

研究ノート

Celebrate for ME

——自分が自分の〈おくりびと〉になる

XR作品の創作と分野横断的芸術表現の実践

岡田裕子、会田寅次郎

概要

《Celebrate for ME》は、美術家・岡田裕子¹が創作した「自分が自分の〈おくりびと²〉になる」ことをコンセプトとしたXR³作品と、その関連作の総称だ。

「Celebrate for ME - The first step」⁴はこの作品をはじめて発表する場となった、1日だけ行われた展覧会である。これは自分で自分を葬送する〈おくりびと〉となるというコンセプトのもと、観客のひとりひとりが鑑賞者でもありながら体験・行動をする参加型の芸術作品を発表する場となり、2023年12月に、東京・神保町にある「PARAと美学校の共有スペース」と「美学校スタジオ」の2会場で行われた。

この展覧会の中で、重要な位置を占める作品は《Celebrate for ME: okuru》と題したXR作品である。この作品は、体験者がVRヘッドセットと等身大人形を用いて「自分が自分の〈おくりびと〉になる」という体験をすることができる。

この研究ノートでは、この作品の生まれた経緯やコンセプト、どのように作品が制作され表現されたかにつ

いて述べる。特に主軸となるXR作品《Celebrate for ME: okuru》については、実装に至るシステム設計などについても論ずる。

1 《Celebrate for ME》創作へのあゆみ

岡田裕子のこれまでの作品について

まず、岡田裕子のこれまでの活動を紹介することで、この創作に至るアーティストとしての文脈を伝える。

岡田は1970年東京生まれ日本在住の現代美術家である。分野横断的な技術・技法を用い、自らの私生活上の実体験をもとに発想した、我々の生きる社会への示唆に富んだ美術作品を創作し続けている。代表作に、男性の妊娠をストーリーにした《俺の産んだ子》(2002/2019年)、未来の再生医療の発達と社会現象を描いた《エンゲージド・ボディ》(2019年、図1)などがある(これに



図1:《エンゲージド・ボディ:脳血管のティアラ》
2019年(撮影:宮島修)

ついでには岡田の作品集²⁾に詳説あり)。これまで用いた技術は、絵画、フォトコラージュ、映像、インスタレーション、サウンドインスタレーション、パフォーマンス、3Dプリンターで出力した彫刻など多岐に渡り、制作テーマに合わせ、そのつど、多様な技術を活用する。これまでのテーマの多くは、現代社会における人間の生と死と身体にフォーカスしている。また、発想のインスタレーションの多くが、日常生活の中でのエピソードから起こることも岡田の創作の特徴である。本文で取り上げる《Celebrate for ME: okuru》とその関連作も、発想やコンセプト、先鋭的な技術の探求という面において、岡田のこれまでの創作スタイルの流れを汲むものである。

創作へのきっかけ

ここ数年、岡田の日常生活の環境において、近親者や友人に死が訪れている。実父や親戚、友人の死に幾度か遭い、葬儀に参列する機会も増えることになった。特に実父については、父親を亡くした悲しみもさることながら、家族として葬儀を執り行う立場となり、これが、岡田自身が日本の葬送文化に対して身をもって経験し、気づきを得るきっかけとなった。また、《Celebrate for ME》の発想に至る2020〜21年という時期は、日本は新型コロナウィルスのパンデミック下にあり、厳しい感染対策が施行されていた。多くの人々が参列という形で集会する葬儀という場も、自主規制も含め、従来行われていたものとの違いが見られた。たとえば、感染対策のために弔問客の数も控え、皆がマスクで顔を隠し、物々しさと共に、よりいっそうの厳かさを感じたことを記憶している。

岡田の家族の葬式で特に印象的であったのは、故人を棺に納める「納棺式」である。納棺師が、遺族の見守る中、故人の爪を切ったり、衣服を整えたり、化粧を施したりする。これに立ち会えるのはごく近い近親者に

限られており、一般的には二親等（父母、子、兄弟姉妹）までの間柄がこの儀式に立ち会う機会を得る。岡田は、過去、話題作であった映画「おくりびと」を鑑賞したときに、納棺の儀式に携わる職業である納棺師についての知識を得ていた。実際に家族として納棺の儀式に立ち会う経験で、これを行う役割の主に立つ者は、喪主とその家族であり、納棺師は故人をおくる家族の補助的役割の存在であるという認識を得た。すなわち、本来は家族が故人の〈おくりびと〉であるともいえるだろう。他にも、葬儀の体験ではいくつかの発見があった。まず、葬儀での僧侶、喪主と故人の家族、参列者が宗教的な作法に則って行う行動や所作、それらには演劇的空間に似た場づくりがある。斎場を劇場と見立てると、舞台の壇上は棺とその周りの献花などがある空間と捉えることができる。喪主や故人の家族、参列者は劇場の鑑賞者の立場といえるが、焼香など、ある種のパフォーマンスのような所作を行う様子は、同時に演者の立場でもあり、現代美術の分野においてはリレーショナルアートやワークショップにも通じるものだ。このように斎場を劇場としてその場にいる人間は演者か鑑賞者またはその両方だと見立てるとすれば、〈主役〉は棺の中に存在する〈故人〉である。しかしまた、葬式で例外なく不在であるのも、その主役である〈故人〉そのものなのである。

