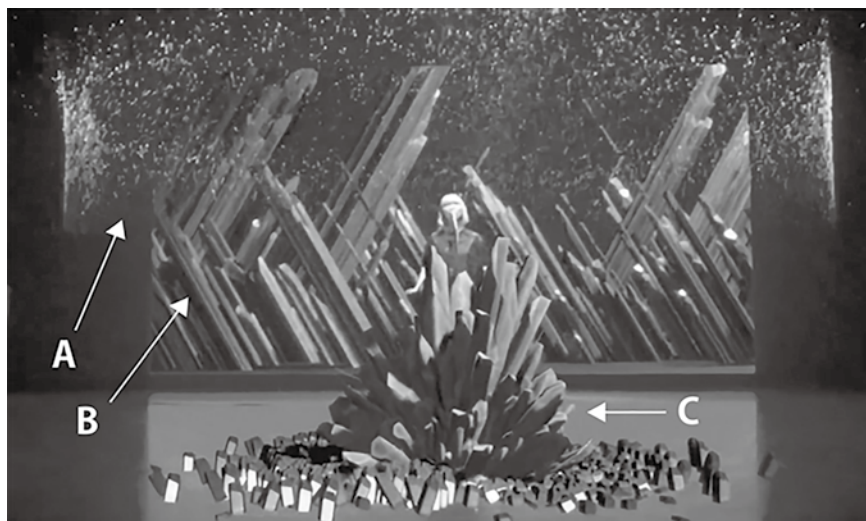


写真2 獅子と仁人 youtube 動画 (5 : 10 付近)

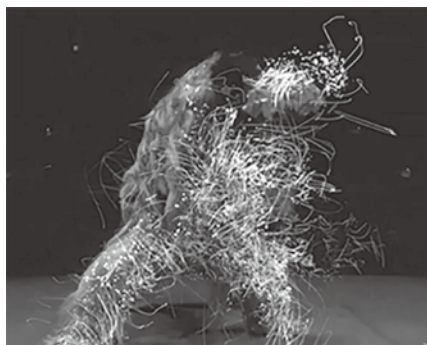


写真3「獅子と仁人」 youtube 動画より (7:58 ~) 写真4 (32 : 33 ~)

Unity に取り込まれ、AR チームが粒子状のエフェクトを被写体に付加していた (写真 3.4 参考)

Unity は、PC 上のソフトであり、各センシング機器からの情報をまとめ、3D 空間の作成、及び実映像へのエフェクト付加処理をして最終映像を映像チームに送出する重要な役割を担っていた。図2にあるステージ上後方の LED スクリーン⁹は、背景としての映像投影とクロマキー合成¹⁰の2種類の用途で使われていた。背景としての映像は2Dの平面画像であったが、クロマキー合成時は、Unityの3D空間上に作られた映像が映し出され、カメラの動きに連動した動く

背景としての3D画像であったのには驚かされた。写真5はLEDスクリーン上にクロマキー合成用の色のみが映し出されたもので、写真6はそこにUnityで作られた3D映像)を合成した図である。なおこの写真6は最終映像のディスプレイでのみ見ることができる映像である。



写真 5



写真 6

2. 獅子製作について

ここでは、「獅子と仁人」における獅子のデザイン、頭と胴体の製作についてまとめてみたい。まずビジュアルデザイン担当のWOWチームと演出のタグチがコンセプト作りを始めて行った。その後、獅子頭デザイン、獅子の胴体製作を行い一体の新たな獅子が完成していった。

2-1. コンセプト

新しい獅子を創作するにあたり、WOWチームは、まず以下の4つのアイデア(図3)を打ち出した。

- ①「Glow」は、神々しい光を纏う、不思議な生き物。現代ならではの素材と技術によって表現した獅子。動きや演舞は沖縄獅子舞をルーツとするが、その形状デザインは、各国の獅子舞の“最大公約数”を抽出=その全てのイメージを包括した最小限デザインで構成する。
- ②「Shine Gold」は、金色の体毛をたなびかせるめでたくありがたい高貴な姿。文化国境言語を超えて伝わる、人類の共通イメージ。
- ③「Black Shadow」は、都市という環境に最適化した、漆黒の姿、生物が形成した生息環境も“自然”と呼べるならば、ヒトが構築した都市環境もまた自然であると言えよう。そこより生まれ出ずる“獅子”は、影の姿こ

