

2022（令和4）年度 修士制作作品解説

題名 えすく

東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻

氏名 西村梨緒葉

指導教員（主査）：服部浩之

審査教員（副査）：桂英史、桐山孝司、高山明、畠山直哉

2023年2月21日

Title: escu

Name: Nishimura Rioha

Abstract:

"Escu" is a sound-based installation piece located in four different areas within the MEDIA PRACTICE 22-23 venue. Using a web service, three types of AI voices were created based on the voice of Nishimura, which were then edited and combined to create the sound source. Speakers playing the voices were placed in four different locations along the exhibition route of MEDIA PRACTICE 22-23. All of them were staged to mimic the small speakers installed on walls and in commercial facilities that are used to guide visitors. This work represents Nishimura's ongoing experimentation on the relationship between installation art and the presence of characters. As the project nears completion, his challenge was to create a character's presence in a way different from using a flesh-and-blood human being. As a result, the concept of an "AI voice based on the artist's voice" was employed in "Escu". Nishimura's voice and breath were deconstructed and reconstructed as a bundle of features analyzed by AI, resulting in a narrative voice that is detached from the artist's body.

The work also challenges the concept of the work itself as a character. The idea was to consider the "character" not as the content of the work, but as the form of the work, and to refer to the work by the character's name. Furthermore, it was made a condition for the character's existence that it be installed as a work of art. Through these practices, the aim was to achieve a state in which being a character and being a work of art are inseparable and overlapping.

Keywords:

Character, synthetic voice, installation, narrative, objectivity

タイトル：えすく

氏名：西村梨緒葉

要旨：

《えすく》は、MEDIA PRACTICE 22-23の会場内4箇所に配置された、音声を中心としたインスタレーション作品。ウェブサービスを用いて、西村の声をもとにした3種類のAI音声を作成し、それらを編集で組み合わせて音源を制作した。声が出るスピーカーは、MEDIA PRACTICE 22-23の展覧会順路に重なるように、4箇所に点在する形で設置されている。いずれも、小型のスピーカーを壁面に設置したり、商業施設向けのスピーカーを設置するなどして、商業施設の案内に使われるスピーカーに擬態するように演出されている。本作は西村が継続して取り組んできた、インスタレーション作品の鑑賞とキャラクターの存在の関係に関する実験である。生身の人間の存在感を直接利用するのは違う形でキャラクターの存在を形作ることが、修了へ向けた自身の課題であり、成果として《えすく》では、「作家の声を元にしたAI音声」が採用されている。これにより、西村自身の肉声や息遣いがAIの分析する特徴の束として分解再構成され、作家の身体から切り離された語りの声を獲得した。

また、作品がキャラクターそのものであることにも挑戦している。「キャラクター」を作品のコンテンツではなく、作品形式として考え、キャラクターの名前と同一の固有名で作品を呼称するアイデアを採用した。さらに、作品として設置されていることをキャラクターの存在の条件とした。これらの実践を通して、キャラクターであることと作品であることが分かち難く重なりあった状態を実現しようとした。

目次

第1章 作品概要	
1-1 概要	4
1-2 展覧会順路に対する作品配置	5
1-3 各箇所の演出と内容	8
第2章 制作動機	
2-1 《違う月を見ている》	10
2-2 《僕に似てかわいい》	11
2-3 《ハッピーエンド》	13
2-4 《歌を教える》	16
2-5 まとめ	17
第3章 作品背景	
3-1 現代のキャラクター環境について	19
3-2 地獄生まれキャラクター論	23
3-3 祝福について	26
第4章 制作プロセス	
4-1 タイトルと名前	30
4-2 AI 音声の制作	32
4-3 音声の編集	34
4-4 設置、およびキャラクターの身体について	35
評価とまとめ	37
謝辞	39
注・画像出典	40

第1章 序論 (作品概要)

1-1 概要

《えすく》は、MEDIA PRACTICE 22-23の会場内4箇所に配置された、音声を中心としたインスタレーション作品。ウェブサービスを用いて、西村の声をもとにした3種類のAI音声を作成し、それらを編集で組み合わせて音源を制作した。音源制作の技術的な側面は後述する。音声が流れるスピーカーは、MEDIA PRACTICE 22-23の展覧会動線に重なるように、4箇所に点在する形で設置されている。いずれも、小型のスピーカーを壁面に設置したり、商業施設向けのスピーカーを設置するなどして、商業施設の案内に使われるスピーカーに擬態するように演出されている。

MEDIA PRACTICE 22-23は、3階建ての中華街校舎を利用した、メディア映像専攻の成果発表展示である。校舎はもともと保健所として使われていた建物を、横浜市から借りて運営されている。そのため、美術展示のためのニュートラルなホワイトキューブではなく、間取りやドア・窓の作りに当時の雰囲気が残る校舎で、展覧会は開催される。空間がニュートラルでない以上、素朴にそこに「いる」ものとしてキャラクターを設定するのはむしろ不自然であると考え、展覧会という形式に乗っかり、「展覧会の案内音声」としてキャラクターを設定するアイデアに至った。

1-2 展覧会順路に対する作品配置

展覧会の順路と、4箇所あるスピーカー位置について説明する。各箇所の演出は追って詳述するためここでは省く。展覧会の順路は展示動線の都合で、1階の展示エリアから2階の展示エリアへ進む際に半屋外エリアと外部非常階段を経由するようになっている。具体的な位置関係は展覧会リーフレットに掲載されたマップ*を参照。また、説明の都合上、以降は作品の各部分について、順路に登場する順に沿って「えすく(1)」「えすく(2)」と呼称する。

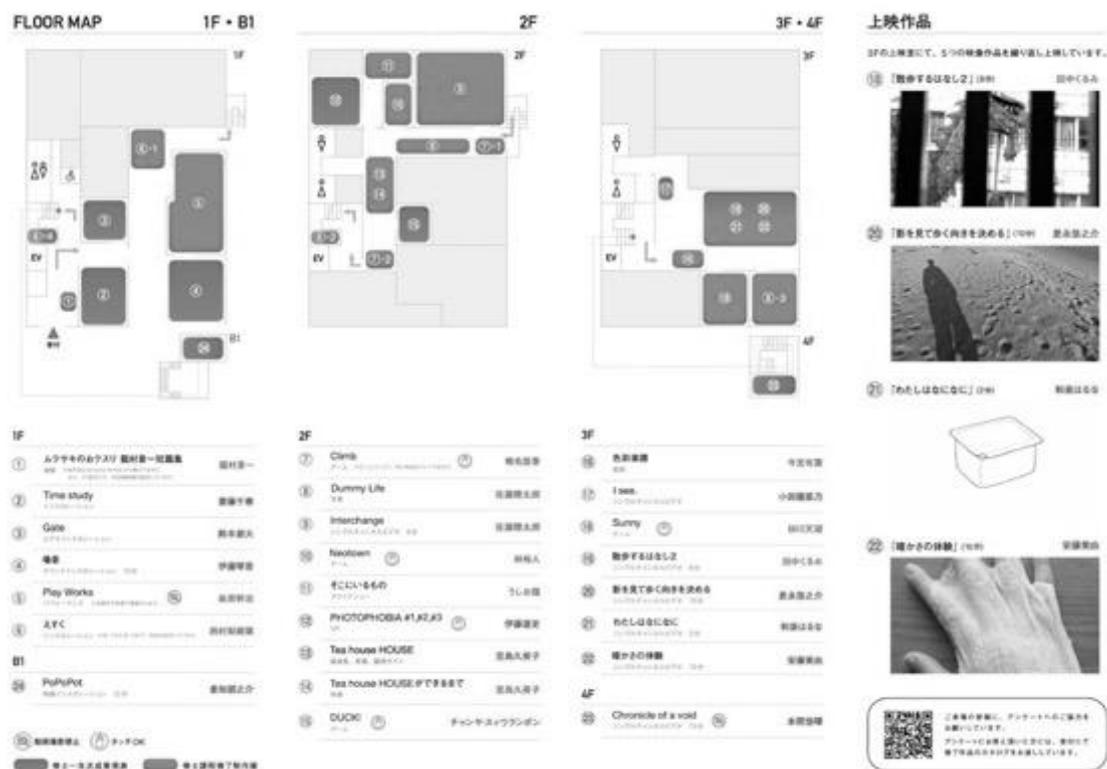


FIG.1 MEDIA PRACTICE22-23で配布されたリーフレット

展覧会の観客は、まず1階正面の入り口に入って受付を通る。このとき正面奥に、2階へ続く階段が見えているが、このときは2階へは上がらず、右手側でふたつほど作品を鑑賞する。そのまま奥へ進み、通用口を通過して半屋外の駐車場へ出る。

駐車場に1点、建物本体から独立した工作室の中に1点、他学生の作品がある。展覧会の順路は、工作室を出てからその周囲を回り込むようにして非常階段へ続く。えすく(1)はこの工作室裏を回って非常階段へ続く、短い廊下のようなスペースにある。えすく(1)の音声は、ここの天井から真下に向けて吊るされた、施設用コーンスピーカーから再生されている。



Fig.2 えすく(1)