ここで、〈主役〉になる機会が、個人の立場でどれだけ存在するかを考える。特殊な職業やキャラクター、経済的に豊かな立場などでない限りは、主役になるというシチュエーションは非常に機会が少ないのではないだろうか。誕生日や入学式、結婚式などというイベントの中では一時的に個人が〈主役〉となる場面はあり得るが、それですら誰もが機会があり、かつ祝われると決まっておらず、むしろ個人が大勢から祝われること自体、社会的、経済的、環境的に恵まれた状況である。これに関して思考し生まれた岡田の作品に《ナニカツイワウ》（2019年、図2）がある。個人が〈主役〉となり祝われることをテーマにした作品で、祝われない人に対して、その人の祝わない事柄を祝うというコンセプトのもとで行われた参加型アートである。これは、誰もが祝われ〈主

役〉になれるという作品であるが、葬儀における〈故人〉はどうだろう。〈故人〉は、この世に不在であることから、葬儀という形式の中での立場は〈主役〉であろうとそれを本人が実感することは不可能である。岡田はそこに深い哀愁を感じた。

しかしテクノロジーを活用した芸術作品であれば、この現実を逆転し、〈故人〉である自分が〈主役〉となるということが可能なのではないだろうか。そのような岡田の着想が、「自分が自分の〈おくりびと〉となる」XR作品《Celebrate for ME: okuru》が生まれるきっかけとなった。

創作に向けてのリサーチ VR作品の現在

2019年以降、日本の現代美術作家によるVR作品が芸術として認識され国際芸術祭などの発表が増えてきたという実感がある。それは岡田の個人的な鑑賞体験によるものであるが、そもそもVR機器とその開発が汎用性の高いものになった時期に重なるのではないかと考える。

これまでに、岡田が鑑賞体験をした中で特に印象深いVR作品としては、あいちトリエンナーレ2019で発表された、小泉明郎《縛られたプロメテウス》（2019年）⁷⁾や、東京都現代美術館におけるホー・ツーニエン個展「エージェントのA」（2024年）⁸⁾で発表された《ヴォイス・オブ・ヴォイドー虚無の声》（2021年）⁹⁾である。これらの作品は、VRのヘッドセッ



図2:《ナニカツイワウ》 2019年

ト内の出来事に加えアナログな演出で独特の鑑賞体験を施している。たとえば、小泉の作品はヘッドセット体験後にさらに演出があるし、ホーの作品は体験者が姿勢を変えるとVR上の風景が変わり、それが物語に重要な役割を果たしている。また、どちらにも、テクノロジーをおもしろく用いることだけがポイントではなく、歴史や社会へのリサーチとシリアスな批評がなされている点がすぐれている。

ただし、本論文で論じている《Celebrate for ME: okuru》のようにVRヘッドセットの機能を改造して、現実存在する人形と体験者の顔がシンクロナイズし、体験者がパフォーマンスを行うことで観客と共に情動を揺さぶる美術作品は、筆者の知る限りはまだ存在していない。

〈おくりびと〉(＝納棺師)について

本作品のキーワードとなる〈おくりびと〉(＝納棺師)の歴史のリサーチに触れることとする。

佐藤一志執筆のコラムによると、納棺師という仕事は、1954年におきた日本海難史上最大の惨事である青函連絡船「洞爺丸」の事故がきっかけで生まれている。函館市民が葬儀社の要請を受けて遺体を遺族への引き渡しを手伝った事案がもとになって、葬儀社がサービスの一環に組み込むようになった(心に残る家族葬葬儀コラム「納棺師という仕事が生まれた経緯や仕事内容、やりがい、将来性を解説」より抜粋。)という。筆者にとっては、葬儀を行う業者というものが思ったよりも歴史的に浅い職業だというのが意外であった。

しかし、死者を納棺し埋葬する葬儀自体はそれより古くから存在しており、それは江戸時代から一般庶民にも普及しはじめたようだ。互助会保証株式会社、一般社団法人全日本冠婚葬祭互助協会編書によると、江戸時代は故人の遺体の納棺などを、興屋こしやなどの装具貨物業と人足請負業に頼んでいたという。明治中期に「葬儀社」

が誕生し、納棺も葬祭業者が行うようになっていった。その後、高度成長期とともに死の在りかたや家族の在りかたが変容し、葬式の形式も時代とともに変化を遂げていったというのである。その中で、前述の青函連絡船「洞爺丸」という重大事故をきっかけに職業としての「納棺師」が確立したという流れであろう。