そふさわしい。

- ④「Vivid Color」は、TOKYO カルチャーの発祥地ともいえる“渋谷”。
この住人が幻視した不思議な生物＝獅子の姿は、やはりストリー特的
ポップなルックスを纏って降臨する。



図3 (WOW 制作資料 Design Histry 2020 より抜粋 *本来はカラー写真)

これらは WOW ならではの自由で奇抜な発想から創出したものであるが、真壁によれば「実写か CG か分からないものになると面白い」と当初のデザイン案を語ってくれた。これら4つは、まだどうなるかわからない段階のデザインだが①②はこれまでの獅子像から、③④は都会的なイメージからのアイデア¹¹とみられ、新たに製作する「獅子と仁人」のコンセプトを伝統寄りか現代寄りか、どのようなバランスにするかを探っていた。真壁は「ここから、どれかのアイデアに絞るというよりは、これら4つの全てのアイデアを集約し、さらには外見的事だけでなく、獅子舞としてある以上、中に入る舞手の人やその土地の伝統を考え、作家の個性を出さないアノニマス（匿名）的デザインにしたい」と話してくれた（2021年8月24日インタビュー）。つまり、匿名性を帯びたデザインとしたのは、その土地の伝統を塗り替えるのではなく、伝統を基礎として昇華させるという意図があったからである。それらを踏まえた上で、次はこれまでの獅子舞をベースに形状をポリゴン（多角形）としてとらえ、さらにそれらを簡略化していくという方向性で考案していった。（図4参照）

獅子舞の趣を残しつつシンプル化したデザイン



図4 (2020 WOW 制作資料 Design Histry より)

さらにこれらを製作する手法についても、どのようにすべきか真壁は当時のことをこう語ってくれた。「その時期、大阪の国立民族学博物館で行っていた『驚異と怪異』という展示会を見て、昔の人は、分からないものを表現する際に、自分の文脈で、その土地にある材料で想像を駆使し、当時の最先端または高度な技術によってそれらを作り上げたり、表現していたものが現在、伝統として残っていると感じた。さらに現在のような情報が行き渡らない時代だったからこそ、その土地土地によって、多様な形状や色彩があったのではないか。」(2021年8月24日 真壁インタビュー)

こうしたプロセスを経て、アノニマスで作家の個性を出さず、ポリゴンを簡略化することにより、これまでの伝統的な獅子を集約した、現代と伝統のはざまにあるような獅子舞が作られていった。

2-2. 獅子頭

次に獅子頭におけるポリゴンの簡略化を見ていく。図5¹²は考案していく過程でのデザイン群であるが、デザイン案の数字が大きくなるほど伝統(趣)とリデザイン(ポリゴン簡略化)のバランスが変化し、簡略化の部分が強調されているのが分かる。ここから彼らは、この「獅子」というテーマにおけるリデザインは、形として見えてきた。しかし、図5の010、011はすでに頭はなく、009などは実際に製作していくとなると、それは木材やプラスチックで簡単にできてしまう、つまり誰にでも製作できてしまう平易なものになると考えた。タグチは、この時点での獅子頭のデザインについて次のように語った。「これまでの獅子の頭について考えてみると、現在残っているそのほとんどが切削という技法で作られたように思う。その切削においても、獅子像では石、獅子舞の頭は木、当時としては最先端の技術で硬い石や精巧な模様を木に彫っていたと思う。現代の私たちも新たな獅子を作るのであれば、最先端の技術や材料を使うべきではないか？新たな技術として現在注目されている3Dプリンタを使用してみるという事に行きついた。」(2021年8月5日 タグチインタビュー)

このタグチの言葉からは、誰が見ても獅子と分かるような抽象的な形のポリゴンの簡略化では、最先端の技術は生かされないということになる。そこでWOWチームとタグチは、ポリゴンの簡略化をしつつも、最先端の技術でしか作れない



図5 GRINDER-MAN × RYUKYU SHISHIMAI (WOW 制作資料より)

精工かつ大胆なデザインはできないかと考えていった。

着想を得ようとしたのは、先述したアノニマスなコンセプトに基づき、人の手ではない、これまで長い間地球ではぐくまれてきた自然界からであった。それらを参考にできたデザインが次の図6である。どれも奇抜に見えるが、モチーフは自然界からである。A は樹木や果樹、B は鉱石、C は泡状、D は植物（ロマネスコ）、E は岩石 G 植物（松かさ）I は磁性流体、J は多孔質構造からのデザインであるように筆者には見える。

