

VRによる90年代渋谷系の再現手法

望月聡司^{†1} 中川隆^{†1}

1990年代に流行した渋谷系音楽は音楽シーンだけでなく多方面に多大な影響を及ぼした。一方、アーカイブ手法の一種にヴァーチャル・ミュージアムがあるが、昨今のVR技術の進展は、アーカイブ空間への没入体験の可能性を拡げている。本制作は、渋谷系の特徴として指摘されている‘‘過去の文化情報’’を編集的に組み合わせた産物^[1]という点に着目し、この特徴をVRによるヴァーチャル・ミュージアム体験として再編集し再現する試みである。

Rebuilding Shibuya-Kei of 1990's for VR

SOJI MOCHIZUKI^{†1} RYU NAKAGAWA^{†1}

Shibuya-Kei music, which became popular in the 1990s, had a great influence not only on the music scene but also on many other fields. On the other hand, there is a virtual museum as a kind of archiving method, but the recent development of VR technology has expanded the possibility of immersive experiences in archive space. This opus focuses on the point that a feature of Shibuya-Kei is “the opus of “Cultural information in the past” being edited”^[1], and attempts to re-edit and rebuild this feature as a virtual museum experience for VR.

1. はじめに

デジタルアーカイブの一種にヴァーチャル・ミュージアムというものがある。これはインターネット上に構成された美術館である。このヴァーチャル・ミュージアムにより、展示物が物や物資から解放され、保存、陳列、閲覧が容易になる。さらに舞踊などの無形のものも保存可能となる。しかしその弊害として、吉田憲司は‘デジタル・ミュージアムではけっして提供できない情報のひとつは、やはりもののそのものの存在に求められるだろう’^[2]と述べている。ヴァーチャル・ミュージアムは情報を扱う点には優れているが、美術館や博物館には場や実物があり、そこでしかできない体験を提供することができる。以上を踏まえて、ただ美術館をヴァーチャル空間内に制作するのではなく、ヴァーチャルリアリティ (VR) を用いることにより、そこでしかできない体験を提供可能なヴァーチャル・ミュージアムを検討する。本作では筆者がこれまで興味を抱いてきた渋谷系をテーマにしたヴァーチャル・ミュージアムについて構成的に考察した。

2. 研究背景

渋谷系とは1980年代末期~1990年代に渋谷界隈で流行した音楽ジャンルである。渋谷系の特徴として、木村重樹は‘渋谷系的な意匠なるものは(サウンドにせよヴィジュアルにせよ)膨大な‘過去の文化情報’を編集的に組み合わせた産物であった。したがってそこには、予め2つの時代性……つまり元ネタの時代性と、それを蘇生させた10

年前の時代性が、重層的に織り込まれている’’^[1]という点を挙げている。サウンド面で言えば、ネオアコやフレンチポップ、映画音楽など様々な音楽が引用されている。例えばピチカート・ファイヴの『トゥイギー対ジェームズ・ボンド』(1991)では‘タイトル通り、楽曲の途中で‘007のテーマ’のメロディが引用’^[3]されている。ヒップホップの分野にサンプリングという技術があるが、これをポップスに組み込んだと言える。またこのことから渋谷系は音楽の統一性があまり無いとも言われている。ヴィジュアル面で言えば、映画、ファッション、デザインなどからも引用されている。例えば映画に関して、フリッパーズ・ギターの『カメラ! カメラ! カメラ!』(1990)のPVでは映画『パリの恋人』(スタンリー・ドーネン, 1957)の一場面が引用されている。このような引用に対して元ネタ探しが行われ、渋谷が文化的に活性化した。つまり単なる音楽ジャンルではなく文化的なムーブメントとなった。

しかしその統一性の無さにより、渋谷系はそれぞれのジャンルに吸収された。とはいえ渋谷系の要素は少なからず存在しているためそれぞれの楽曲にその片鱗を見ることができる。またいかなるムーブメントも一過性である。特に渋谷系はカウンターカルチャーの要素が強く、新鮮さが失われ当たり前の存在になり風化した。