そのほかにも、葬儀のありかたの歴史などを紐解くと、日本の葬式を通じた戸籍の管理と宗教との関係などにも興味深い点をいくつか知ることとなった。しかし、特に宗教については、本作品の中では一定の距離をとることにした。日本の葬式の多くは仏教が司るという現実があり、本作品でも日本文化の表象として仏教の影響は各所に現れているが、特定の宗教色はできるだけ避けるように工夫をしている。日本の葬儀へのオマージュも含む本作品は、儀式の形式のそれぞれも仏教の影響は避け難く、いくつか所作の中でも引用している部分がある。しかし特定の宗教がメインテーマではない。また、納棺師のような仕事は仏教以外の宗教にも存在している。形式は変われど普遍性のあるテーマではないだろうか。海外の、仏教以外で納棺師の仕事については、映画の鑑賞体験により知る機会があり、アメリカ映画「The Rite」が挙げられる。この映画の冒頭で、重要な場面として、キリスト教の納棺師の家庭で行われる、主人公の亡き母の納棺の過程が描かれており、その所作が丁寧に撮影されていて印象的だった。爪を切るなど、日本の納棺師の仕事に通じるところがあると感じた。

二 構想から創作へ

アート作品であれば「自分が自分の〈おくりびと〉になる」ことが可能なのではないか、という発想から、最初に岡田が導き出した作品の構想はこのようなものであった。

体験者は、非現実の視覚を目前の現実空間とともに体験できる機器を装着する。その視覚上では、等身大の人の顔面部が体験者の顔となり、人形を動かした際も顔は忠実に追従することによって自分の行動と人形の動きがシンクロナイズする。それにより体験者は視覚と触感を伴い、もう1人の自分を動かしているような感覚を得ることができるだろうと考えた。このように、テクノロジーの力によってリアリティを持って自分で自分自身を動かすことで、「自分が自分の〈おくりびと〉になる」ことの疑似体験が可能なのではないか、というものである。

この構想が浮かんだ当時、どのような技術でこれを実現するかについて、数人の専門知識に長けた人々に相談した。まずは本研究ノート共同執筆者である、メディアアーティスト、ソフトウエアエンジニアである会田寅次郎である。会田は岡田の家族であるという事情もあり、気軽に技術的な相談をすることができた。発想当初から相談役となり、この作品にかかわることになった。会田は、過去のいくつかの岡田の作品の技術面においてのアドバイザーであり、時にエンジニアとして開発を担当していた。

構想に対する会田の最初の意見は「案はおもしろい」。しかしその後シビアナ意見も続く。「簡単にできると思っているのだろうが、なかなか技術的に難しい内容、特にセンサーをどうするかの問題がある」「企業の実例もないだろう、なぜなら用途としてのメリットが乏しいからだ、実例のない開発を一から実装するのは難しさが伴う」「予算はどのように考えているのか？ 芸術はどうしても低予算となるが、アーティストの個人資金での制作は金銭的に厳しい」というようなものであった。「でもおもしろいからやってみよう、作品としてもよいものになるかもしれない」という流れで、会田がエンジニアとして開発を担当し、このアートプロジェクトをスタートすることとなった。

この時期、まだ構想がはじまったばかりのこのアートプロジェクトのために、各方面へ協力を仰ぐためにビジュアルで伝えるイメージスケッチが残っている(図3)。岡田は、構想が浮かんだ時点で、まずはこのような

エスキースを描くという方法を取っている。これは、自らの構想を自分の中でイメージを明確にするためもあるが、制作協力などで、適宜関係協力者へビジョンを伝え、理解を求める際にも有効なプロセスのひとつである。

—当時まず探したのは、技術面のアドバイザーやサポートができる人材だ。会田は主にソフト面において計画当初からかわることが決まっていたが、ハード面との接続や、機器の入手、他全体のテクニカル面でのアドバイザーとサポートを知人へ呼びかけはじめた。その流れで、2023年3月頃から、メディアアーティストの时间里充氏、東京大学大学院情報学環特任研究員の倉本大資氏とコンタクトを取り、技術面の相談を行った。倉本氏は現在も引き続きテクニカルアドバイザーとして継続的に本プロジェクトの研究・実施に携わっている。

プロジェクトスタート時、会田と倉本氏を中心に技術開発について意見交換した事柄は特に2点が中心であったと記憶している。それは装着した際に視覚化される、現実空間に伴い仮想の自らの頭部が映し出される効果が得られる、機器の選択について。プロジェクトスタート当初は透過型のVRヘッドセットであるホロレンズが使用機器の第一候補となっていた。しかしホロレンズは「高価である」「もう少し一般的に馴染みのある機器のほうがよいのではないか」「ホロレンズは生成した画像の透ける様子が、視覚的におこっていることへのリアルさに欠けるのではないか」などの理由で他の機器を検討することになった。その結果、市販のVRヘッドセットであるMeta Quest Proを活用することとなった。

資金面では、アーティスト個人の自己負担だけでは十分な予算確保に不安があったため、助成を申請した。結果、この作品を発表するアートプロジェ



図3：2023年3月17日のイメージスケッチ

クトが、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京「東京芸術文化創造発信助成」に採択されることとなった。これにより、このXR作品を初公開するアートプロジェクトを計画的に進行するためのモチベーションを高めることができた。この時点で、この公開事業を「1日だけの展覧会」とし、展覧会名を「Celebrate for ME - The first step」とする流れとなった。

