



Photo : Hajime Kato

ZIPPEDを振り返る

2021.10.27

媒介者の「透明」を転換させたZIPPEDという配信公演 / 対談レポート

対談：加藤甫（写真家）、秋山きらら（ZIPPEDフェスティバルディレクター）

オンデマンド配信中の「無言に耳をすますパフォーマンスフェスティバル『ZIPPED』」。スパイラルが挑戦する、新たなパフォーミングアーツのかたちとして、マイム、演劇、ダンス、美術など多様なフィールドで活躍する気鋭のアーティストによる、「無言」を多角的に捉えた8作品をご紹介します。

言語の違いや物理的な距離を越えて交流ができるいま、コミュニケーションの本質を捉え直し、新たな可能性を見出す機会であるとも言えます。まだご覧いただいていない方はぜひ、『ZIPPED』のパフォーマンスを通じて、身体が内包する豊かな「無言」の言語に触れ、身体の声に耳を澄ませてみてください。

今回はこのフェスティバルの様態を、それぞれの視点から、ZIPPEDの本番や開催までの各フェーズでは何が起こっていたのかを振り返り、パフォーミングアーツと配信の未来について考えていきます。

関連記事はこちらから▷ <https://www.spinner.fun/tag/zipped/>

無言に耳をすますパフォーマンスフェスティバル『ZIPPED』（オンデマンド配信中）

▷ <https://www.spiral.co.jp/topics/spiral-hall/zipped>

インタープリターが現場に必要だった

秋山：ZIPPEDは、2021年1月の緊急事態宣言により「完全オンライン開催にしよう」と、急遽、開催1ヶ月前に決めました。それまでは、リアルの方に重きをおいた企画だったこともあって、配信で

の演出をそれほど重要視していなかった。3カメで適宜スイッチングできればいいかなというよう
な。ただ、配信のみとなって、直感的に配信の仕立ての部分がとても重要になるなと思いました。そ
の際に考えていたこととしては、「あくまでスパイラルホールで行われる舞台公演をそれぞれの観客
の前の画面まで届けよう」と言うことです。

舞台芸術はリアルに観客と体験を共有できるのが旨味ですが、配信になった途端、言ってしまうばり
リアルタイムで配信せずとも、映画表現のように時間や空間を飛ばしてしまうこともできる訳です。でもせめて、ホールで同時に上演していることを想像させ、失敗する可能性もある生ものとしての舞
台を、手段として配信し、それを見ているというような体験にしたかった。

それを実現するために、影アナウンス（開場前アナウンス）を配信向けの内容にしつつ入れ込んだ
り、転換時間の照明を暗転ではなく転換明かり（ブルーライト）にして転換中の物音を消さずにマイ
クで拾ったりして、舞台はリアルタイムで行われているんだよ、と感ずることができる仕立てにした
つもりです。

映像的／配信的演出でもっとできることがあったのではないかとはいいますが、公演を成立させるこ
と、コロナ対策や配信対応に必死だったので、そこに時間をかけられず悔しい思いをしました。まず
一つの振り返りとしては、そんなところに専門の映像ディレクターがいたらスムーズだったんだらう
な、と。

というのも、オンライン配信のみと決まってすぐに、アーティストの皆さんに出演の意思の再確認を
したんです。みなさん予定通り出演していただけることになったのですが、「映像だけになるんです
よね？それだったらこういうことができますか？」と質問が続々と。やっぱり、アーティストも「この
状況、条件で最大限なにができるか」を考えますし、「それは当然だよな」と思いつつ、出てくる映
像のテクニカル的要望に伝えていくのは予想外、初体験の出来事も多くて。

現場を経ての私の感想として、本番前日の役者が全員揃った時に、それぞれの言葉を翻訳・通訳ので
きる位置に一番近いところにいたのが、私と加藤さんだったんじゃないかということです。加藤さん
は、パフォーマンスも多く見ていて撮影されてるのでアーティスト側にも立てるし、その際の現場で
の言葉にも慣れているし、カメラのテクニカル的な知識もあるので領域を行き来しやすいのではと。
少なくとも私よりは、あの時現場でなにが起こっていたのかが、それぞれの視点から見えていたの
ではないかと思っています。加藤さんならではの気づいていたことを言語化してもらいたいなと、今回お願
いしました。