これらのデザインから B 鉱石と E 岩石に絞られたが、それは獅子舞というイメージ（強い、剛性、重厚、驚異など）や、長い年月をかけてできた鉱石や結晶がこれまでの獅子舞の伝統の重厚さに重なったからである。最終デザインは、E 岩石をベースに B 鉱石のエッセンスをプラスしていき、図7のデザインに落ち着いていった。

この後、3D プリント出力に進んでいくわけだが、まずは WOW が作った 3D デザインデータを富山の 3D プリント工場に送り、3D プリントで出力可能な分割

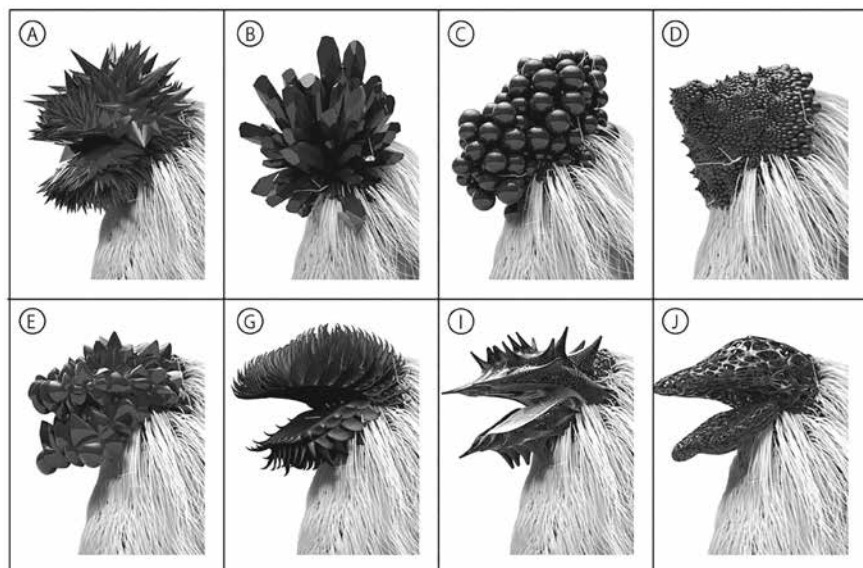


図6 GRINDER-MAN × RYUKYU SHISHIMAI (WOW 制作資料より)

サイズのデータに変換してもらったが、タグチの理想とする3Dプリンタの出力方法（耐久性に優れた粉末焼結積層造形SLS / SLM）の大型機械が日本にはなく、最後は中国のシリコンバレーとして知られている中国深セン市で出力したのである。

最終的に、「頭が重かったり大きすぎたりすると、操演がダイナミックにで



図7

きない」「口をバクッとして、音を出すときに壊れない強度が重要」など、3Dプリンタで出力する際に強度と軽量化には相当の注意を払いつつ、中国で出力された獅子頭のパーツを組み立てる工程に移行した。その工程（胴体との一体化、バランス調整や効果補正、塗装）を担当したのは、松岡率いる特殊造形チームであった。写真7が、3Dプリンタで出力された頭部の各パーツである。ここから軽量化を施し、組み立てたのち、硬質ウレタンを流し込み、さらにFRP（繊維強化プラスチック）を塗って強度補強を行った。一番重要な持ち手は、上顎と下顎に着脱

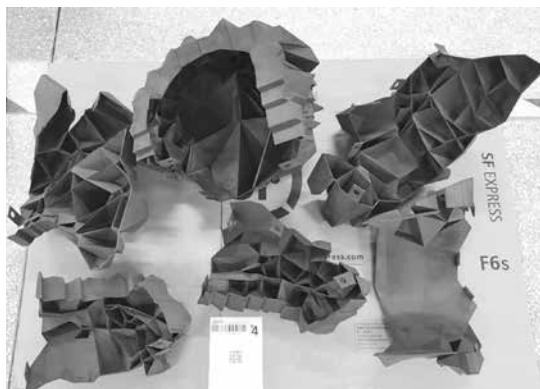


写真 7



写真 8

式パイプを設置し、微調整していった(写真8)。

塗装に関しては、WOW チームのペイントデザイン案を元に、ウレタン塗装を10層行い完成に近づけていった(写真9)。

これまでの伝統的な獅子頭は口を閉じていても、鼻の穴から外を見ることが出来る仕組みになっていたが、この



写真 9

獅子は目と鼻がない。演舞中、口を開けているときは外が見えるが、閉じていると何も見えないので、松岡は前面ブロック状の部分を7か所ほど削り（外観からは分からない）そこから外が見える工夫をした。