えすく(1)を通り過ぎ、非常階段を昇ると、普段は映画専攻が使用する2階へ到着する。2階は作品数が多く、集中して鑑賞するような形態の作品も複数あるため、滞在時間は1階に比べて長くなる。大きなスクリーンでの上映、VR、ゲームなどの作品を鑑賞し、2階を後にする。室内の階段を上り、順路は最後の大きなフロアである3階へ続く。この、2階から3階を繋ぐ階段の踊り場にえすく(2)は設置されている。踊り場の壁の少し高いところに小型の黒いスピーカーが下向きに設置され、音声再生されている。



Fig.3 えすく(2)

3階には、映像作品を複数まとめて順番に上映する、大きな上映室がある。普段から講評会や撮影、展示の仮組み実験などに使われるスタジオを暗室で囲って作った上映室だ。そのほか、壁面での展示に加えて、比較的広い個室がふたつある。ひとつはインスタレーションを含むゲーム作品の展示、そして順路通り、上映室の暗幕沿いに廊下を進み、会場の一番奥に位置する部屋に辿り着く。この部屋が、えすく(3)の展示室である。えすく(3)は、何も置かれておらず、展示照明もなく、ただブラインド越しに自然光が差し込む、空っぽの部屋で鳴っている。ドアに対して正面、奥側の天井左右に、2台の白いスピーカーが設置され、音声はそこから再生されている。えすく(3)は本作のなかで、唯一ほかの作品の音が混じらない環境での展示だ。



Fig.4 えすく(3)

3階の展示は、えすく(3)の部屋を一旦の行き止まりとして引き返す。順路は、階段を上って4階の個室の作品を鑑賞したのち、そのまま1階まで階段を下りていく。順路通りに階段を下っていくと、3階から2階の間のえすく(2)の前をもう一度通ることになる。そして、2階から1階へ降りる階段の踊り場に、えすく(4)がある。設置方法はえすく(2)と同じで、壁に設置されたスピーカーから音声再生されている。順路はさらに階段を下り、地下室の作品を最後に展覧会場を1周して入り口へ戻ってくる。



fig.5 えすく(4)

上記の通り、《えすく》はMEDIA PRACTICE 22-23の順路と重なるように配置されている。順路通りに鑑賞した場合、展覧会序盤の半屋外(1)、中盤のフロア間の踊り場(2)、行き止まり地点の個室(3)、いちど通った階段を引き返し(2)、展覧会の終わりに向かう最後の踊り場(4)の順で出会う。

1-3 各箇所の演出と内容

前節では、展覧会内に点在するえすくが順路上でどのような位置に置かれているかを確認した。本節ではより詳細な設置状況、およびそこで再生される音声の内容について説明する。

展覧会序盤、半屋外のスペースで出会うえすく(1)は、真下に向けられたホーンスピーカーから音声再生されている。えすく(1)の展示場所は、工作室の陰になる薄暗いスペースで、天気や時間帯によって景色が大きく変化する箇所だ。校舎前には高速道路が通っていることもあり、静かとは言えない立地だ。そのため、少し離れるとえすく(1)の声には気づきにくい。ホーンスピーカーには中程度の指向性があり、真下にくると音声はクリアに聞こえる。音声がクリアに聞こえる範囲をスポットライトで照らしているが、昼間は自然光で明るく、スポットライトの光は認識できない。夜になるとスポットライトの光

が地面を照らし、また周辺からの物音も若干減るため、昼間よりも比較的存在に気づきやすくなっていた。

えすく(1)の音声は、大きく2つに分かれている。前半部では、愛想良く挨拶し、非常階段へ続く順路を示して観客を送り出す。案内音声として十分に機能を果たしている。後半部では、「ねえ、寒いよね」と、個人的なニュアンスで語りかけたり、案内をしようとするも言葉に詰まり、「ごめんなさい、上手に話せない」と呟く。半屋外、通路の途中にあたる場所に設置されているため、はじめに聞くせりふによっては、案内音声と認識して立ち止まらずに非常階段へ進んでいく観客も少なくない。

えすく(2)は2階から3階へ上る階段の踊り場に設置されている。階段の壁は材質の都合上反響が強く、えすくの声は階段室全体にぼんやりと響いている。ここでもスピーカー真下に立つと音声はクリアに聞こえる。音声を個別に認識して聞きやすい範囲に合わせて、照明が当たっている。えすく(2)は、スピーカー下に置かれた丸椅子を休憩スペースとして勧める。(1)のように調子の悪い様子は見せないが、どこか寂しがるように、観客をこの場所に止まるように促す。

えすく(3)は、前述の通り、照明すらない空っぽの部屋だ。昼間にはブラインドから自然光が差し込み、日が落ちればスタッフが蛍光灯をつけに来る。蛍光灯は手前・中・奥とスイッチで3部分に分かれており、そのうち奥の部分だけが点灯される。音声の内容は、ここまでの二箇所とは打って変わって、意思ある存在として語りかける、感情的な独白となっている。自分はもうすぐ解体されて消えると告げ、観客と出会ってもすぐに別れなければならない、不幸な生まれを嘆く。(3)は部屋に見るものが何もなく、観客は入室すると声を聴く以外の選択肢がほぼないため、4箇所の中で音声の1ループが一番長く、ゆっくりと部屋に滞在するようになっている。

えすく(4)は2階から1階へ下りる階段の踊り場に設置されている。階段室は非常に反響が強いため、(4)の声は(2)の声と混じり合う瞬間もある。(1)(2)(4)は通路に設置されているため、通り過ぎていく観客は多い。そのため、展覧会を訪れた半分以上の人間に無視されながらも、愛想良く挨拶を繰り返し、少しずつ気を引き、存在を記憶にとどめてもらおうとする。

第2章 制作動機

本作は、多摩美術大学在学時から継続して取り組んできた、インスタレーション作品の鑑賞とキャラクター存在の関係を検討する一連の実験の一部をなす。本章では過去作を順に振り返り、本作のアイデアに至った経緯を整理する。

2-1 《違う月を見ている》



Fig.6 《違う月を見ている》2020, インスタレーション

現時点で西村が発表したなかでは最大規模であり、多摩美術大学在学中の研究成果が反映された代表作として、《違う月を見ている》を紹介する。

《違う月を見ている》は、2019年度に多摩美術大学美術学部メディア芸術コース卒業制作として制作された大型インスタレーションだ。6m*7mほどの開けた空間に、いくつかの古い家具が配置されている。入り口にあたる位置には、電話台(固定電話を置くための台で、下部には収納がついている)があり、その上にはiPhoneが1台置かれている。観客は、先客がだれもいなければ、台の上で着信音を鳴らしているiPhoneを見つけることになる。そのiPhoneを手に取り、電話に出た観客は、そこから流れる音声を聴きながらこの部屋を歩き回る。

この作品には、「作品を鑑賞する経験」を「人に会う経験」となるべく類似させようというねらいがあった。iPhoneから流れるのは、西村が演ずる女性の声である。女性は観客に対して「失くし物を探してほしい」と話しかける。電話に出たことの偶然と頼まれごとを理由に、観客と女性の関係がはじまる。しかし、話の内容は要領を得ず、徐々に目的は薄れてゆく。音声の一部を引用する。

「で、あの耳につけてますか iPhone、耳につけて、そう……耳から離すと、私の声も聞こえなくなって、そしたら……あなたもいなくなる。」

音声はiPhone上部の通話用スピーカーから再生されており、音量を最大にしても、耳から離すとほぼ内容を聞き取れなくなる。観客が自らの腕でiPhoneを支え、耳に当て続けなければ、作品の内容の多くを占める音声途切れることになる。作品を最後まで鑑賞する目的があれば、当初の目的が薄れても、疲れる腕でiPhoneを耳に当て続けるほかない。そして、先の引用で匂わされているとおり、それは彼女にとって「あなた=観客」を失うこと、つまり「別れ」と一致する。作品鑑賞において「鑑賞する」と「会う」が一致し、「鑑賞を終える」が「別れる」と一致する。

2-2 《僕に似てかわいい》



Fig.7 《僕に似てかわいい》2021, インスタレーション

《僕に似てかわいい》は、MEDIA PRACTICE 20-21で発表されたインスタレーション作品だ。2台のスピーカーと壁に映し出される1行の字幕が、お互いに対応関係を変えながら、ひとりにもふたりにも、また3人にも見える(聞こえる)会話、または語りを繰り返し広げる。

前作《違う月を見ている》では、「キャラクター」と「作品」の一致を目指した。ここでは、ひとつのインスタレーション作品の中にひとりのキャラクターが存在し、作品を鑑賞することとキャラクターに「会う」経験とが重ね合わされていた。

ここで扱われた電話越しの声は、あくまで自然な人間像をもとにデザインされた。それゆえに、観客が鑑賞を通してその「実在」を想像することは容易だったともいえる。しかし、素朴に想像できるような存在ではなく、より複雑な存在の容態を、作品鑑賞を通して想像することは可能だろうか。そうした疑問から、今作《僕に似てかわいい》では、ひとつの作品の中に、ひとりとは言えない、曖昧な単位のキャラクターを存在させようと試みた。