加藤：普段から似たようなもやもやを抱えながら現場にいることが多いので、今回はこのような機会
をいただきありがとうございます。

僕も現場に入って最初に、ZIPPEDがどこを目指しているのかを見定めたかった。客席に人がいなく
てもあくまでリアルの舞台なのか、配信される映像こそがオリジナルなのか、それとも配信という枠
に囚われずに映像作品のようにテクニカルが介入していくのか。そのスタンスの違いで、写真の撮り
方も大きく変わるな、と思っていました。秋山さんにいろいろお話を聞いていくと、あくまでリアル
の舞台なんだな、と。けれどリハーサルが進むにつれ、出演者はそれぞれの解釈で制作を行なってき
ているし、制作現場では出演者、制作、テクニカルそれぞれの違いからディスコミュニケーションが

生まれていて。「舞台芸術における「静寂」とどう向き合うか」というZIPPEDのコンセプトをすごく楽しみにしていましたが、ここがすでにおもしろいな、と。

具体的な例でいうと【明るくする】という言葉の使い方の違いが一番わかりやすくずれていました。

秋山：特に、石川佳奈さんのカメラリハーサルのときですね。

加藤：【明るくする】だと照明スタッフはライトの強さをあげる。ライトが強くなるとその光を受けている演者はより明るくなる。そうすると画面上はコントラストが強くなって背景の黒はより強くなるんですね。照明が強くなった配信映像を見て、石川さんはどうも納得していなかった。

秋山：そのとき加藤さんが「演者を明るくしたいですか？それとも背景をもう少し見せて映像のトーンを明るくしたいですか？」と石川さんに聞いてくれたんですね。

加藤：あのときは日常にある闇と劇場の闇の意味の違いからディスコミュニケーションが生まれているように感じました。劇場の闇って強いんです。美術館のホワイトキューブと一緒に、劇場のブラックボックスは無を意味する。以前、ダンサーの安藤洋子さんがワークショップの中で「劇場は闇を作るところです。」と言っていたのがすごく印象に残っています。光の中で踊り、闇の中に消える。たいてい写真や映像の黒背景、白背景は必ずしも無を意味しないことが多い。写真の黎明期から背景は装飾的な要素で多く用いられてきました。演出効果ですね。普段映像を扱っている石川さんは画の黒を弱くしたい、ということが言いたかったんだと思うのですが、舞台スタッフからしたら背景の黒は無なのでそこをコントロールしようとはしていない。それをするにはそもそものセッティングが違う。



Photo : Hajime Kato

秋山：なるほど、すごくおもしろいです。またゼロコさんのときの舞台セッティングの際の「ちょっと」という言葉も、舞台と配信チームで随分認識が違いましたよね。

加藤：そうでしたね。ゼロコさんは2つのシーンを舞台の上下（カミシモ）に分けて舞台セットを組んでいました。もともと、どちらのセットとも客席に対して正面を向いていたのですが、斜めからねらっているカメラに合わせて、セットの正面も斜めに変える必要がありました。セットの角度の調整をしていたとき、配信チームが言った「ちょっと時計回りに（動かしてください）」が、モニター越しに見ている側は2-3°程度のつもりだったのが、舞台スタッフは10°くらいガツとまわして。「ちょっと」の捉え方の違いが印象的でした。ゼロコさんは舞台の向きなどの微調整はあったけれど、舞台作品を比較的そのまま配信していましたよね？

秋山：そうですね。私が作品の概要と撮り方の方針を伝えた後に、配信チームのインカムを盗み聞きしていたら「漫才の二人組を撮るように撮ってください」とスイッチャーさんが指示出しをされて、すぐに配信チームのカメラマンが対応していました。スイッチャーさんは、ディレクターのオーダーとカメラマンを繋ぐ翻訳を普段こんなふうに行っているんだなど。

加藤：テレビの漫才と違って舞台のフォーマットをそのまま配信していますもんね。

秋山：オーダーの仕方いろいろあるな、と思いました。例えば髪を切る時に襟足や前髪の長さを数値で説明するよりも、「クールなショートヘアにしてください」というようなオーダーの方が、結果的にイメージに近くなったりする。