外観はこれまでの獅子頭と同じぐらいの大きさであるが、重量については、新たな獅子頭のほうが倍以上重い。

*** 巻末資料の重量参照**



写真 10 創作獅子と現代獅子「獅子と仁人」の金・銀獅子の頭（写真は今回の舞手 4 名）

2-3. 獅子胴体

獅子頭に続いて、重要な胴体の部分は、舞手 2 名により演舞する（図 8）ため、獅子頭とのバランスを取りつつ、同じく今までにない最先端の素材や技術で製作していった。なかでも獅子のリアリティを追求するため、体毛の質に拘った。これまでの伝統的な獅子はネットにひも状の素材を直接巻きつけていた（写真 11）。



図 8 獅子舞内部（WOW 資料より）

「獅子と仁人」では、獅子が動くとき繊細に揺れる体毛として、ウィッグ（かつら）に使われる人工毛を新たな素材として選んだ。これらは従来のように内部の網目に直接縫うことはできず（写真 12）、スポーツなどで使われるメッシュ状の生地をインナーとして、その部分に直接縫いつけていった。人工毛（ウィッグ）は 1 体につき 120 人分の量を使った。最終的には軽量化するためある程度の量を梳き、立体感を出すために部分的に染めた。



写真 11

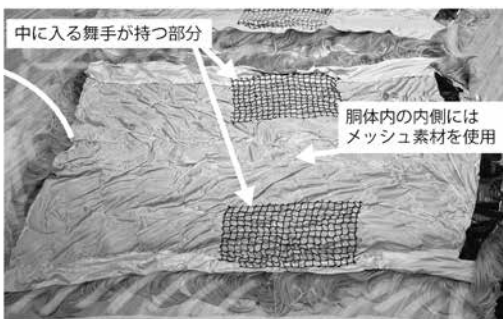


写真 12

以上の過程を経て、獅子頭と獅子胴体が繋がり完成形へと至った（写真 13.14）。



写真 13 胴体上部分



写真 14 胴体足の部分

3. 演出・構成について

3-1. シナリオ

演出のタグチは「獅子と仁人」を6つのシーンに分けていた。この表1と筆者の見た本番の舞台を照らし合わせて述べるとS00は、本来映すことのない、始まる前のスタッフを撮影し、緊張感をディスプレイ越しに伝えていた。本編スタートとなるS01～02は、生演奏の演奏者にARを重ね、現実と虚構の世界を織り交ぜ、そこにダイナミックな動きで存在感のある獅子を登場させ視聴者を驚かせた。それは新たに作り上げた獅子を強く主張しているようであった。S03～04は、まず横たわった2人のダンサーが映し出されるが、それは男女の人間なのか、別の生物なのかと怪しさを醸し出す。さらにARによる架空の植物が現れ、不思議な世界観を演出していた。そこへ再び獅子が現れ、お互いの存在を確かめるように静かな探り合いから、徐々に躍動感のある演舞に変わっていくのであった。S05では、ダンサーが、お互いを見つめ合い、まるで愛を育むように情熱的に演舞する。そこを映し出すカメラが、ダンサーと同じようにステージを動き、あたかも視聴者もその場にいるような錯覚に陥る仕掛けがなされていた。その後、再び獅子が登場し、静かな音楽とともに激しさは落ち着き、ダンサーはARのエフェクトに包まれ消えていく。それは、この今までの時間が夢のようであった感覚を残したのであった。S06でダンサーが一礼をし、獅子舞の演者が獅子を脱ぐことによって、公演が終わったことが分かる。しかし、ここで映像は終わることなく、次は劇場内のすべてのスタッフがステージにあがり、出演者とともに脱いだ獅子を取り囲み、感謝をささげる儀式とも呼べる行為を行っていた。