あらためて作品の形態を説明する。ほぼ暗闇になった部屋、対角線上に2台、人の顔ほどの高さでスタンドに設置されたスピーカーが置かれている。また、壁のうち一面には、中央にぼんやりとプロジェクターの光が当たっている部分がある。2台のスピーカーからは幼なげな女性の声で話す声が聞こえる。プロジェクション部分には縦書きの字幕が表示される。声質は一種類だが、声と字幕の対応関係や、内容のパターンはさまざまだ。ひとり語りの音声とその字幕のように見える時間や、左右のスピーカーから流れる会話のうち片方のスピーカーだけに字幕が見える時間、2台のスピーカーと字幕がそれぞれ独立して3人で会話しているように見える時間もある。

観客が部屋のなかで出会うキャラクターは、ひとりにならず、ふたりや、三人となる瞬間を行来し続ける。会話に登場する主体の数が、スタンドに載ったスピーカーの数と一致すると、それがキャラクターの身体として幻視される瞬間もあるだろう。

2-3 《ハッピーエンド》



Fig.8 《ハッピーエンド》2022, インスタレーション 手前の部屋

2022年1月に千駄ヶ谷の「ニュースペース パ」で発表した個展。会場全体を使用したひとつの大型インスタレーション。2部屋に分かれた構成で、観客は待合室での待ち時間を経て、厚いカーテンで区切られた小部屋へ入り、白い什器から吐き出される感熱紙にプリントされてくる語りを読む。古くから映画や文学、ゲームなどに見られる、「危機に陥る女性」のキャラクター類型である「ダムゼル・イン・ディストレス^[1]」をモチーフとしている。

展示は、待合室を模した手前の部屋、カーテンを挟んで区切られた奥の部屋に分かれている。会場前面はガラス張りになっており、手前の待合室はショーウィンドウのように路上から全体が見渡せる。手前の部屋には受付カウンターがあり、スタッフが座って黙々と作業をしている。手前には青いベンチソファ、カウンター脇に小さなゴミ箱が置かれている。一方の壁には小さな絵画、もう一方にはプライスリスト、奥の部屋の入り口付近には、アンティークのドアベルがかかっている。前面のガラスにはタイムテーブルが貼られている。受付スタッフに訊ねると、表記されているのが奥の部屋の作品の稼働時間であることがわかり、それまで手前の部屋で待つように促される。

奥の部屋の作品の稼働時間は15分間で、稼働途中に入室することはできない。開始は30分に一度である。観客は手前の部屋で、長いと20分ほど待たされる。

タイムテーブルに書かれた時間になると、奥の部屋に入室可能と告げられる。観客は手前側に白いレース、奥側に青いベルベットの2枚が重なったカーテンを自身の手で開き、薄暗い小部屋に入室する。壁には入り口と同じ青いベルベットのカーテンが引かれている。部屋中央にはダウンライトで照らされた、平均的な女性の背丈ほどの白い什器がある。側面には、ヘアカット用の銀色の鉋がかけられている。什器の正面には水平なスリットが入っており、そこから感熱紙が吐き出されてくる。

感熱紙は、ゆっくりと不規則なリズムで、1行ずつ台詞を印刷されながら伸びてくる。「誰か。」「ほんとうに退屈」と、待ちぼうけているようなひとりごとを話しているが、観客が入室してしばらくすると、話しかけるような語りが始まる。「そのはさみを貸してあげる」と示し、その鉋で自分を切り取り、ここから連れ出してほしいと話す。それから「ひとつお話をしてもいい?」と前置きし、童話のような物語を語り始める。童話の内容は、塔の上の部屋に閉じ込められた少女が、突風によって誤配された手紙の主に恋するということだ。実際に印刷された台詞から一部を引用する。

お話の最後、女の子は物語を書くの／その本の中にいのちを綴じ込むんだ／
そうしてそのおはなしを／最後まで読んで／
めでたしめでたしって、魔法の言葉を聞いた人の耳から／
すうっと入って、／そのひとの中でそのひとと一緒にずっと暮らすんだ／
その相手が誰でも、どんなひとでもね／
だから、その女の子はいつまでも幸せに暮らすんですって／
／お話はこれでおしまい／私が知っているお話はこれだけ／
これしか話してあげられないの／はさみの使い方を覚えている？

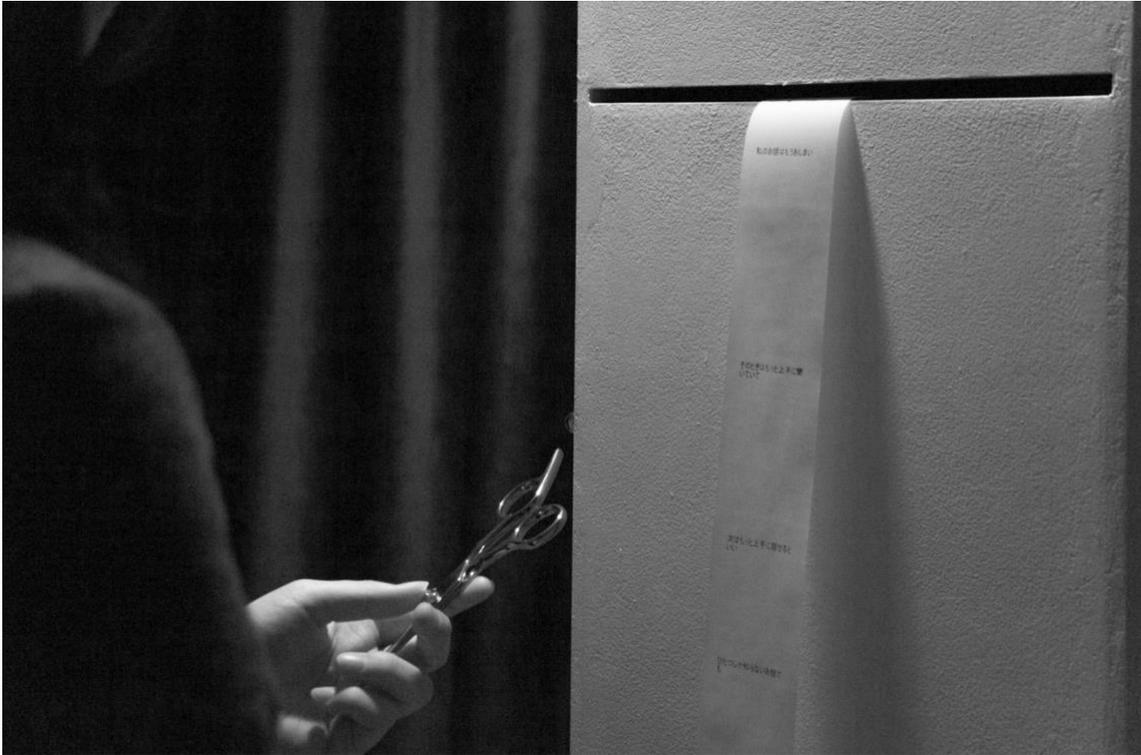


fig.9 《ハッピーエンド》 奥の部屋

連続した語りが始まってから15分ほど、「もう時間かしら」の言葉を最後に、また印刷のペースがまばらになり、ほぼ停止すると、受付スタッフがキーボードを叩く音も静かになる。ある観客は感熱紙にはさみを入れ、2mほどもある細長い紙を丁寧に巻き取って持ち帰る。また別の観客は、気まずそうに小部屋をあとにする。

《ハッピーエンド》を発表した「ニュースペース パ」では、防犯上の理由から、会期中は監視スタッフの設置が必須とされる。つまり展示空間に常に実在の人間が1人いる状態である。インスタレーションとキャラクターの一致について考えるうえでこの条件は魅力的であり、作家の存在や、作品内の人物形象との関係が必然的に作品のコアとなった。

感熱紙に台詞を印刷するサーマルプリンタは、受付カウンターに座り、受付スタッフとして応対する作家自身がリアルタイムで操作している。作家はあらかじめ書かれた台本に沿って、間を意識しつつ台詞を送信する。作家は制作にあたって台詞を執筆するのみでなく、まさにその場での「発話」も部分的に担う。奥の部屋の作品が稼働する約15分間、文字を凝視する観客と同様に、作家も操作画面を凝視し、カウンターの中から動くことはできない。感熱紙の台詞としてあらわれてくるキャラクター、童話に登場する少女、そして作家が、重ね合わされる。

2-4 《歌を教える》

クマ財団^[2]5期生が参加する成果展「KUMA EXHIBITION」にて発表された作品。展覧会は六本木のANB Tokyoで行われた。本作はキャラクターを扱うものではないが、観客の記憶によって作品の要素が保存されることについて検討しており、西村の考えるキャラクターの存在容態と関係が深い。観客自身の経験や記憶が、作品の支持体となったり、保存手段となったりする形式を目指した作品だ。



Fig.10 《歌を教える》2022, インスタレーション

グループ展会場の、大きな窓から自然光が差し込み外の景色が見える位置に、アルミフレームでできた電話ボックスがある。ボックスの側面のうち3面には、白いチュールでできた半透明の壁が張られている。付近に吊り下げられた案内には、「机上の番号に電話をかけて、30秒ほどの歌を教える作品です。あなたが歌を覚えたら、電話は終わりです。」とある。電話ボックスに入ると、白い机の端に、電話番号の書かれた紙が貼られている。