加藤：ああ、それは普通の撮影仕事でもよくあります（笑）。渡辺はるかさんからも途中からカメラを手持ちにしたいというオーダーがありましたね。配信チームがその意図を聞いていくと、カメラの視点の高さを演者の目線の高さに下げたい、ということだった。手持ちにしてしまうと、フレーミングが不安定になり、映像効果としての演出が強くなりすぎるんじゃないか、高さの問題だけだったら手持ちじゃなくても対応できますよ、というやりとりが配信チームと渡辺さんとの間でなされてました。

秋山：よくある「ドリルを買う人が欲しかったのは、実は穴だった」みたいな感じでしたね。



Photo : Hajime Kato

加藤：でもこれ、渡辺さんは終わったあとに映像を見て、どう思ったんだろう。三脚に据えられている安定した映像から手持ちの不安定な映像に変わること、映像としての演出効果はかなりあったと思うんです。渡辺さんの作品を見ていて、あそこでカメラを手持ちにするのは渡辺さんの意図以上の効果が出てしまうように僕も感じた。けれどももしかしたら「映像表現として」過剰にしたかったのかなあ。配信とか記録とかドキュメントを生業にする撮り手は、自分の手で過剰にすることを嫌がる傾向があります。なるべく「透明」でしようとする。この配信されている映像が「舞台の配信」なのか、「映像作品」なのか、みんなそれぞれの立場で探り探りでしたね。

秋山：この透明の話、もう少し詳しく聞かせていただけますか？

通常、透明な存在であることが是とされる媒介者

加藤：配信や記録、報道やドキュメントなどを担う撮り手は、できる限りありのままを写すことを求められます。通訳などもそうだと思うのですが、人間が何かと何かを媒介する場合、媒介者の存在に気がつかないくらいが理想とされていますよね。実際にパフォーマンスを行う人や演出する人たちからしたら、いやいや別物だろ、というのは当然理解しつつ、メディアが変わることで生じる作品の変化以外の、媒介者による変化はなるべく減らしたい。できる限り媒介者の「主観的な表現」を減らすことで実際の作品を尊重する、という姿勢が配信や記録を担う人の前提にあります。

秋山：配信スタッフはなるべく「透明」でいようとしていた、それが前提としてあったということですね！そして、その前提があったからこそ、いろいろなディスコミュニケーションややりとりが生まれていたのかも。今、ハッとしました。

それで思い出すのは、村社さんが「上演された作品が、配信画面として切り取られるための“素材”になり得てしまうので、逆にどう切り取られようが別にたいして変わらない作品をあえて作った」というようなことを言っていたことです。（異様な適応が起こることを未然に防ぐ／インタビュー 村社 祐太郎 Vol.6 ▷ <https://www.spinner.fun/article/series/zippered/4138/>）「何もおきなくて何もフューチャーできないことを自由に撮っていいですよ、と村社さんが配信チームにオーダーしたことで、どう撮るべきかカメラマンが自然に振る舞えなくなった、という分析はできるかもしれない」と。

加藤：ここだけ切り取ってしまうと多少の誤解を招きそうですが、前後の話の流れから村社さんが言っていることはとても理解できます。前提として、媒介者の基本スタンスは「透明」な存在であろうとすることです。けれど村社さんがおっしゃるように、舞台芸術に限らずそもそも完璧に「透明」な存在になろうとすること自体が不可能です。なので媒介者が「透明」に振る舞おうとするとき、「自然」にするための型に落とし込むことが多い。その型をどう揺さぶるかの実験だった、ということなのかもしれません。

それで言うと、僕は荒さんのオーダーが印象的でした。



Photo : Hajime Kato

秋山：荒悠平さん大石麻央さんチームですね。暗転中に既に舞台上に立っている演者を可能な限りクローズアップにして、何が写っているかわからない状態から始めたい、と。そこから2分30秒かけてズームアウトしてきて欲しいという要望がありました。

加藤：配信チームからすれば、すごくリスクのあるオーダーだったと思います。立ち位置が決まっているとはいえ、暗闇の中で離れた位置にいる演者を超望遠のレンズでクローズアップにするなんて、ほんの少し立ち位置がズレたりカメラの角度が変われば何も映っていない状態で配信が始まってしまう。ピントも合わせられない。