表1

シーン No	シーンテーマ	色彩 AR エフェクト	見どころ	要素
S00	本番の緊張感 これから始まる			

シーン No	シーンテーマ	色彩 AR エフェクト	見どころ	要素
S01 (8 分)	神の名を呼ぶ 日常から非日常へ	光彩・ダイヤモンドきらびやか・光の屈折 万華鏡のような	声とピアノの共演。鉱石が結晶していく様、透明感があり固く、そしてゆっくりと育っていく。	ピアノ + 声 / LED グリーン + AR 畑中、鎌野
S02 (7 分)	躍動する金獅子 五感の色彩が感情を生む	な 鉱石が結晶していく	獅子登場。2 体の競争、 <u>力強さ、激しさ、地面が揺れる。</u> 金と銀という色合いや光彩。ダイナミック。連弾！	獅子 + ピアノ + 声 / Azure + LED スクリーン LUCK 獅子 2 体、畑中、鎌野
S03 (6 分)	泥から生まれるひと 五感の色彩が感情をうむ	天井	泥から生まれる男 <u>女らしき姿。</u> 魂なく横たわる。声とともに、 <u>魂が宿っていく様。</u>	人間 + 声 / AR ダンサー 2 名、鎌野、畑中
S04 (7 分)	じゃれあい 4 つの魂が育くむ <u>家族愛</u>	天井を覆う大樹	獅子と人間のまじわり。 <u>喜び、悲しみ、嫉妬、助け合い、感情がゆたかな世界は幸せだ。</u> 4 つの魂によって創られる <u>家族。</u>	ダンス + 映像 (?) + 音楽 ダンサー 2 名、獅子 AB、畑中、鎌野
S05 (8 分)	<u>肉体愛、自我のきずき</u> そして、しずかな舞	白黒 Azure キラキラ	<u>人間同士のまぐあいは、自我を気づかせる。</u> 獅子の助けによって救われた 2 つの魂は、健やかに静かに舞う。	音楽 + ダンス + 映像 (?) ダンサー 2 名、獅子 AB、畑中、鎌野
S06 (6 分) 合計 (42 分)	<u>人間讃歌</u> <u>よころびの唄</u>	なし	本番が終わった劇場。がらんとした客席。いまこそ唄おう、わたしたち自身の <u>よころびをここで。</u>	1. 人間 2. 獅子脱ぐ 3. スタッフも出る

タグチ作：シナリオ Ver201103P2 より（下線及び太字：筆者追加）

「獅子と仁人」は実空間のステージ上での演舞、目には見えない3D空間上でのARエフェクト、無観客オンライン配信、ディスプレイを通して視聴するという異なった次元が交わり、完成する作品となっている。このシナリオの下線部(筆者追加)からは、演出としてタグチのこだわる「人間臭さ」と「ライブ感」が、これまでの有観客劇場公演と同等の臨場感を醸し出すような仕組みとして見える。最終発表形態が無観客のオンラインであるとはいえ、こうした演出によって、その先にいる視聴者に劇場でのダイナミズムを届けようとしたのではないかと筆者は感じた。

3-2. 音楽とダンサー

本パフォーマンスにおける音楽やダンサーは、村落等で伝承される沖縄の伝統的な獅子舞、さらにはエンターテインメントとして上演されるいわゆる沖縄の創作獅子舞とも異なるものであった。沖縄の伝統的な獅子舞では、一般的に三線を用いた沖縄音楽を伴奏に舞うことが多い。しかし、本事例において音楽はピアノとキーボード、歌詞のない歌(ヴォカリーズ)で、特に沖縄の音楽を意識していない現代音楽であった。演出のタグチ曰く、「ライブということを視聴者に伝えるためにも、とにかく録音されたものではなく、生演奏ということにこだわった」(2021年8月5日 タグチインタビュー)と話してくれた。そこには、音楽のジャンルや楽器の種類を重要視するよりも、タグチの目指す世界観を共有し、その上でライブ演奏できるアーティストが選ばれたのであった。

また、ダンサーの役割についても注目に値する。沖縄の伝統的な獅子舞では、獅子舞が出る前にワクヤーという獅子使いが出ることが多いが、今回のダンサーの役割はそうではなかった。「存在するのか、しないのか不確かな獅子とそれを見ている視聴者の間を、メディアを通じて、視聴者自身がダンサーに同調させ、意識が変わるような役割を求めた」とタグチの言葉である(2021年8月5日 タグチインタビュー)が、その演出の意図には、この二人のダンサーは、獅子のいる不確かなメディア越しの世界と視聴者の見ている実世界とをつなげる役割もあつたように思える。