以上から渋谷系は過去のものとなったが日本音楽シーンに洋楽を吹き込み活性化させたという多大な貢献があり、文化的なムーブメントでもあったため、他分野にも強い影響を残している。またこの様々なものを引用するスタイルはある種のアーカイブになっていると言えるだろう。

^{†1} 名古屋市立大学大学院
Nagoya City University

3. 関連作品

3.1 『レディ・プレイヤー1』

映画『レディ・プレイヤー1』（スティーブン・スピルバーグ、2018）では、劇中の VR 空間内に映画、アニメ、漫画のキャラクターが大量に引用されており、観客に元ネタの関心を抱かせようとする仕掛けが施されている。特に映画『シャイニング』（スタンリー・キューブリック、1980）を引用した VR 空間内でのシーンでは、映画のシーンが映画の平面空間から VR の 3 次元空間に拡張され、引用しつつも新たなシーンへと展開されている。

3.2 『Back to the Moon』

『Back to the Moon』は、Google Doodle の VR アニメーションである。『極地征服』（ジョルジュ・メリエス、1912）の公開記念日に対して制作された。この作品では上記の『極地征服』だけでなく、ジョルジュ・メリエスの様々な作品が引用されており、1 つの VR の中に編集的に組み合わされている。

4. 制作目的

昨今 Apple Music や YouTube など、気軽にプレイリストを制作し共有できるメディアが増えており、音楽のアーカイブを簡単に制作することが可能である。しかし、渋谷系は上述の通り文化的ムーブメントでもあるため、音楽のアーカイブだけでは不完全であると考え、筆者は VR を用いる事で、この文化的なムーブメントの特徴を捉えた体験が可能なアーカイブ的空間を構築できるのではないかと考えた。以上から、渋谷系をテーマに体験そのものを重視したヴァーチャル・ミュージアムの制作を行った。

5. 二次創作について

本制作は渋谷系の音楽やイメージを素材としているため、二次創作に当たる。池村聡は二次創作に対して‘映像やイラストそのまま利用していますので、元作品の著作権者から許諾を得なければ著作権侵害に当たってしまうのが原則’[4]と言及している。このことから本制作では、楽曲や CD ジャケットに関しては使用許可の申請を行った。通常、JASRAC 経由で申請を行うが、渋谷系の楽曲と渋谷系の元ネタの楽曲では手順が異なる。渋谷系の楽曲は日本の第三者が制作したもので、‘JASRAC へのお申込みの前にレコード会社・実演家などの許諾が必要’[5]である。一方元ネタの楽曲は外国作品であるため、レコード会社と海外の原権利者の許諾が必要である。また使用料も異なり、外国作品の場合は基本使用料と呼ばれる、‘日本国内の音楽出版者が指定した額(指し値)’を支払う必要がある[5](図 1)。今回渋谷系の楽曲に関しては非商用、大学院に関連する展示や発表のみ、Web での音声の公開は禁止という条件