アーツカウンシル東京の助成は実施に至るにおいて大きな助けになり、心から感謝している。しかし助成対象経費に対する内容には実施するアーティスト本人へのリスクにもなる条件がいくつかあると感じた。たとえば個人アーティストとして申請した場合、事業費の半額しか助成されないこと。代表者であるアーティストの労働に対しては助成対象経費が認められないということ。また、助成された事業内で創作、記録されたものを著作・制作者であるアーティストが後日作品として販売してはならない、などというものもある。そうすると、代表アーティストは創作物が自己の著作物であっても自由が認められないということがおこり、文化を創造し発信するアーティスト本人に長期的なリスクが伴う。こういった助成の条件は、アーツカウンシル東京に限ったことではなく、様々な助成事業において存在するのだが、これにより内容のすぐれた事業であっても助成申請をためらってしまうアーティストは少なくはないのではないだろうか。助成を得たからこそその気付きも得ることができたので、今後、日本の各助成団体において、これらの案件への見直しがあるように期待したい。

二 XR作品の発表 「Celebrate for ME - The first step」展

制作されたXR作品は「Celebrate for ME - The first step」展(図4)で2023年12月26日にはじめて発表され

た。この展覧会はVRヘッドセットと等身大人形を用いて体験者が「自分が自分の〈おくりびと〉になる」ことができるというXR作品《Celebrate for ME: okuru》を主軸として《Celebrate for ME: tsutsumu》《Celebrate for ME: kuru》《Celebrate for ME: aruku》《Celebrate for ME: iwanu》という関連作品を体験しながら回遊するという展覧会である。アートプロジェクト立ち上げ当初は、XR作品のシステムが動くか試験運転する実験会という目的であったが、展覧会全体の内容はXR作品だけでなく、鑑賞者全の体験がより充実したものとなることを目的として拡大された。2023年12月26日、東京・神保町にある「PARAと美学校の共有スペース」と「美学校スタジオ」の2会場で行われ、タイトルとともに「岡田裕子による1日だけの展覧会」と副題が付けられ開催された。

この章では「Celebrate for ME - The first step」展の全容について論じて、「Celebrate for ME: okuru」の制作過程から実装に至るまでを詳細に述べる。

XR作品 《Celebrate for ME: okuru》のシステム

《Celebrate for ME: okuru》(図4)は、体験者がVRヘッドセットを装着し、自らの身体の動作と連動した拡張現実を体験するXR作品である。体験者は、拡張現実の中で自分自身の納棺の儀式を行い、〈おくりびと〉として自らを葬ることができる。この作品には主に、体験者・VRヘッドセット・等身大の人形・拡張現実の中で、等身大サイズの人形の顔が自身の顔になっており、体験者が人形を動かすと顔も同期して動くことで、それが自分の身体であるかのような感覚を体験することができる(図5)。VRヘッドセットはこの作品のために特別に構成されたシステムに連動している。

このXR作品を体験する第一会場は、関係者の服装や受付の仕様、大道具や、そのほかの関連作品によって齋場

によるナレーションが流れ、それらの行動を導く。BGMとして音楽家の西川颯のオリジナル音楽が情感を引き立てながら共に流れている。体験者はVR上で自分の姿となった人形（亡くなった自分）に衣装を着せ、抱きしめ、花や海、食べ物、地面などの美しい色合いとともに抽象性のある断片的な動画である。それが死の直前にみる走馬灯のような映像となり、あの世とこの世を繋ぐようなビジュアルを演出した。

会場のセットも、この衣装と同じ緑色の「再生ボタン」を示す大きな布でできた三角のバナナが、舞台セットのように会場のあちこちに吊るされており、緑のイメージカラーと三角のシンボルは、会場が葬儀場のようなでありながら作品の世界であるという演出の役割を果たした。事後に制作したドキュメント映像作品内では、これら緑色のものすべてが場面ごとにクロマキー合成され映像効果として生かされた。

XR体験は、体験者が畳から人形を抱き上げ、木製の棺に納めることで終了する（図8）。棺が閉じられると、いままで人形の頭部の位置と同期されていた人形の顔が突然棺を通り越して



図6: 衣装を人形に着せる体験者 (撮影: 北田理純)



図7: 第二会場で上映されたクロマキー映像 (撮影: 菅藤将)

のように演出されている。この空間に参加する者は、〈おくりびと〉となるXR体験者と、そのサポートをするスタッフ、テクニカルスタッフ、誘導スタッフ、鑑賞者（他の作品の鑑賞体験もする人たち）で構成される。XR体験者は、鑑賞者がみているなかで、VRヘッドセットを装着し、会場に流れる岡田のナレーションに導かれることにより、オリジナルの作法に倣い葬儀の儀式を行う。鑑賞者には「レイ服」（礼服）を纏い参加するようあらかじめ広報で呼びかけている。また、スタッフも黒服を身に纏っている。葬儀会場と同様に、関わる人すべてが場の体験者となっていることを服装でも表している（図4参照）。