タグチのシナリオには、魂のない二人が泥から生まれ、魂を宿し、感情を交合わせ、自我に気づき、静かに舞う(表1のS05)とあるが、この「舞う」という

最後の言葉にこの「獅子と仁人」の真意が込められているように考えられる。タグチは、本番直前に「これはダンスではなく、舞なんだ」とダンサーを含め他出演者、関係者に言い放った。直後それまで和気あいあいとしていた雰囲気が、一同無口になり、それは、この現代芸能「獅子と仁人」が一種の神事のように空気が変わった瞬間だった。伝統芸能の原点とも言える神に捧げる神事としての舞いすることで、この舞台に深みをもたらした。ダンサーはそこで大きな役割を果たしたのである。

4. まとめ、今後の展開

1章では、舞台セッティング及びシステム構成を整理し、新たな技術としてARの機器や使用方法を明らかにした。2章では獅子製作について、資料を元にコンセプトから実際に形作られるまでの過程を分析した。3章では、演出・構成について、シナリオやそこで使われた音楽、そしてダンサーの役割についてみてきた。

本番当日、筆者は本公演に立ち会ったが、本稿冒頭で引用したプレスリリースが示すように、ライブだからこそ緊張感に満ちた世界を獅子とダンサーによって作り出せたのは間違いない。ARによるCG映像の合成も配信も、収録ではなくあくまでもライブにこだわったことで、出演者、スタッフ全てが劇場でまさに幕が上がる瞬間の高揚感に包まれ、全員のベクトルが一致し、その場が神聖な空間になっていったと感じた。

元来、祈りやお祓いのような儀式は、沖縄の伝統文化の中では、神事とも言われ、それは限られた人と場所で他者に見られることなく、言わば無観客で行われてきた。今回の「獅子と仁人」は、ディスプレイ越しに観客が存在しているが、演舞の場としては無観客であり、それが新たな神事としてのパフォーマンスでもあるようにも感じた。

以上により本パフォーマンスを概観してきたが、ここから見えてきたことは、この「獅子と仁人」は、使用した最新のテクノロジーやデザインの奇抜さに目がいくが、それらは「伝統」という土台を基礎とし、その上に新たに構築されたものであった。

獅子舞をはじめ伝統芸能は村落などの共同体から始まり、村外、県内、県外、国外へと徐々にその輪が広がり、時代が変わるにつれ、広範囲で多様な人々によっ

て保持され育まれてきたものも少なくない。それが今や物理的な距離や人種、民族を超え伝承され、さらにユニバーサルな伝統芸能が、メディアやITなどの最先端の技術によって生まれようとしているのかもしれない。同じ志や目的があれば、全地球的に時空をも超えてつながり、共有することが可能になってきたと言える。今回の「獅子と仁人」の生まれる過程から最後の演舞まで携わり、そこにあったのは、「願い」や「祈り」など、何かに「捧げる」という想いである。それらは、時代が変わろうとも人々の根底にあり、人々と芸能をつなげていると感じた。現代音楽や現代舞踊という言葉があるように、仮にこのパフォーマンスを「現代芸能」とよぶならば、これまで受け継いできた「伝統」と「想い」、それらとともに新たなテクノロジーを活用することで現代芸能が形作られると考える。

また、冒頭に記した新型コロナウイルス感染症による状況とこれからのウィズコロナ、アフターコロナを考えると、この最新のテクノロジーを活用した新たな試みは、芸能だけにとどまらず、劇場運営や舞台創造において、新たな表現方法やコミュニケーションツールとしての可能性を示唆するものであった。

この「獅子と仁人」に関しては、獅子のデザインや獅子本体、演出なども含め製作者側に著作権があり、利用権はゆだねられている。しかし、本稿で得られた製作の方法論や製作データなどが今後共有財産として人々にわたり、それぞれの地域やチーム、共同体で伝統の上にしっかりと根を張った新たな芸能が生まれることを期待したい。

ここがらまんホールのある宜野座村は、地域芸能や豊年祭などまだ地域の伝統文化が色濃く残っている土地である。この小さな村（人口約6000人）から、伝統を踏まえつつも最新のテクノロジーを駆使した新たな芸能が全世界にオンラインで発信できたのは、地方にある劇場ディレクターとして、新たな自負を抱くことができた。