観客は、自身の手持ちの携帯電話で実際に電話をかけることとなる。電話の先には作家が待機しており、電話越しに直接対応する。案内台本より一部を引用する。

「こんにちは。西村梨緒葉の作品の電話で間違いないですか？

今、時間とか、周りは大丈夫ですか？」

30秒くらいの短い歌をいまから教えて、口ずさんで覚えてもらう作品なのですが、いいですか？」

ゆっくりとひとつずつ確認をとり、「まずは一度歌ってみます」と告げて、短い歌を歌いはじめる。観客は初めて聴くその歌を口ずさみながら、1フレーズずつ覚えていく。観客が歌を覚えたところで「覚えましたか?」「覚えたら、終わりです。電話を切ってください」と告げられ、案内通りに通話は終了する。

ここで教えられている歌は、本作のために作られたものだ。少なくとも展示が始まった時点では、電話越しに教えられる以外で聴く手段はない。この歌を保存できるのは、展示時点では観客の記憶だけということになる。観客は忘れないうちに自分で歌い直した声をボイスメモに保存したり、歌を教えられたもの同士で歌い合っ確認することもあったと聞いた。

2-5 まとめ



Fig.11 《違う月を見ている》 観客が手に取るiPhone

本章では、《えすく》を制作するに至るまでの実験の過程を振り返るため、近年に制作した4作品を紹介した。《違う月を見ている》《ハッピーエンド》《歌を教える》で扱われているような、観客と作品との関係の一時性や、記憶や物の持ち帰りという形で作品の

保存に個人的に加担することといった主題は、《えすく》にも色濃く引き継がれている。また、《僕に似てかわいい》にあったような、キャラクターの持つ身体の分裂可能性のイメージは、《えすく》の複数箇所に分かれて設置されるデザインの背景にもなっている。

本章で紹介した4作品のうち3作品は、いずれも作品の中心要素として西村自身の声を使用している。感熱紙にプリントされる文字が語りを担う《ハッピーエンド》でさえも、受付スタッフからの案内として発される西村の声が、感熱紙越しに話すキャラクターの声優としてあてがわれ想像される可能性は、容易に指摘できるだろう。

また、《ハッピーエンド》《歌を教える》では、人間がその場で発話したり操作していることの緊張感が、作品に存在感を与えるための大きな支えとなっていた。しかし、実際に生きる人間である作家の身体やその現前によって存在感を担保することは、キャラクターをあくまで人工的なものとして考える妨げになりうるのではないか。

こういった疑問点から、キャラクターの発話の裏側にいるものとしての作家の問題は引き続き扱いつつ、生身の人間の存在感を直接利用するのとは違う形でキャラクターを形作ることが、修了制作へ向けた課題のひとつとなった。その成果として《えすく》では、「作家の声を元にしたAI音声」というアイデアが採用されている。これまで毎度のように作品に動員されてきた西村の肉声やその息遣いは、AIの分析する特徴の束として分解再構成され、作家の身体から切り離されている。

第3章 作品背景

西村はこれまで、作品制作を通して、作品とキャラクター存在についての実験を重ねてきた。本作《えすく》では特に、インスタレーション作品の仮設性に注目し、持続性の否定があらかじめ運命づけられたキャラクター類型「地獄生まれ」を考案するに至った。本章では「地獄生まれ」について、主要なキャラクター論と合わせて紹介し、作品が制作された背景の解説とする。

3-1 現代のキャラクター環境について

本節では、西村がこれまで参照した、キャラクターに関する基礎的な議論と、その延長上にある、現代のキャラクター環境に対する西村自身の見立てを紹介する。

まずは、伊藤剛が『テツカ・イズ・デッド^[3]』で示した、キャラ／キャラクターを分けた定義を紹介する。キャラクター論の基礎として現在も多くの議論で参照され続ける定義だ。本稿での「キャラクター」の定義もおおむねこれに則る。

キャラ：多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって(あるいは、それを期待させることによって)、「人格・のよなもの」としての存在感を感じさせるもの

キャラクター：「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後のその「人生」や「生活」を想像させるもの^[4]

本書はマンガ論として書かれているため、基本的には絵に描かれたキャラクターを前提としている。《えすく》は描かれた図像を持たない、音声と展示のみのキャラクターであるが、伊藤の定義には絵を絶対の条件としない射程がある。

出版年は前後するが、フィクション作品やキャラクターの消費を分析した主要な著作、東浩紀『動物化するポストモダン^[5]』を紹介する。本書で東は、大塚英志の「物語消費」概念を紹介しながら、それに代わる現代のオタク的消費の態度として、「データベース消費」を提案した。物語消費とは、漫画の単行本や玩具において、それらを部分として持つ〈大きな物語〉が背後にあり、個別の商品=作品はその部分としてはじめて価値を持つ、という理論である。

それに対してデータベース消費は、消費者が作品の背後に見ているのは〈大きな物語〉ではなく、要素を集合したデータベースである、とする。データベース消費において、消費者は「メイド」「ツンデレ」といったいわゆる「萌え要素」が集積されたデータベースを参照し、それとの差分で作品を消費している。この移り変わりによって、キャラクターは物語世界の中だけでなく、消費者が共有する記号の空間にも所属していることが明らかになった。

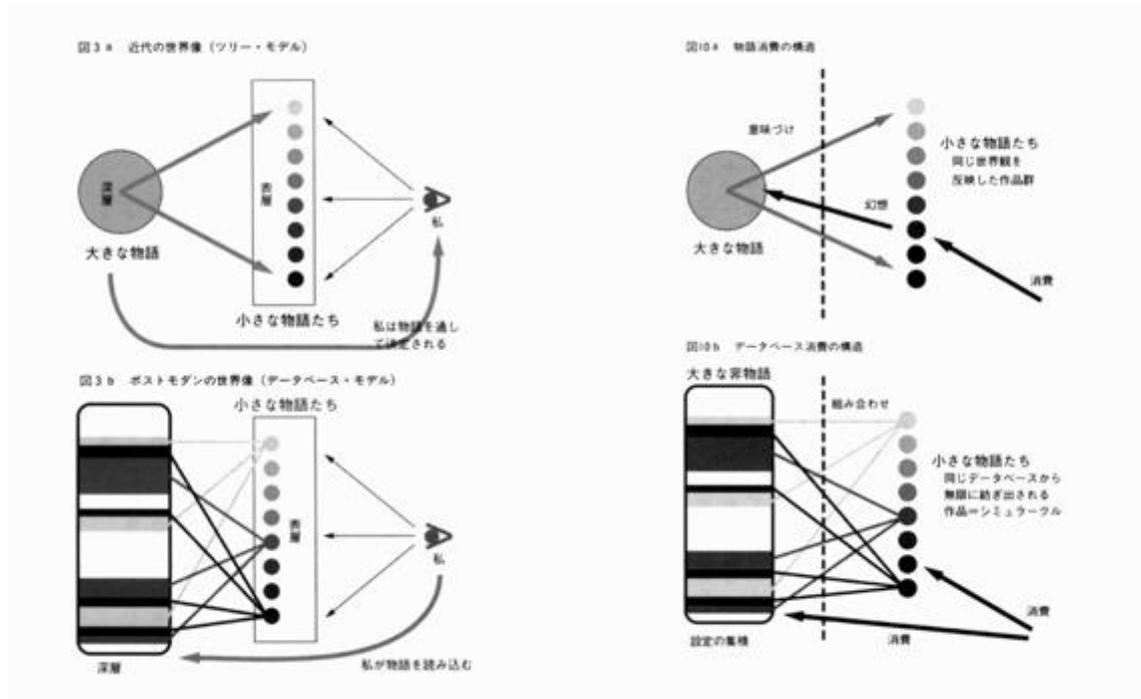


Fig.12 「動物化するポストモダン」より 物語消費とデータベース消費の構造

ここまで、キャラクター論の主要書となっている2冊を紹介した。『テヅカ』は制作論、『動物化』は消費分析という位置付けであり、それぞれコンテンツの制作者、消費者に注目して語っている。そして『動物化』でも言及があるように、現代のキャラクター環境を説明するために無視できないのが「二次創作」だろう。

『ゴーストの条件^[6]』で村上裕一は、キャラクターが二次創作のネットワークの中で独立し、あらたな二次創作を生み物語を広げ続けていく過程を、ネット時代が可能にした新しい生体組織であるとした。それはキャラクター化した集合無意識とし、その力学を「ゴースト」と呼んだ。二次創作が積み重なる場では、制作者と消費者の境界は曖昧になり、無数のやりとりのなかでキャラクターは自律して動き出すかのように感じられる。そして、ゴースト化したキャラクターは現実的な存在として、世界を漂い始める。しかしかれらは居場所として帰るべき物語や世界を喪失しており、世界をひとりただようこととな

る。村上は、そういったキャラクターの倫理的な問題を問い、そのような存在を「水子」と名付けた。

ここまで、キャラクター論の議論をいくつか紹介し、キャラクターの居場所が、個別の物語の中から、観客の共有する仮想現実へ、そして現実世界そのものへと移り変わってきた経緯を確認した。『ゴーストの条件』から10年、いまや、キャラクターが現実的な存在であることは、もはや一般的な事実となりつつある。