体験者が行うオリジナルの儀式の作法は、「旅立ちの衣装」と名前のつけられた服を等身大人形に着用させることが主である。この服は、クロマキー合成（映像の中の特定の色を透明にし、そこに別の映像を合成する技術）を施すことを意識した緑色をしており、ファッションデザイナー伊藤弘子¹⁰と共同制作した納棺の儀式用の服だ。寝ている姿勢の人形（故人のイメージである存在）に着せやすいよう、布が大きく広げられるデザインで、その上に人形をのせ、折り紙のように布を折りたたみながら着せてゆく（図6）。前合わせだけではなく腕全体もたたくさんの三角形のボタンをゆっくりと留める衣装で、その手間にかかるプロセスが厳かな儀式的な時間経過を演出している。体験中は、会場のスピーカーから録音された岡田裕子



図4: 棺に人形をおさめる場面の風景 (撮影: 北田理純)



図5: 体験者の視覚が奥のモニタに反映

浮かび上がり、巨大化しながら空中へ高くのぼってゆく。あるいは、体験者のすぐ横に顔が宙に浮いたままついてくる場合もあった。これは、現地でリハーサルをするまではどのようになるか予想がつかなかった、いわばバグによっておこった現象だ。棺などの暗い場所ではセンサーが機能せず、人形の位置と回転を推定するために使用される Oculus コントローラーの位置推定が混乱し、顔が棺から離れて浮遊するのである。それが、作品の物語の終わりとして強い印象を残すというおもしろみが生じた(図9)。魂が天に昇ったと感じさせる。これらのヘッドセット内の視覚体験は、会場のディスプレイを通じて他の観客が同時に見ることができ、多くの鑑賞者が体験を共有できる。

仮定の葬儀の参列者が、儀式に立ち合い、故人の、この世との別れとあの世への旅立ちを共に見送るような、儀式的でかつ劇場的空間を生み出した。

XR作品《Celebrate for ME: okuru》の技術

XR作品《Celebrate for ME: okuru》のXR体験者による会場での体験はヘッドスキャンからはじまる(図11)。スキャンからVRヘッドセットへ反映されるまでの準備が完了するのにおおよそ40分ほどの時間を要する(ダウンロード時間などの待ち時間を含む)。準備が終わり、体験者がヘッドセットを装着してから実際にパ



図8：納棺する体験者(撮影：北田理純)



図9：バグにより顔が浮かぶVR映像

フォーマンスのような儀式を行うXR体験時間は約5分ほどである。体験者がヘッドセット内で見えている景色は会場の大きなモニターに映し出され、他の観客も共に視覚体験を共有することができる。また、俯瞰したカメラで撮影した映像は、クロマキー合成したのちに別の第二会場へ送信し、リアルタイムに上映される。このように多くの観客が、体験者が〈おくりびと〉となる姿を見守ることで、儀式的な空間を作り出す要素になっている。

ソフトウェア

体験者の顔を3Dキャプチャするために、WIDARというスマートフォンアプリ^{注A}を使用。将来的には、Meshroom^{注B}などのソフトウェアを使用することも視野に入れている。アプリケーション開発には、React^{注C}、A-FRAME^{注D}を使用した。この作品専用にサーバーアプリケーションとARアプリケーションを開発した。サーバーはメインのARプログラムと3Dキャプチャされた顔のデータをヘッドセットに配信するためのものである。Reactの利用により、ホットリロードなどの機能を活用して開発を迅速化した。



図10：映像作品《Celebrate for ME: okuru》より2つのシーン

注A WOGO社のソフトウェアで、スマートフォンを用いて、フォトグラメトリ技術により物体の3Dスキャンを行うことができる。
 注B フランスの非営利団体Adevisionが制作した、オープンソースのソフトウェアで、複数の角度から撮影した写真から3Dデータを計算・出力することができる。

注C インタラクティブなウェブサイトを制作するためのソフトウェアであり、プログラムの内部状態の変更それに伴う表示の変化、サーバーとの通信といった、データやプログラムとの間の関係性の記述や把握を容易にする特徴がある。またそれにより、プログラムを更新するたびに、再起動を経ることなく自動的にヘッドセット上にプログラムがインストールされる機能(ホットリロード)が利用できるようになるため、プログラムを書き換えるたびに手動でデータを移行し、アプリを再起動するという手間が省ける。

注D オープンソースのソフトウェアで、インターネットのウェブサイトにヘッドセット等のXR機器が接続し、そのウェブサイトから提供されるプログラムを読み込んでXR体験を提供するための標準規格であるWebXRの利用を容易にするためのもの。

ハードウェア

〈おくりびと〉である体験者がヘッドセット (MetaQuest Pro) を装着し、等身大の布でできた人形を「葬送の儀式」として動かす。AR空間では、人形の顔が体験者の顔に置き換えられる。その仕組みは以下のようになっている。まず、2つあるQuestコントローラーのうちの1つが、人形の頭部に埋め込まれる(図12)。市販の人形を、シリコン素材を用いてコントローラーが固定できるように改造した。そして、Questコントローラーから取得した位置データと回転データから、拡張現実上での顔の位置を計算する。訪問者のスマートフォンアプリで直前に3Dスキャンされた顔のデータが、会場内のローカルサーバーを介してヘッドセットに反映される仕組みである。