本稿を執筆するにあたり、関係者の方に再度お話を聞かせていただいたが、彼ら、日本の最前線で走り続けているトップクリエイターたちの洞察力、瞬発力、技術力はもちろん、地域文化への敬意には驚かされた。以下の公演関係者の方々には今一度感謝を申し上げたい。また、本稿を執筆するにあたりインタビューに快く応じてくれたタグチヒトシ氏、真壁成尚氏、松岡象一郎氏、高鳥光氏、谷口勝也氏、島袋拓也氏、様々なアドバイスをいただいた久万田晋氏、小川恵祐氏、

犬塚拓一郎氏をはじめ、ここでは個別に名前が挙げられなかった方々に感謝申し上げ、謝辞と代えさせていただきます。

関係者一覧

獅子舞：創作エイサー LUCK

演出・振付：GRINDER-MAN / ビジュアルデザイン：WOW

出演（獅子）：島袋拓也、浦崎直史、儀間勇樹、上江洲安秀（龍神伝説）

出演（ダンス）：皆川まゆむ、森井淳

構成・演出・カメラ：タグチヒトシ、

演出・振付：伊豆牧子、ビジュアルデザイン：WOW

音楽・出演：畑中正人、声・出演：鎌野愛

獅子造形：松岡象一郎、獅子造形アシスタント：中村希世、百瀬仁郎、山本日和

獅子造形データ製作：株式会社 TAPP、衣装：中村実樹

映像演出プログラム：谷口勝也、映像演出システム：高鳥光

会場ディレクション：小越友也、舞台監督：小山田サトル

照明：藤原康弘、音響：福岡功訓

映像送出および映像配信：永渕裕康、弘重雄一、高橋美里、住田真、興那覇洋

配信音声：小林高治、演出助手：小山柚香

企画：株式会社イッカク、制作：田村孝史、仲之條紗織、天野悠二

広報：砂川和也、崎谷果梨、比嘉千穂、翻訳：William Andrews、

企画協力：伊藤耕太

協力：菅原一樹、森下祐紀、平野尊治、桐山登士樹龍神伝説、株式会社ジーエム、

テレビマンユニオン、ライノスタジオ、株式会社ストロベリーメディアアーツ、

株式会社 Flysound、株式会社ハレトケ、富山県総合デザインセンター、

株式会社ハコスコ、八ヶ岳スタジオ、NOIPLUS

主催：株式会社イッカク

共催：宜野座村文化のまちづくり事業実行委員会（がらまんホール）

助成：芸術文化振興基金

巻末資料

	村落獅子	創作獅子	「獅子と仁人」の獅子
獅子頭	デイゴの木	デイゴの木、発泡スチロール、ファイバー	ナイロン
製作手法及び材質	(切削加工)	(切削加工)	(3D プリンタによる粉末焼結積層造形 SLS / SLM)
胴体	棕櫚（シュロ）縄、芭蕉、麻ひも	すずらんテープ、芭蕉、麻ひも、毛糸	ウィッグ (かつら用の人工毛)
重さ	不明	頭 2kg 胴体 8.5kg	金獅子 頭 5.3kg 胴体 9.4kg 銀獅子 頭 5.9kg 胴体 9.3kg
舞手	青年会、自治会 二才団	老若男女？	創作獅子舞舞手
演者 (楽器)	三線、ドラ、太鼓、 笛、ほら貝	録音された音源で あることが多い	ピアノ、シンセサイザー ヴォーカル
頭数	1～2 頭	1 頭～数十頭	2 頭（金、銀）
演舞場所	村落内	場所選ばず	機材がセットアップできる 屋内空間
音曲	笠の段、クーサン クー、松本節、 大願口説	沖縄民謡、沖縄 POPS	オリジナル
保管場所	獅子屋、神アシャ ギ、公民館	公民館、各団体の 施設	主催者、造形師の保管庫
所有者	公民館、保存団体、 自治会	創作エイサーチー ム	主催者
鑑賞方法	各地域の豊年祭	創作エイサー団体 の舞台イベントと ともに演舞	オンライン配信された ディスプレイ上
対象	村落内の人々	演舞場所にいる 人々	全世界（インターネット 環境のある場所）
その他			AR システムと組み合わ せると時間も経費も多大

