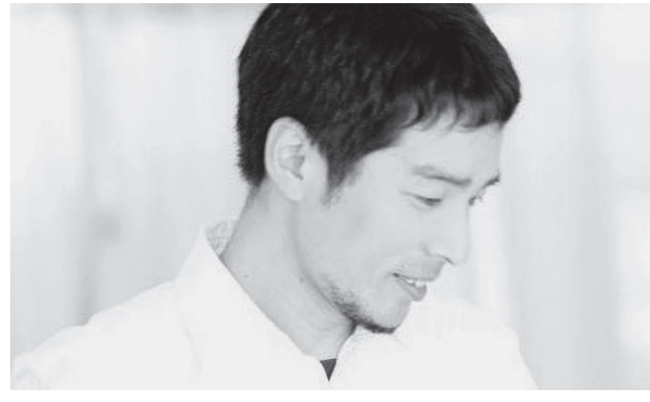


WAVE: なみのダンスとMR

緒方 壽人



デザイン、エンジニアリング、アート、サイエンスと幅広く領域横断的な活動を行うデザインエンジニア

運営



Art for Well-beingチームのスタッフ、全体監修の小林茂さん

たんぼぼの家 ひるのダンス



2011年からジャズ舞踊家の佐久間新さんを招き、たんぼぼの家のメンバー（利用者）、スタッフも参加しているダンスプログラム

2022年度

2022年度の取り組み：〈CAST：かげのダンスとVR〉の開発
「かげ」とVRを組み合わせ、新しい表現ができないかを模索。複数の人が同じVRの空間に入り、影絵のようなものを体感する作品を通して、仮想空間でも現実空間でも楽しめるダンスの可能性を見出しました。

2023年

5月
～8月

VRとダンスのこれからを考えるワークショップ@たんぼぼの家
〈CAST：かげのダンスとVR〉の最終バージョンを試し、今後の取り組みについて検討しました。

プレイヤーがパフォーマーとなる構図がおもしろいですね
同じ空間にいる複数の人がVR空間にも存在し、行ったり来たりしながら踊るのは可能性がありそうです
VR空間の中での表現の可能性を探りたい。今までダンスと思われなかったものがダンスとして力を持ってくるとか（佐久間）

10月

〈CAST：かげのダンスとVR〉の音楽を担当した松井敬治さんが今回も参加

VRだけでなくMR(複合現実)も楽しめるMeta Quest 3を使うことを提案

公演「陰翳礼SUN」
仮面、水、かげをテーマとした、ダンス公演を実施。緒方さんも鑑賞し、松井さんには記録映像を共有しました。

11月

MRと踊る ゴーグルを使用したワークショップ@たんぼぼの家
MR機能にフォーカスし、人の手の動きに反応して動く、コントローラーがいないプログラムを試しました。

ルールで人を惹きこんでいくゲームはすでにいっぱいあるので、そうではないかたちで表現を促したいです
単に完成されたエンターテインメントを圧倒されながら見るという経験ではなく、中に入り込んでいくような感覚が大切かもしれないですね（小林茂）
首を振ったり、箱に触れるだけで動かせる方がいいのでは（メンバー）
波動が伝わるようなアプリがあったらいいのでは（佐久間）
手で触れると水と音が反応するアプリを制作

2024年

1月

MRと踊る 水と音が反応するワークショップ①@たんぼぼの家
人の動き、音によって波の動きが伝わるプログラムを試しました。

今回は、現実ではできないことをやる方向にフォーカスして作りました。やってみて、人と人の相互作用で何か起きる感じがありました
昨年度の取り組みではVRの裏に人の動きを感じることが少なかったですが、今回は水が「媒体」となり人と人のやりとりが生まれました
お風呂場のような感じがした、カエルになったみたい、など水の動きと反響するような音を楽しみました（メンバー）
ゴーグルをつけている人、外側から見る人が分断されている状況のなかで、「なぜか一緒にダンスができている」というものが作れたらいいですね（佐久間）

2月

MRと踊る 水と音が反応するワークショップ②@たんぼぼの家
WS①の振り返りをもとに波の高さを調節できるようにアプリをアップデート。音にリアルタイムでエフェクトをかけたり、ゴーグルをかける人とかけない人が踊るなど、いくつかの構成でさまざまなバージョンを試しました。ダンサーや伝統芸能に取り組む人、医療関係者なども鑑賞しプロジェクトのこれからの可能性を考えました。

「ここはちゃんとやらないと設定に入り込めない」というところ、「ここは多少ズレても大丈夫」というポイントをチューニングすることが大事ですね
ゴーグルをつけている人と、つけていない人の波のタイムラグも、時間を点で捉えると遅れになるけれど、波としては地続きで、みんなが同期しているように見える瞬間もありました（小林茂）
自分がゴーグルをつけていなくても、目の前にゴーグルをつけている人とつけていない人とが架空の水を共有している姿を自撃すると、外側から見ている人にもリアルなものとして感じやすいと思います（佐久間）