図11：頭部スキャンの様子(撮影：北田理純)

体験の具体的な手順

まず会場のスタッフがWIDARを使用して体験者の顔をスキャンする(図11参照)。その後、その3Dの顔データがローカルサーバーにアップロードされる。その後、会場のスタッフがヘッドセットを装着し、Quest Proのデフォルトのウェブブラウザを介してメインのVRアプリを起動し、WebXRが動作する。スタッフは、体験者がヘッドセットを使用する前に、Questコントローラーの一つを使用して、顔の3Dデータを調整(回転、拡大、または移動)し、その顔と人形の頭部とを一致させる作業を行う。それが完了したのち、体験者にヘッドセットを装着してもらい、XR体験が開始される。

このXR作品の技術面においては、論文「Celebrate for ME: okuru」: 既存VR HMDの特徴を活かした作品制作¹⁾にて詳しく論じている。

ここで特筆すべきは、低予算の中でいかに正確にセンサーが働き人形の顔に体験者の顔の3D画像が追従するかについて研究チームで議論を重ね、オリジナル리티のある技術的発想でそれを達成したという点である。詳しく述べると、最初、外部カメラから人形(の表面に描かれたVRマーカー)を認識させ、VR空間に反映させるといった案があった。しかし、体験者が人形を動かす際に、マーカーが隠れるであろうという予想で却下された。その後、角度と位置を計算する機器を制作し、これを人形の頭部に埋め込む案が生まれ、2つあるQuestコントローラーのうちの1つを人形の頭部に埋め込み、取得した位置データと回転データから拡張現実上での顔の位置を計算するという技術に至った。このように、特殊な機材を使用せず、ソフトウェアを用いて既製品の拡張的利用を行っているため、比較的低コストで効果的な体験が可能となった。多くの鑑賞者が同時に体験者の視覚を共有することで大規模にもなり得るインタラクティブな作品でありながら、機材類は簡易に

移動と再現が可能である。市販のVRデバイスを改造して、実験性の高い技術を用い、芸術作品を作り出している取り組みは、将来の若手クリエイターにも刺激を与え、潤沢な予算に恵まれない美術業界のメディアアーティストの未来にも明るい実例である。

回遊する展覧会

《Celebrate for ME: okuru》のヘッドスキャンからVRヘッドセットへ反映されるまで約40分の準備時間を、待機するだけの時間とするには鑑賞体験として不足があるという考えから、この「Celebrate for ME - The first step」展を他の関連作品要素も含む観客回遊型の展覧会として実施する構想が浮かんだ。そこで、葬式というものが、参列者も様々なプロセスを経て場を移動することから着想を得て、既存の葬式文化のオマージュ的作品を散りばめた。

鑑賞者が回遊する順路は、スマートフォンを用いてそれを頼りに各々が個別に鑑賞しながら歩けるような構成とした。鑑賞者は自身のスマートフォンで会場のQRコードをスキャンし、岡田のナレーションによる音源にアクセスし、それを聴きながら会場内を移動する。ナレーション



図12：埋め込まれたコントローラー

ンは順路を辿り、作品それぞれを紐解く手掛かりとなっている。観客が入場し、最初に聴くナレーションはこのようなものである。

ご来場のあなた。

「Celebrate for ME - The first step」にようこそ。

これは、あなたが、あなたのために、包む、生ける、送る（葬送するの意味）、歩く、そして祝う場所です。

たとえば、ここ（第一会場の意味）ではお葬式について考えます。

特に、日本のお葬式を考えます。私もこの数年間、幾度となく、お葬式に参列してきました。祖父母の式。友人の式。父の式。

でも、思えば、自分で自分のお葬式をあげること、自分で見送ること……それは、決して叶うことのないことですね。

今日は、この場所で、あなたが、あなたのために、式をあげるのです。

それがこの「Celebrate for ME - The first step」なのです。

鑑賞者は、ナレーションの指示により5つの順路を辿りながら、葬式文化へのオマージュ的な要素としての、香典を包むような行動、献花をする行動へ誘われる（図13）。ただし、現実の葬式と違う点は、香典は金額の決まりはなく、お金を包むようにとの指示がない。また、一般的な献花ではなく、会場の骸骨のオブジェで生花をしようと呼びかけるものなど、その会場だけで成り立つ儀式的のような、遊びのようなものに参加を呼びかけている。最後

は徒歩4分ほどの場所に位置する第二会場へ歩いて移動し、そこで祝いの儀式のようなものをする。
 以下は順路ごとの作品それぞれについての説明のテキストである。当日配布のリーフレットに掲載された
 (Celebrate for ME: aruku)を実施直前に加えることとなったため、リーフレットにはそれが掲載されていない。
 それを「よっつめ」としてここで加筆修正した。テキスト内の人名(岡田以外のもの)は各作品をサポートする
 役割でもある演者の名前である)。

ひとつめ

《Celebrate for ME: tsutsumu》 紙を折り、航典 (KO-DEN) を好きな額で、包む。
 注: 航典はこの作中の造語

ふたつめ

《Celebrate for ME: ikeru》 死後の自分の骨を愛する。骸骨に花を生ける。
 観客参加型のインスタレーション。
 岡田裕子ミヅ菊池仙葉(華道家・指南役)