参考文献

- 沖縄古語大辞典編集委員会 代表：外間守善 『沖縄古語大辞典』 角川書店
1995 年
- 沖縄大百科事典刊行事務局 『沖縄大百科事典』 沖縄タイムス社 1983 年
- 久万田晋 『沖縄の民俗芸能論 神祭り、臼太鼓からエイサーまで』 ボーダーイ
ンク 2011 年
- スティーブ・オークスタカルニス 『AR の実践教科書』 マイナビ出版 2020 年
- ディーター・シュマルスティエグ、トビアス・ホラーラー 『AR の教科書』 マ
イナビ出版 2018 年
- 東北文化研究センター 『季刊 東北学 第 12 号 特集 獅子舞とシシ踊り』
東北芸術工科大学東北文化研究センター 2007 年
- 長嶺操 『写真集 沖縄の魔除け獅子』 沖縄村落史研究所 1982 年
- 長嶺操 『村と家の守り神－再考 沖縄の魔除け獅子－』 沖縄村落史研究所
2004 年
- ニューズウィーク日本版編集部 『ニューズウィーク日本版 Newsweek Japan
2021 年 6/15 号』 株式会社 CCC メディアハウス 2021 年
- 真栄田義見、三隅治雄、源武雄編著 『沖縄文化史辞典』 東京堂出版 1972 年
- 又吉恭平 「沖縄県における獅子舞の歴史と伝承－浦添市の獅子舞を中心に－」
2014 年
- 『民藝』編集委員会 『民藝三月号 795 号 特集：沖縄の石獅子』 日本民藝協会
2019 年

注

- ¹ 現代芸の獅子と仁人 HP のプレスリリースより <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000004.000031264.html> (2021 年 9 月 20 日参照)
- ² がらまんホールは通常客席数 398 席、セリ出し舞台使用時は約 300 席となる。
- ³ Unity とは、ゲーム開発の民主化を始めたソフトと言われ、誰もが無料で始められるゲームを作るためのゲームエンジンのことである。ゲームエンジンとは、ゲームを開発するために使用する機能（3D/2D 描画、サウンド再生、

ユーザーインターフェイス管理、データ管理及び作成ツール) を1つにまとめたソフトである。

<https://unity.com/ja> (2021年9月20日)

- 4 VIVE トラッカーは、位置情報を得たい被写体に装着し、VIVE システム (VIVE Base Station、VIVE Dongle) とともに、被写体の動きや位置をトラッキング (追跡) することができる装置である。「獅子と仁人」では、このトラッカー2台使用し、それらを Cam ① (タグチカメラ) と Azure Kinect に取り付け、ステージ上における機器の位置と VR 空間上での位置合わせを行った。
<https://www.vive.com/jp/accessory/vive-tracker/> (2021年9月20日参照)

- 5 VIVE ベースステーションは設置された場所を 3D 空間に取り込むことができる装置である。

- 6 VIVE Tracker とワイヤレスで通信を行い、情報を PC に送る装置である。

- 7 VIVE ベースステーションは設置された場所を 3D 空間に取り込むことができる装置である。本公演では、これら VIVE ベースステーションを4台ステージ上に吊り下げ、センシングのエリアを最大限に広げた。またスタンドで立てるのではなく、ステージバトンから吊るすことにより、パフォーマンスエリアでのケーブルなどを排除し、パフォーマーやカメラマンが自由に移動できるスペースを作った。

<https://htcvive.jp/item/99H12166-00.html> (2021年9月20日参照)

- 8 正式名称 Azure Kinect DK (以下 kinect) は、Microsoft が出している“Kinect”シリーズの最新作 (2021年9月現在) である。「Kinetics (動力学)」+「Connection (接続)」の組み合わせからネーミングされ、コンピューターによる先進的な視覚モデルや音声モデルを実現するための開発者向けキットであり、クラス最高の 1MP 深度カメラ (赤外線カメラでカメラからの距離を測る)、360°マイク アレイ、12MP RGB カメラ (色を認識)、傾きセンサー (ジャイロセンサー) を備えている。

<https://www.microsoft.com/ja-jp/d/azure-kinect-dk/8pp5vxmd9nhq?activetab=pivot:overviewtab> (2021年9月20日参照)

- 9 LED スクリーンは、LED ビジョンとも呼ばれ、LED 素子を配したパネル上のディスプレイである。各パネルは組み合わせが自由で画面の大きさを自由

に変えることができる。

- 10 クロマキー合成とはキーイングと呼ばれる切り抜き合成の一つで、特定の色に別の映像を合成する技術である。
- 11 本来の資料のカラー画像だと WOW の意図するデザインがより鮮明に伝わってくる。
- 12 図案は 14 種類あったが、紙面の都合上筆者が 8 種類を抜粋した。