付きでの許諾を得ることができた。元ネタの楽曲は基本使用料が高額過ぎたため今回は用いない。

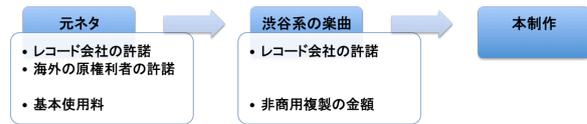


図 1 申請の手順

6. 実装方法

ヘッドマウントディスプレイ（HMD）に Windows MR、アプリケーションに Unity, Maya を用いて制作を行った。渋谷系の PV を 3 次元に拡張し、そこに元ネタのオブジェクトを配置している（図 2）。元ネタのオブジェクトを選択すると別の空間に跳び、その元ネタに纏わる体験ができるように設計した（図 3）。本編の体験（渋谷系の空間）の前にチュートリアルを配置し、そこで簡単な操作方法について説明できるように構成している。またチュートリアルには文字オブジェクトとして本制作の概要や渋谷系の解説を用意し、ミュージアムとしての体裁も整えた（図 4）。空間には渋谷系関連のものだけでなく、90 年代を意識したオブジェクトも配置している。渋谷系の PV には代表的アーティストであるフリッパーズ・ギターを使用した。楽曲にはフリッパーズ・ギターの『GROOVE TUBE』（1991）を用いているが、上述の理由から元ネタの部分にはノイズを被せている。本作の体験所要時間は楽曲の長さである 4～5 分を目安として考えているが、体験者に所要時間を委ねられるよう楽曲をループさせることにした。また独立性を維持するために体験はオフラインのみで行う仕様としている（図 5）。



図 2 PV の空間

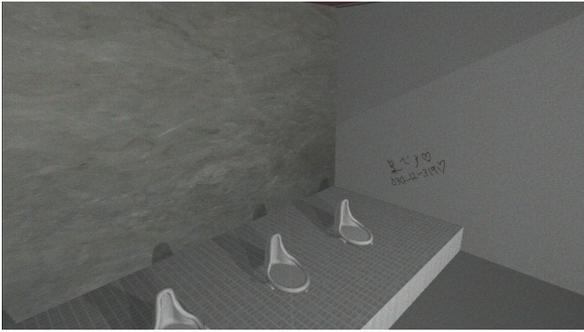


図 3 元ネタの空間

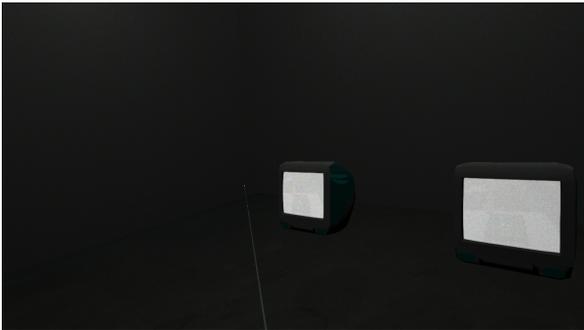


図 4 チュートリアル空間

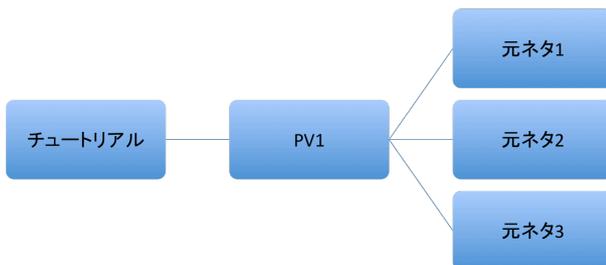


図 5 体験の構造

7. 終わりに

このように、単に渋谷系の音楽やオブジェクトのある空間に没入するのではなく、渋谷系の最大の特徴と言える引用文化に触れられる体験の制作を行った。また本制作は引用文化の中の引用という階層的な作品である。元ネタの空間を、元ネタの要素を3次元に展開した空間でありつつも、そこだけに留まらず、90年代渋谷系カルチャーを彷彿させるような空間に再構築することにより、メタフィクショナルな構造を提案する。

参考文献

- 1) 木村重樹 2003 「アーティストがチョイスした‘趣味嗜好’こそが渋谷系?’ 『別冊宝島 771:フリッパーズ・ギターと「渋谷系の時代」』 宝島社
- 2) 吉田憲司 1999 『文化の発見 驚異の部屋からヴァーチャル・ミュージアムまで』 岩波書店
- 3) 佐藤公哉 1996 「ピチカート・ファイヴ」 北尾修一・小林力(編) 『渋谷系元ネタディスクガイド』 太田出版 p113
- 4) 池村聡 2017 『「二次創作」文化を巡るアレコレ:二次創作と著作権の曖昧な関係(来たるべき著作権の未来はユートピアか?:京都女子大学法学部公開講座:2016年度後期)』 京都女子大学法学部
- 5) 「DVD・Blu-ray など映像ソフトの製作」
<<https://www.jasrac.or.jp/info/create/video.html>> 2019年7月20日アクセス