みっつめ

《Celebrate for ME: okuru》 拡張現実+αの作品。
 手塩にかけ改造したVR機による拡張現実+α。参加者は、改造したVR機を装着し、「自分が自分の
 〈おくりびと〉になる」という拡張現実の葬送世界に没入する。

観客(ワタシ)が体験し観客(ワタシたち)が見守る。この作品の発想が「Celebrate for ME」The first step」へと繋がった、この展覧会の主軸である。

よっつめ

《Celebrate for ME: aruku》
 第一会場から第二会場へとナレーションの誘導に導かれながら歩く。

ごっつめ

《Celebrate for ME: iwanu》
 新宿歌舞伎町のディープな文化Bar・東京砂漠のバーテン・ダライ、その他の愉快な人々がナニカライワウ。

岡田裕子ミヅダライ、遠藤由貴、菊地侑紀

注: 《ナニカライワウ》 2019年に行った岡

田裕子の参加型作品。一般参加者が壇上に立ち、祝われない事柄を観衆に祝ってもらうというもの。

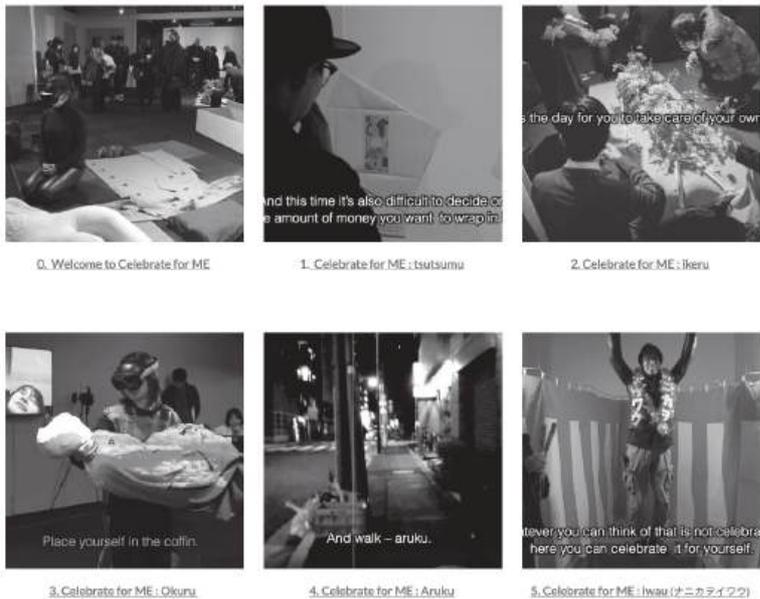


図13: 音源ごとに体験する様子 (ドキュメント映像作品より抜粋)

四 ふりかえりとこれから

「Celebrate for ME - The first step」展は、多様な芸術形態を融合した分野横断的かつ先鋭的な展覧会であり、1日だけの展覧会でありながら約200名の来場者に恵まれた。そこで展開されたのは葬儀の文化にオマージュを散りばめながら人間の死について考える機会を体験者、鑑賞者に与える、社会的インパクトを持つ芸術作品である。そしてそれを実現するために、限られた条件の中だからこそ生まれた先鋭的な技術によるメディアアート作品が創出された。

XR体験者の感想が、記録撮影のビデオデータに残されている。以下はその記録より抜粋した（括弧内の言葉は口頭の抜粋ではわかりづらい部分を前後の発言を踏まえて筆者の解釈で補っているもの）。

Aさん 「(ちょうど祖母の葬儀をしたばかりだったので) こんなにリアルなことをすると思わなかった
ので、いい意味で感動しました。自分は生きてるんだ、よかったと思いました」

Bさん 「よかったのか悪かったのか。衝撃的でした。無我夢中で(XR体験を) やっていた。自分の顔をこ
んなにまじまじと見るのがなかったので。亡くなった(親戚など親しい)方々と、いろいろな対
話が始まりそうになった」

Cさん 「すごく希望(を感じた)というか、悲しいとかではなく、この世は仮住まいで、この身体はいったん
終わりでまた次(がある)という。洋服のデザインも(儀式の所作として) ちょうどよかった」

この展覧会には、主に現代美術を鑑賞することを仕事や趣味とする方々が集まったため、ポジティブな意見が多く寄せられた。しかし今後、さらに幅広い鑑賞者の層へ展開していくことを考えると、人の「死」をテーマとした刺激の強い体験であることを事前にどう伝え適切なコンプライアンスを形成するかなど、経歴を検証し議論を重ね、対応を検討してゆきたい。