『キャラがリアルになるとき^[7]』で岩下は、キャラクターの享受という視点から、「2次元」と「3次元」を同じ俎上に乗せてとらえることの可能性を示唆している。ファンタジックな演出といわゆるコスプレ的な美術を用いて、漫画やアニメを再現するように舞台化する、「2.5次元」と呼ばれる文化において、キャラクターの成長と俳優の成長が重ね合わせられている例などを通して、キャラクターの、もはや単なる虚構とは言えない存在容態について紹介した。本書では言及されないが、VTuber^[8]の大きなブームも、キャラクターの生きる世界と現実世界を統合しつつある大きなひとつの要因だろう。

現代で、キャラクターが現実世界と活発にコミュニケーションする例として、マスコットキャラクターを挙げたい。2000年には、地域をPRする目的で作られ、自治体の「ゆるい」運用によって活動するキャラクターに対して、みうらじゅんが「ゆるキャラ」と名付けた。「ゆるキャラ」は、2008年には流行語対象にランクイン、2013年には「ふなっしー」がテレビ番組に出演するなどの一大ブームとなった。現在でも定期的に「ゆるキャラサミット」が開催されており、その存在は現実世界に定着していると言える。

ゆるキャラをはじめとしたマスコットキャラクターは、宣伝やイメージアップという目的を持って生まれ、広告というフィールドで活動する。かれらは存在理由が広告であるかぎり、コミュニケーションの相手はほかでもない、現実を生きる人間だ。

2023年現在、もっとも活用されているマスコットキャラクターたちのなかから、「マイナちゃん」を紹介したい。マイナちゃんは、2016年に導入されたマイナンバー制度のPRキャラクターである。デジタル庁のウェブサイトからは、マイナちゃんのプロフィールを確認することができる。^[9]



Fig.13 マイナちゃん

ずっと昔から日本に住んでいたシロウサギの妖精のマイナちゃん。

マイナンバーが導入されることを知り、マイナンバーのPRキャラクターを買って出てくれました。全国を行脚してご当地キャラクターと共演するなど、マイナンバーのPR活動をしています。

デジタル庁ウェブサイト「マイナンバーの広報用ロゴマークについて」より引用

マイナちゃんは設定上、マイナンバーのPRキャラクターとしてこの世界に登場したのではない。ずっと昔から日本に住んでいたのだそうだ。そして驚くべきは「PRキャラクターを買って出てくれました」という記述である。マイナちゃんは、主体的にPRキャラクターであることを選択した、という設定を持っている。そして「全国を行脚してご当地キャラクターと共演する」といった、まぎれもない現実世界での出来事が表記されている。キャラクターの誕生が巧妙に攪乱され、最後は現実世界に着地するのだ。

現代において、キャラクターとはもはや、虚構のなかに生み落とされるものではない。キャラクターは現実には直接書き込まれ、現実の時間を生きはじめている。

3-2 地獄生まれキャラクター論

本節では、《えすく》を制作する過程で考案することとなったキャラクター類型「地獄生まれ」について紹介する。西村はこれまで、インスタレーション作品を制作しながらキャラクターについての実験を重ねてきた。インスタレーション作品の制作、特にイラストレーションを使わない形式でキャラクターを扱う際に、無名の語り手や、作家自身と「キャラクター」とをどう区別して提示するか、というのが第一の課題である。

なんらかの表象を「キャラクター」とであると認識するには、「同じキャラクター」であると再認できるか、またはその未来が想像されなければならない。絵として描かれるキャラクターであれば、一度限りしか描かれない図像ではなく、それが繰り返し描くことができるものとして認識されることは、キャラクターであることの最低限の条件と言えるだろう。持続性が「キャラクター」以前に「キャラ」の条件であることは、『テヅカ・イズ・デッド』でも既に指摘されている^[10]。

キャラクターとはまず第一に、同一性を認識されることによって存在を可能にする。そしてその存在の持続によって、愛着を持たれたり、物語内の役割を果たすことが可能になる。キャラクターの持続、つまり「いつづけること」自体が、キャラクターがキャラクターとして存在することの条件であり、同時に目的でもあると考えられないか。

本節では、この定義をもとに、特異な出自を持つキャラクター群を指す「地獄生まれ」という概念をあらたに提案する。

「地獄生まれ」とは、その存在の由来がすでに存在意義に反しているキャラクターたちのことを指す。存在の否定が誕生と不可分なキャラクターや、消滅を前提として誕生したキャラクターたちのことだ。かれらはキャラクターでありながら、キャラクターとして「いつづける」目的を持たない。「いつづける」というキャラクターの存在意義に逆行することが、生まれながらにして約束されているのだ。

地獄生まれのキャラクターのわかりやすい例として、ド情ちゃんを紹介したい。ド情ちゃんとは、2022年12月19日にドン・キホーテ公式Twitterから、既存のマスコットである「ドンペン」に代わる新キャラクターとして発表されたマスコットキャラクターである。カタカナの「ド」に手足が生え、ドンキホーテのプライベートブランド「情熱価格」のロゴが貼りついたようなビジュアルをしている。ドンペンは多くのグッズも発売されている人気キャラクターであり、発表直後、Twitterアカウントには交代に対する多くの批判の声が寄せられ、いわゆる炎上状態となった。



Fig.14 ド情ちゃん

発表の2日後に、「皆様のご意見を真摯に受け止め」とし、ド情ちゃんの公式キャラクター交代は撤回された。この発表に「ド情ちゃん」の文字はなく、あくまで「ドンペンの続投」のみが発表される。ここで問題にしたいのは、ド情ちゃんの行く末や批判を集めたことそのものではなく、ド情ちゃんの誕生にあたってそれが計画されていた可能性である。



Fig.15 ド情ちゃん登場時のツイート

ド情ちゃんは、情熱価格のテレビCM放映をはじめとする一連の広告キャンペーンに合わせて制作されたキャラクターであり、交代発表に関するウェブページも、そのキャンペーンサイトのコンテンツのひとつだ。ここには交代にあたっての、ドンペンとド情ちゃんそれぞれからのメッセージが掲載されていた。このメッセージの各行1文字目を取って読んでいくと、ドンペン「たたかいます」、ド情ちゃん「こちらはほんき」と読める。あたかも選挙ポスターのような発表ビジュアルとこの「たたかいます」というメッセージからは、人気投票を経て公式キャラクターを再決定する、という展開を想像できないだろうか。案の定、一部のインターネットユーザーの間では「このあと投票がある」という予想が広がる。当然、ドンペンが勝利するという予想とともに。

つまりド情ちゃんとは、投票で負けるためにデザインされたキャラクターなのではないか。ドンペンの人気を再確認されるだけでなく、ド情ちゃんが公式キャラクター「ではない」ことを確定するために。公式キャラクターとして発表され、投票で落選し、公式キャラクターの座から下ろされる。現実の人間であるアイドルは、オーディションで落選しても、アイドルではない人間として人生が続く。しかし、キャラクターはどうだろうか？

また、地獄生まれのキャラクターは、既存のキャラクターから分離するように生まれる場合もある。あるキャラクター、たとえばドラえもんに関わりなく類似したデザインのキャラクターを使用し、グッズを制作したり、着ぐるみとして活動したとする。ドラえもん名乗り(あるいは名乗っていてもおのずと)、観客はそれをドラえもんとして受け取る。本来権利的に問題があったとして、それがドラえもんであるとされている間、やはりそれはドラえもんなのだ。



Fig.16 偽物のドラえもん

しかしあるとき、権利元からの訴状が届き、そのキャラクターがドラえもんであることについて、裁判が起こる。当然、無断でデザインや固有名を使用し販売していた側は敗訴する。そのとき、かつてドラえもんと呼ばれていたそれは、ドラえもんという名を奪われることとなる。「ドラえもんであること」によって利益を生み出すために運用されていたキャラクターは、名前を失ってはじめて、別個のキャラクターとして生まれ直す。自身の存在理由を失うと同時に生まれ落とされる世界とは、やはり地獄であろう。

3-3 祝福について

前節で提案した「地獄生まれ」のキャラクターとは、その存在の持続を否定することで誕生したキャラクターである。つまりキャラクターにおける地獄とは「いつづけ(られ)ない」場所である。

地獄生まれのキャラクターは、誕生に失敗している。しかしどんな誕生であっても、それがキャラクターである限り、また別の誰かに描かれる可能性は常に続いている。キャラクターはいちど生まれれば消滅することはなく、「いつづけてしまう」ものだ。

かれらは二次創作での運用などによって、「いつづけ(られ)ない」地獄から、「いつづけ(られ)る」、一般的なキャラクターの地平に引き戻すことができる。しかし、それは単なる肯定ではありえない。偽のドラえもんを「でもこいつはかわいいよ」と言うだけでは、かれの出自である権利侵害と、それによる存在自体の失敗を覆せない。その出自もまた、かれがかれで「いつづける」条件のひとつだからだ。だから、地獄に生まれた事実ごとキャラクターの一部として受け入れ、祝福することで、ようやく「地獄生まれ」のキャラクターも、そのキャラクター自身として「いつづける」ことを可能とするのだ。

