タイムベーストメディア作品アーカイブにおける鑑賞性の保存・修復・再創造

2019年度活動報告

1. ダムタイプ《p/H》VRシミュレーター

前年度より進めている《p/H》（ダムタイプ）のデジタル・アーカイブを活用した仮想現実（VR）シミュレーターの制作を継続。主に，パフォーマーの動きを書き起こししたデータの修正を行った。

前年度までに，《p/H》に出演していた5人のパフォーマーの動きをモブージュ公演の定点カメラ記録動画から読み解きデジタルに変換したデータを用いてシミュレーターを作成していた。しかしながら，ダムタイプオフィスを交えた再現テストの際，このデジタルデータにいくつかの間違いが確認されていた。本年度は，この間違いを修正することによってより確度の高い，デジタルアーカイブを構築することを目指した。

また，前年度までは，VRシミュレーションのヘッドマウントディスプレイ（HMD）としてHTC VIVEを使用していたが，本年度は，より携行性の高いOculus Questでのシミュレーター実装を実験した。

Oculus Questは，6DoFと呼ばれる技術をもちいており，トラッカーなしで位置と状態の情報取得がおこなえる。また機材自体がAndroidコンピュータを搭載しており，PCとの接続が必要なく，ケーブルレスでシミュレーターのVR視聴が可能となる。つまり，トラッカーの設置も必要なく，Oculus Questさえあれば，どこでもVRシミュレーションの視聴が可能となる。このことは，使用機材やソフトウェアが多様になることによって再生が複雑化することを防ぎ，シミュレーターが保存されたHMDさえきちんとした手続きをもって保管されていれば，将来的にも視聴性が担保されるというように，アーカイビングの観点からもある一定の評価を与えることができると考えた。

2. 「搬入プロジェクト」を山口で実施する

山口情報芸術センター［YCAM］の渡邉朋也が主導する『「搬入プロジェクト」を山口で実施する』（国内クリエイター創作支援プログラム採択事業）に参画。

故・危口統之主宰の劇団・悪魔のしるしの代表的な演劇プロジェクトのひとつ「搬入プロジェクト」は，任意の建物にぎりぎり入る物体を制作して，複数人で協力しながら搬入するプロジェクトである。主要な作者が故人となっており，また，作品自体がパブリックドメインとして著作権が放棄されており，誰でもいつでも「搬入プロジェクト」をおこなってよいものとなっている。

本プロジェクトは，この「搬入プロジェクト」を2020年にYCAMで再演することを目指して，日本各地でテストを行い，テストを行いながら，芸術作品のパブリックドメイン化において何が必要となるか，どういったマニュアルやノーテーションが有効かを検証するプロジェクトである。

また，物体設計のためのソフトウェアの開発など，デジタル技術も導入することにより，作品概念の保存におけるデジタル活用の可能性についても模索した。

2019年12月には，本学において実際の「搬入プロジェクト」のテストをおこない，約50名の学生とともに，物体の設計，模型の制作，物体の制作，搬入までの一連の流れを再現した。

砂山太一（美術学部講師）