「Celebrate for ME - The first step」展を、1日だけの展覧会としたのは、予算上の理由が大きい。XR作品の稼働だけでも体験者のサポートとテクニカルで3人のスタッフが必要となり、それを長時間連日運行していかなくてはならない。会場も、特殊な催しに対しての理解のある場所が必要である。アーティストの個人的な財源負担で運営していくには人件費、会場手配の予算に限りがある。そのような理由から、1回目の開催では、むしろ1日だけの発表に集中し、そのぶん、回遊型にするなどで来場者全員が重厚な体験ができる表現手法とした。当時の会場の様子は録画され、ドキュメント映像作品を制作し、それを上映することで多くの鑑賞者へこの試みを伝えたいと考えた。2024年4月には岡田裕子による個展「Celebrate for ME 2024」¹²⁾にてドキュメント映像作品が上映された。

とはいえ、やはり「実際にVRゴーグルを装着して体験したい」という希望者も数多い。2023年の実施では、1回の体験に時間がかかるため1日の催しではリハールを含めて15名と限られた人数であった。実際にXR作品が稼働した形式での実施ができるよう模索していた。その結果、共同利用・共同研究拠点2024年度劇場実験Ⅲ「現代アートの思考でメディアアートと演劇をマッチングする観客主体型の劇空間の創作」として2025年2月京都芸術劇場春秋座でXR作品《Celebrate for ME: okuru》の実演を含む上演をすることとなり、現在は準備を進めている。これまでの経験を活かし、劇場を回遊型の空間とし、従来の劇場と違った場の活用方法で展開する予定である。春秋座で新たな関連作品として発表する《Celebrate for ME: utau》も、

制作中である。

《Celebrate for ME: okuru》とその関連作は、実際に受容する施設と予算があれば、国内外様々な場所で、多数の観客と体験を共有することが可能であると考えられる。環境に応じて、このプロジェクトは実施場所に合わせて、展示の仕方や、関連作品などを創意工夫してフレキシブルに展開していくことができる。内容にも技術的にもオリジナリティとテーマ性のすぐれた作品だと自負している。今後も実施への手掛かりを探しながら、研究チームや鑑賞者との対話を重ね、作品のアップデートを図りたいと考えている。

「死」はごくプライベートで時にアンタツチャブルな印象が強く、普段は私たちの日常から隠れて存在している。それに恐れを抱かない人間はおらず、だからこそ、自らにおこることがないかのようになり、多くの人々はそのれについて考えずに暮らそうとしているように見える。日本は特に「死」について深く考えることはタブーとされる文化的傾向があるように感じる。しかしいうまでもなく「死」はすべての人間が必ず経験する現象でもある。memento mori (死を念頭に置くこと) は私たちが生きている時間を大切に、互いに豊かな人生を歩むために必要なことであるだろう。この作品がそのような思いを鑑賞者と共有することができるだろうか。例外なく作者である岡田にとっても「死」は恐れる事柄であるが、我々がそれと向き合うことで何がおこるのか、その興味は尽きないので、以後も本作品を展開していきたい。

— 注釈 —

- 1 岡田裕子 公式サイト <https://okadahiroko.info/> (最終アクセス日: 2024年11月18日)
- 2 おくりびと <https://www.shochiku.co.jp/cinema/database/04689/> 本木雅弘主演の映画のタイトル。遺体を清め、棺に納める納棺師の仕事の通称 (最終アクセス日: 2024年11月17日)
- 3 「VR、ARにMRを含め、さらに、プロジェクトクションマッピング、パノラマ映像、ドーム映像など、表示装置の区別ではなく、現実世界とCGを組み合わせる技術の相称をXR (cross reality) とする考えも登場している。」
伊藤貴之・宮地英生・田中覚「可視化と科学・文化・社会」コロナ社 p.50
- 4 岡田裕子「Celebrate for ME - The first step」<https://sites.google.com/view/celebrateforme/> (最終アクセス日: 2024年7月6日)
- 5 岡田裕子『DOUBLE FUTURE - エンターテインメント・ポデム／俺の産んだ子』求龍堂 2019年8月
- 6 「TERATOTERA祭り2019」選択の不自由「ART」https://teratoterajp/events/matsuri2019_art_a/ (最終アクセス日: 2024年11月17日)
- 7 小泉明郎『縛られたプロメテウス』芸術公社 (最終アクセス日: 2024年11月14日)
- 8 ホー・ツーニェン「エージェンツのA」<https://www.mof-art-museum.jp/exhibitions/HoTzuNyen/> (最終アクセス日: 2024年11月17日)
- 9 https://www.songiyabiz/kiji_detail.php?cid=16 (最終アクセス日: 2024年10月3日)
- 10 伊藤弘子／HIROKO ITO (ノマド・ミュージック・フェスティバル) HISUI HIROKO ITO 代表 <https://www.hisuihiroko.com/> (最終アクセス日: 2024年11月17日)
- 11 倉本大資、会田寅次郎、岡田裕子: 「Celebrate for ME: okuru」: 既存VRHMDの特徴を活かした作品制作、バーチャルリアリティ学会大会2024 (2024年)
- 12 個展についてのインタビュー記事 遠山正道×鈴木芳雄連載「今日もアートの話をしよう」vol.32 会田家(会田誠、岡田裕子、会田寅次郎)「人生を豊かにする東京ウエブマガジン Curiosity」<https://r100tokyo.com/curiosity/talk-art/240404/> (最終アクセス日: 2024年11月17日)