鈍歌フィヨードッは、PSS(project sing song)で公開されている UTAU ライブラリ、およびそのキャラクターだ。2009年4月1日に、PSS が公開する初の男声音源のデモとして「炉心融解」をカバーした動画が投稿される。

しかし、実際にダウンロードしてみると、ライブラリに音素として割り当てられていたのはほとんどが雑音であった。たとえば「あ.wav」を再生してみると、そこに収録されているのは、到底「あ」とは聞こえない、息を吐くようなノイズだ。UTAUを起動し、鈍歌フィヨードッを歌唱音源として使用し、通常通りに歌詞とメロディを打ち込んでみても、歌詞から想像したとおりに歌を歌うことはなく、再生されるのは雑音の連続だ。おそらく十全に歌を歌う UTAU 音源としての存在が、4月1日の嘘だということなのだろう。嘘のために作り出され、ユーザーの手に渡るときには確実に「間違ったもの」として手に渡るように作られた鈍歌フィヨードッは、地獄に生まれたと言えるだろう。



Fig.17 鈍歌フィヨードッのプロフィール画像

しかし、ほとんどが雑音だとしても、音素の数は揃っており、打ち込めば歌を歌うことはできるのだ。ニコニコ動画で「鈍歌フィヨードツ」のタグを検索すると、音源を組み替え、再編集して日本語を歌わせた動画が投稿され、持って生まれたハンデを克服したかのように賞賛するコメントを見かける。しかし、それはフィヨードツの生まれ持った身体への冒瀆ではないか。「雑音が割り当てられたライブラリ」こそがかれに与えられた身体なのであり、私たちがかれをかれとして真摯に愛そうとするのならば、「雑音が割り当てられたライブラリ」として愛すべきではないか。

「Jewelfish…?」^[15]は、Re:nGによる、冰山キヨテルを使用したオリジナル曲の「Jewelfish」を鈍歌フィヨードツでカバーした動画だ。激しいギターが鳴るアップテンポなロックナンバーで、原曲の日本語の歌詞の通りに音符を打ち込み、歌わせている。フィヨードツの生まれ持った声である、喉をゴロゴロと鳴らすようなノイズや、「か」の音に割り当てられた甲高いベルの音が、歌とも叫びともつかない、ジタバタともがくような不思議な旋律を奏でる。それが楽曲の激しいアレンジに乗せられて、独特の魅力を発揮しているのだ。



Fig.18 「Jewelfish…?」動画再生画面

地獄生まれのキャラクターを、そのねじれた出自ごと、そのキャラクター特有の形として肯定し、愛することを、「祝福」と呼びたい。地獄生まれのキャラクターに贈る祝福とは、キャラクターの表層や現在のありようを評価するのではなく、その生まれにまで遡り、「その生まれ」「その形」以外で、その存在はありえなかった、生まれ自体を肯定す

る。その存在がすでに、そして現在に至るまで常に、肯定「されるべき」ものであるという
ことそれ自体を肯定し、これからもそうあるように祈る。キャラクターは、どこまでも
人間の作り出した架空の存在でしかない。それでも地獄に産み落としてしまったキャラク
ターに対して人間ができることといえば、その誕生を祝福することだろう。

第4章 制作プロセス

前章では、本作《えすく》の制作に至るまでの近作での実践を紹介した。本章では、実際の制作プロセスを振り返り、どのような条件や判断のもとに作品が実現されていったかを紹介する。

4-1 タイトルと名前

本作では、作品そのものであるキャラクター「えすく」の名前を、そのまま作品タイトルとして採用している。制作動機にあるような、作品単位とキャラクターの単位を一致させる試みのひとつの帰結として、一致した固有名を持たせるに至った。また、フォークロックバンドのたま^[11]が「三宅裕司のいかすバンド天国」に初出演^[12]した際、司会者にバンド名の由来を訊ねられ「名前です なかったのでつけました」と答えていたシーンからも影響を受けた。呼びかけ、同定するために必要なものとして「名前」を考えた。

あくまで呼びかけるための音であるため、その語句に強い意味はないが、エピソードとして簡単に由来を紹介する。西村の名前「梨緒葉(リオハ)」は、父の趣味であるワインに由来する。スペインワインの産地として有名なRioja(リオハ)から音を取ったそうだ。これになぞらえ、「えすく」の名前もスペイン語から取った。スペイン語で「聴く」ことを意味する「escuchar」という語がある。なるべくたいした意味のない名前にしたく、音声を中心にしたキャラクターであることから、「聴く」という語は安直でよいと考えた。キャラクターとして愛でられ名前を呼ばれるとき、「えすくちゃん」という単純な愛称が、「escuchar」に空耳することを想像し、「えすく」と名付けた。なによりも口に出しやすい音の感触が決め手となった。

キャラクターへの名付けが作品制作プロセスに含まれるものには、先行例として「アン・リー」がある。アン・リーは、ピエール・ユイグ、フィリップ・パレーノ両名によるプロジェクトで扱われているキャラクターだ。日本の制作会社のカタログから、名前のないキャラクターの図像の権利を買い取り、パレーノが3Dモデルを制作した。アン・リーは自分の出自について、映像作品《この世のどこかで》の中で語っている。現在では両名が設立した団体「アン・リー」がその権利を保有し、アン・リーは物語から解放されて自由を得た、と話されている。ここで「解放」と言われているように、たしかに現在アン・リーは特定の物語に所属せず、ほかのアーティストによってまったく別の物語に参加する可能性にひらかれている。それゆえに、アン・リーは物語から独立した存在として作り直

されたかのように思われる。しかし、アン・リーがアン・リーとして人前にはじめて登場したとき、その映像には《この世のどこかで》という、個別のタイトルがつけられていたのではないか。固有名として分離している以上、《この世のどこかで》はアン・リーの存在そのものとは言い難い。アン・リーはまず《この世のどこかで》という作品の登場人物であったのだ。

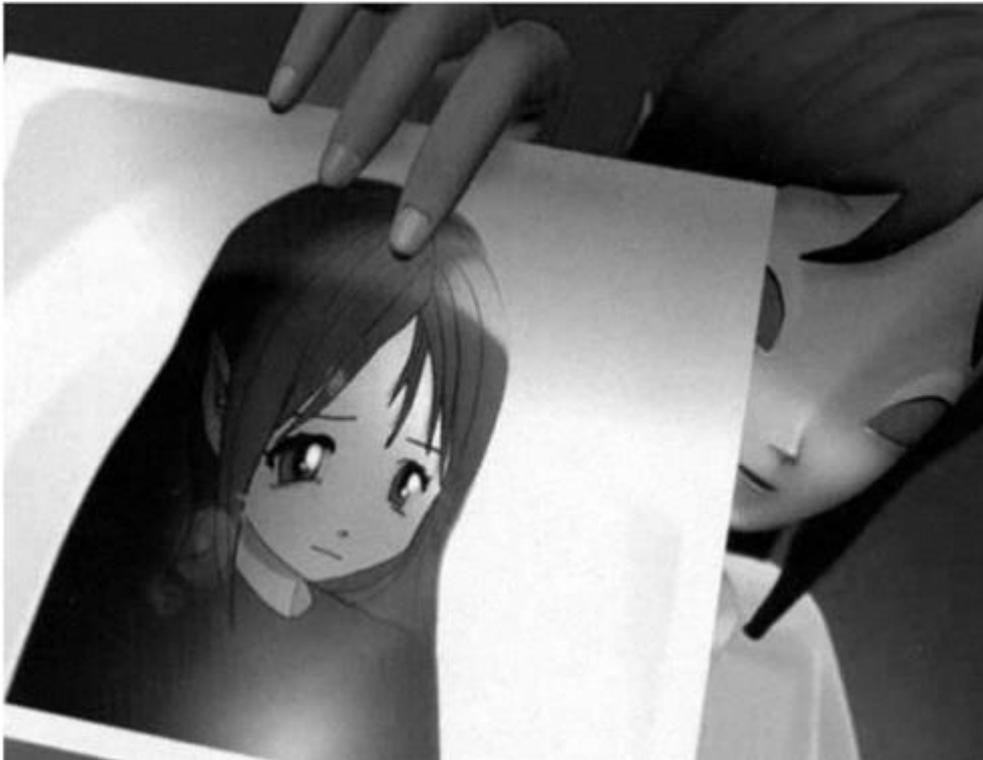


Fig.19 フィリップ・パレーノ 《この世のどこかで》 2000

《えすく》は、作品内にキャラクターが登場するのではなく、作品がキャラクターそのものであることに挑戦している。ここで「キャラクター」は、作品のコンテンツではなく、作品形式として選択されているのだ。キャラクターが美術作品の形式としてありえるならば、「修了制作として絵画を制作した」というように、「修了制作としてキャラクターを制作した」と言うこともできるだろう。つまり本作は、作品であるより先に、キャラクターとして制作されている。したがって「えすく」という名前も、まずはキャラクターの名前として命名され、それが作品タイトルであることはあくまで副次的なものだと言える。

4-2 AI音声の制作

4箇所スピーカーから流れる音声は、CoeFontという音声合成サービスを使用し、編集を加えたものだ。ここからは、台詞を読み上げるためのAI音声の制作プロセスを紹介する。

CoeFontは、株式会社CoeFontが提供するAI音声プラットフォーム^[13]。ブラウザで簡単な録音作業をするだけで、ユーザー自身の声を元にしたAI音声を自由に作成できる。また、使用権を公開しているAI音声であれば、アカウントの保有するポイントを消費することで、自由に原稿を読み上げた音声を生成し、音声データを保存することができる。AI音声を作成するプランには、基本的なもので3種類あり、録音する原稿の量に応じて品質が高くなる。

《えすく》では、ミドルレンジプラン(¥1,000、収録時間めやす60分)を使用した明るい声、同じくミドルレンジプランを使用したアンニュイな声、ローエンドプラン(¥500、収録時間めやす15分)を使用した掠れ声の3つのAI音声を作成し、使用した。以降、3つの声はそれぞれ、light、dark、noiseと呼称する。また、今回、ハイエンドプラン(¥1,500、収録時間めやす120分)は使用しなかった。

noiseは試し録りのつもりであったため、校舎の編集室(防音のドアがついており、壁の一部に吸音材が貼られている)の作業机で、手持ちのmac book proのマイクで簡単に録音した。これまで作品でよく使用してきたような、アンニュイでややブレッシーな声質のAI音声にしようと考え、ほとんど口語のような、ぼそぼそと呟くような調子の発声で録音した。慣れない作業であること、外を通る車の音が聞こえるときには過ぎ去るまで待つ必要があったことなどから、録音作業には2時間近くかかった。結果、生成されたAI音声(noise)は、風邪を引いて喉がごろごろと鳴るような、枯れて掠れたような声であった。それに加えて、原稿を読み上げさせると、音の高低が指示通りにならず、訛ったような発音になることも多い。これは録音時、原稿に合わせて提示されている音の高低(図表)への対応を厳密に行わなかったためと考えられる。AI音声としての品質は低いと言わざるを得なかったが、壊れかけているような、聞く人を不安にさせる声の雰囲気から、結果的にえすくの声のひとつとして採用された。



Fig.20 コエフォントの録音ページに表示される説明

light、darkの録音では、noiseの失敗を踏まえて環境を整え、音質を向上した。レコーダーはSONYのPCM-D10、オーディオインターフェースはPreSonusのAudioBox GOを使用した。レコーダーにオーディオインターフェースを噛ませてmac book proに接続し、マイクとして設定した。実際の録音は、アトリエとして共同で借りているマンションの寝室で行った。

lightの声は、駅や商業施設で使われるような案内音声をイメージの基礎にした。明るい調子で、内容を聞き取りやすいようにはっきりと発音をする。音の高低もブラウザの指示に厳密に従った。また、えすくに使われる声質のうち、一番耳通りのよい声になるため、案内音声そのもののように演技するよりも、観客を引き止めようとする機能のある声色にしようと考えた。明るい声で呼びかけ、気を引こうとするキャラクター類型として、いわゆる「妹キャラ」をイメージし、甘えたような、舌足らずな発音を混ぜて演技している。

darkの声は、これまで作品に多く用いてきたような、ややブレッシーでアンニュイな雰囲気の声为基础とした。えすくに使われる声質のなかで、観客が聞き慣れている西村の肉声が一番近い雰囲気の声だ。lightではテキストを読み上げるような発声を基本としていたのに対し、darkでは語りかけるような柔らかい発声を目指した。観客の記憶に残ろうと続ける雰囲気を持たせたいと考え、全体的に寂しげな表情を語尾に滲ませるよう演技した。

4-3 音声の編集

《えすく》の音声を制作するにあたり、まずは3種類のAI音声に、台詞全体を読み上げさせた。音声を切り貼りするというよりは、3つの声の中から、フレーズごとにどの声を採用するかというイメージがあった。音声の編集には、Adobeが提供する映像編集ソフトPremiere proを用いた。案内音声らしい雰囲気かつ、なるべく聞き取りやすい音質に揃えるため、編集作業の最後にはトラックの全体にまとめて、低域のノイズを削り、中高音域をやや強調するような加工をかけている。

3種類の声をフレーズごとに使い分ける編集手法は、モーニング娘。の歌割りを参考にしたアイデアだ。モーニング娘。の楽曲は、メンバー個々の歌唱力・声質・表現力などの特性を最大化するような特徴的な歌割りもよく知られている。そのなかでも、パート分けのあまりの細かさから一時話題になった「One・Two・Three^[14]」を例に挙げて紹介したい。モーニング娘。50枚目のシングル曲で、ボーカル全体にエフェクトが強くかかったダンスナンバーだ。サビ終わりの歌詞は「どんなどんな時も／決まって君の味方／愛してる」というもので、この「愛してる」部分の歌割りが話題となった。「あ／い／し／て／る」と、一文字ずつ歌唱メンバーが入れ替わるのだ。

一文字単位まで細かく分割された歌割りは、メンバー個々の声を、VOCALOIDやサンプリング音源のように継ぎ合わせる。エフェクトの効果によってメンバー個々の声質は埋没みではあるが、細かな歌い方の癖はその奥から滲み出てくる。その点もまた、一文字ずつに別個のパラメータが設定された合成音声のようである。そうしてメンバー個々の声は1人単位の発話から離れ、「モーニング娘。の声」として再合成される。この操作によって、「愛してる」という指向性の強いフレーズが、1人から1人への語りかけ以上のスケール感を持った言葉として迫ってくる効果を生んでいる。

このような現象を参照することで、複数の声を継ぎ接ぎされた「えすくの声」も、ひとりのキャラクターの声でありうるものとして考えられるだろう。

具体的な編集の例をいくつか紹介する。たとえばえすく(3)の「あなたの前で、こんな顔、したくなかった」というフレーズは、直前の「聞いてるのは分かってただけど(dark)」から続いて、「あなたの前で(dark)／こんな顔(light)／したくなかった(noise)」と声を割り当てられている。生まれたこと不幸を嘆くようなシリアスな独白の後で、観客に聞かれていたことに対して、「あなた」と呼びかけ、自分と観客との関係性を悔やむように語りかけるシーンだ。

まず、「あなたの前で」には、3つの声のなかで特に親密な響きを持つdarkの声を割り当てた。このフレーズは最後に「したくなかった」と後悔を述べる。「したくなかった」は、音の高低としても「たくな」の部分が高音に設定されており、「なかった」に向けて落ちていくような印象になる。「あなたの前で(dark)」からすぐに続けてdarkやnoiseの声を割り当てると、フレーズ中盤から全体が沈んだ響きになる。シリアスな独白の後の「こんな顔したくなかった」という台詞には、「明るく振る舞いたかった」という、セルフイメージの崩れるような不安が込められている。このアイデンティティの揺れを反映するように、「あなたの前で(dark)／こんな顔(light)」と一度明るい声に振れるように声を割り当てた。そこから少し間をおき、掠れた呟き声で「したくなかった(noise)」と閉じた。この3つの声の振れ幅によって、震えた声で本音を言うような印象のフレーズに仕上がった。

4-4 設置、およびキャラクターの身体について

同一性、持続性がキャラクターの重要な要素であることは、3章でも繰り返し触れている。『テツカ・イズ・デッド』でも、キャラクターの持続性を支えるものとして、図像として似通っていることや、同じ固有名で名指されること、といった要素を挙げている。しかし、《えすく》には名前はあるものの、図像がないのだ。

西村はこれまでも、図像をもたないキャラクターを作品で多く扱ってきた。図像のないキャラクターでも「キャラクター」と言えることを強固にするために、今回、キャラクターの条件をあらためて確認する必要がある。同じ声の組み合わせであることが聞き取れれば、えすくはひとりのキャラクターとして同定可能であろう。

しかし、キャラクターの条件である持続性と、インスタレーション作品の特性である仮設性が矛盾することも、同時に発見することとなった。このねじれた存在容態についての考察から、3章で紹介した「地獄生まれ」のアイデアに至った。

架空の存在であるキャラクターは一般的に、唯一無二の肉体を持つことはないと考えられている。たしかに、着ぐるみで活動するゆるキャラを思い出してみても、その身体と思われている着ぐるみが汚れてきたとき、着ぐるみを新調して新しい身体に乗り換える、という現象はありふれている。着ぐるみを変えても同じキャラクターでいつづけられるからこそ、キャラクターは機能する。

キャラクターに「交換不可能な唯一の身体」があるとすればそれは、同じキャラクターと同定し呼びかけることのできる限界、そのキャラクターの「条件」のほうなのではないか。3章では、地獄生まれのキャラクターを祝福するためには、そのねじれた出自までもキャラクターの一部として肯定することが必要だと述べた。つまり、地獄生まれのキャラクターは、地獄生まれであることを含めてしか、同じキャラクターとして「いつづけ」られないのだ。

《えすく》は、3日間の展覧会の会期中だけインスタレーションとして姿をあらわし、会期が終了すると解体されるキャラクターだ。インスタレーションは仮設的に設置されるものであり、3日間の短い会期を前提として組み立てられる《えすく》も例に漏れない。えすくのパーソナリティは、この命の短さや、観客を待つことしかできないという、展示作品ゆえの特徴に紐づいて設定されている。えすくはキャラクターであると同時に作品であり、またインスタレーション作品として展示されることが、キャラクターとしてのえすくの成立条件に関わっている。

《えすく》は、その身体であるインスタレーションの解体をあらかじめ条件として作られた、地獄生まれのキャラクター／作品である。解体が条件であるゆえ、続きを作ることすら許されない。もう描き直せない、観客や作家の記憶の中にだけ存在するキャラクターとして言及し続けることこそが、えすくを祝福することと言えるだろう。

評価とまとめ

本章では、本作での挑戦がどの程度達成されていたか、要素や設置箇所に分けて振り返っていく。その後、西村の今後の作品制作に向けた課題を検討する。本作での展示における各要素の達成状況の検証方法はおもに、先生方からのコメント、メディア映像専攻学生の学生や、観客として訪れた友人・知人への聞き取りなどである。会期中は西村自身も展覧会スタッフとして監視・受付業務に参加しており、観客の反応を直接観察することもできた。また、MEDIA PRACTICE22-23では来場者アンケートを実施したため、その結果に書き込まれた感想も参考にしている。作品名・展覧会名・作家名をTwitter上で検索し、Twitterに投稿された感想も参考にした。

これまで西村は、多くの作品で「語り」をメディウムとして扱ってきた。今回もその例のひとつであるが、特徴として、語りを聞くプロセスの分散がある^[15]。《えすく》はひとりのキャラクター／ひとつの作品として観客に語りかけるが、その身体は展覧会場内に散らばり、間に挟まる多くの作品の鑑賞時間によって観客の経験は分断されていた。これによって、観客の《えすく》に対する関心は弱まったと感じた。本展はグループ展であり、西村の作品を目当てに訪れる観客の割合は多くない。そのなかで、声質が同一であること、キャプションに書かれた作品名を頼りに存在を同定し、そこからひとりのキャラクターをイメージすることのハードルは高かったと言える。

メディア映像専攻には、タイムベースな作品を制作する学生が多く在籍し、鑑賞時間が10分を超えることも少なくない。《えすく》は4つに分かれているため、ひとつひとつの設置箇所でも聞くことのできる音声は2,3分程度と短い。作品を4箇所に分割したことで、一箇所ごとの鑑賞時間が短くなり、結果的に他の学生の作品に比べて印象は弱まった。

しかし、一部の観客からは「えすくのことを忘れてたくない」という感想も受け取った。「えすく(3)」に「このまま、みんなわたしを忘れていくんでしょ」という台詞があるように、本作のテーマのうちには、観客が《えすく》に対して強い関心を抱かないこと、印象が薄れることへのアイロニーも含まれる。《えすく》に関心を持たない観客の存在は、「忘れてたくない」と感じる観客にとっては、むしろテーマの説得力を増しているとも言える。この状況は、一部では作品のテーマを伝えることに達成しているが、それを受け取ることのできる対象が狭く、問題もある。

これは、「関心を持たれないこと」をテーマの一部としながら、キャラクターという形式を選んだことによって必然的に発生した矛盾であると考えた。一般的に言って作品は、

関心を持たなければ、テーマを受け取るまでの充実した鑑賞は得られない。つまり、「関心を持たれないこと」を、作品にそのまま実現しようとする、一部の積極的な観客以外には、そのテーマを受け渡すことはできなくなる。しかし、本作の形式は「キャラクター」である以上、「関心を持たれないキャラクターに注目させる作品」ではなく、「関心を持たれないキャラクター」そのものでなければならなかった。この根本的な矛盾は、実際に作品が展示され、観客に相對したことで浮き彫りになった。

「関心を持たれないキャラクター」そのものである作品に関心に向けさせるには、作品外の要素によってその作品が指し示されていることが必要である。MEDIA PRACTICE22-23では、《えすく》の各展示場所のかたわらには、作品のタイトルと作家名と作品の簡単な説明文が書かれたキャプションボードが掲示され、目に入るように照明が当たっていた。手渡しで配られたリーフレットにも、作品が4箇所に分けられていることが明記され、各箇所に印がついていた。それでも、会場で監視をしながら観察したかぎりでは、観客の注意が十分に《えすく》に集まったとは言えなかった。

それでは、「関心を持たれないキャラクター」そのものである作品を、どうやって矛盾せずに展示しながら、テーマを伝えるに十分な関心に向けさせればいいのか。たとえば、作品外部の要素、つまり展覧会の構成、タイトル、宣伝などに、そのキャラクターの存在を指し示す要素があればどうだろうか。または、そのキャラクターを指し示す別のキャラクターがいればどうだろうか。指し示された先にあるものが「関心を持たれないキャラクター」である以上、一連の経験は多少の落胆を含むことになる。関心を持たれることと、魅力があることがどの程度重なるかについても検討せねばならない。これらのアイデアのさらなる検討と実現は、西村の今後の課題となるであろう。

謝辞

本修了制作の制作にあたって、多くの意見や指導をいただきました先生方、サポートくださった助手のみなさんに心から感謝いたします。1年間の休学から復学したさい、研究室の移籍を快く受け入れてくださり、半年以上迷走を続ける私に主査として根気強く助言をくださりました服部浩之准教授、大変お世話になりました。ここにお礼申し上げます。

また、多くの心優しい協力が精神的な支えともなりました、共同アトリエのメンバーにもこの場を借りて感謝申し上げます。

注

- [1] 危機に陥る美女を勇敢な男性が救い出すという物語類型。1970～80年代に、アンジェラ・カーターやジェーン・ヨーレンらによって紹介された。
- [2] 株式会社コプロプラが運営する、25歳以下の学生クリエイターを対象とした奨学金。
- [3] 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版(2005)
- [4] 同書、p.95
- [5] 東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社(2001)
- [6] 村上裕一『ゴーストの条件 クラウドを巡礼する想像力』講談社BOX(2011)
- [7] 岩下朋世『キャラがリアルになるとき —2次元、2・5次元、そのさきのキャラクター論』青土社(2020)
- [8] バーチャルYouTuberの略。2016年から、アバターで活動するYouTuberの呼称として、自らもVTuberであるキズナアイが提唱。
- [9] デジタル庁ウェブサイト「マイナンバーの広報用ロゴマークについて」
https://www.digital.go.jp/policies/mynumber_logo/ 2023年2月14日閲覧。
- [10] 『テヅカ・イズ・デッド』 p.117
- [11] 1984年に結成、1990年にメジャーデビューしたフォークバンド。
- [12] 1989年11月11日放送。
- [13] <https://coefont.cloud/coefonts>
- [14] モーニング娘。 「One・Two・Three」 (MV)
<https://www.youtube.com/watch?v=z2VLNZYyAaE> 2023年2月20日閲覧。
- [15] 本稿で詳しく紹介していない作品《こないだの話》には、ぶらぶらと会話しながら歩いているシーンをiPhoneで撮った短い映像が複数箇所に分散して展示されていた。しかし《こないだの話》に登場する映像は個別のシーンであり、連続した時間は感じさせても、観客への語りかけとして連続しているわけではなかった。

画像出典

1. MEDIA PRACTICE22-23で配布されたリーフレット デザイン：佐藤瞭太郎・チャンヤ・スイウランポン
2. MEDIA PRACTICE22-23展示記録 記録撮影：MEDIA PRACTICE22-23記録班
3. 同上

4. 同上
5. 同上
6. 《違う月を見ている》記録撮影：Yukinori Suda
7. 《僕に似てかわいい》記録撮影：MEDIA PRACTICE20-21 記録撮影：MEDIA PRACTICE22-23記録班
8. 《ハッピーエンド》記録撮影：Kanade Hamamoto
9. 同上
10. 《歌を教える》記録撮影：クマ財団
11. 《違う月を見ている》記録撮影：Yukinori Suda
12. 東浩紀『動物化するポストモダン』 p.81
13. デジタル庁「マイナンバーの広報用ロゴマークについて」
https://www.digital.go.jp/policies/mynumber_logo/ 2023年2月14日閲覧
14. プレスリリース『ドン・キホーテ新キャラクター「ド情ちゃん」登場!』
https://ppih.co.jp/news/pdf/pr221216_jonetztvcn.pdf 2023年2月20日閲覧
15. ドン・キホーテTwitter公式アカウント (@donki_donki)
https://twitter.com/donki_donki/status/1603586107102597120?s=20&t=Y5fBlxuCs-zuJgPMRCZCZw 2023年1月26日閲覧
16. Amebaブログ「ぐーすか・ぶーすか中国大冒険!」
<https://ameblo.jp/huhehaote/entry-10000299653.html> 2023年2月14日閲覧
17. PSSウェブサイト鈍歌フィヨードツのプロフィールページ
<https://sites.google.com/site/utauvoice/donka-fjord> 2023年2月14日閲覧
18. 【UTAU】jewelfish...? 【鈍歌フィヨードツ】
<https://www.nicovideo.jp/watch/sm9637824> 2023年2月20日閲覧
19. フィリップ・パレーノ《この世のどこかで》金沢21世紀美術館コレクションデータベース
http://jmapps.ne.jp/kanazawa21/det.html?data_id=78 2023年2月20日閲覧
20. CoeFont AI音声録音ページ
<https://coefont.cloud/createCoeFont/> 2023年2月20日閲覧