ゼロコさんの舞台セット設営時の「ちょっと」の違いの話からも分かるように、画面の中の「ちょっと」は本当に微細なんです。（配信チームは）「そんな事故が起こるリスクが高いことはできない」と。けれど僕は荒さんの口ぶりから、荒さん本人はアクシデントが起こることを事故とは考えておらず、むしろ望んでいるように感じました。アクシデントが起こる可能性がある無茶なオーダーをあえてすることでアクシデントの入り込む余地を残す。例え明るくなったときにただ真っ黒な画面になってしまったとしても、そこからカメラマンが修正のためにカメラを動かし、それがそのまま配信されることで【いま、その場所で間違いなく誰かがカメラを回している】というカメラマンの身体性が映像の中で感じられる。「透明」な存在のための型よりも、誰かがカメラを回しているというリアリティを感じられるほうが配信映像として「自然」だ、という意図かな、と僕は解釈しました。

秋山：休憩中、その役割を担うカメラマンさんと加藤さん、お話されてましたよね？

加藤：カメラマンからしたら「ミスをしてくれ」と言われているようなものですからね。その役割を担うカメラマンさんがベテランの方だったこともあり、少しカメラマン同士で話をしました。完璧にオーダーを遂行してくれ、ということではなく、ピントがずれていても、フレームに収まりきらなくても、2分30秒の間きれいにズームアウトしてこなくてもいい、むしろ完璧じゃない方がいい、っていうオーダーだと思いますよ、と言ったら納得して、いろいろアイデアを出してくれていました。

秋山：そう考えると他者へのオーダーの仕方ひとつ、アーティストの作家性が反映されていくというか……改めて、配信という新しい要素への応答が求められた面白い現場だったんですね。

現場では言語化されていなかった「配信者は透明でないといけないから、こういう撮り方が普通だろう」という常識や前提を崩して、カメラマンさんたちも「今回はこういう感じなんだ」「こういうことをアーティストたちは望んでいるのか」と慣れてきてくれたような瞬間でしたね。

「耳の立つカメラマン」

加藤さんはさまざまなアートプロジェクトや舞台作品の撮影をされていると思います。動かないアート作品を撮るのか、舞台上で動く人間を撮るのか、アートプロジェクトの状況を捉えるのか、それだけでも撮り方のスタンスや常識がかなり異なるように思いますが、お話にも出ていた、透明の存在にな

る時（＝カメラマンという媒介者の存在を悟られないように撮る時）や、逆に意図的に透明な存在を辞めるときなど、どのように考え、現場で動いているのでしょうか？

加藤：この間、「耳のたつカメラマン」と紹介されたんですよ。腕でも目でもなく、耳（笑）。

秋山：それってどういう意味ですか！？

加藤：依頼を受けて行う撮影には、作品をありのまま残す記録的機能と、その作品を伝えるという広報的機能、作品をよく見せるための広告的機能と、コラボレーションして別の価値を生み出す創造的機能、これらの要望が複雑に絡み合っていることが多いです。僕の場合これらの要望をできるだけ正確に汲み取るため、現場では徹底的にリサーチを行います。それは作品を理解して撮影するためにコンセプトや制作意図を具体的に聞くことだけではなく、過去の作品や文脈、その人の人となりも知りたくてちょっとした仕草や雑談にも耳をそばだてているので、「耳のたつカメラマン」って言われたのかなと思います（笑）。

秋山：なるほど。なかなか「耳」と「カメラ」が繋がらなかったですが、「耳のたつカメラマン」って良いですね。

加藤：これは耳の話ではないけど、以前qujakuというインディーズバンドのUKツアーに1ヶ月帯同したことがありました。ステージがパブのちょっとしたスペースだったり、結構大きいフェスのステージでも日本みたいにちゃんとした照明とかがついていないんですよ。僕はライブ撮影のときにフラッシュをたくことはありません。鑑賞者の邪魔になるので。だけど焚かないと写らない。苦肉の策で思いついたのは、フラッシュで照明の役割を担うということでした。キリキリするギターの轟音が鳴り響いてメンバーがステージで暴れ回っている時には照明のように光らせ続け、静かなシーンではブレてもいいからフラッシュを焚かない。撮影することができるタイミングが限られるので、フラッシュがステージ上のqujakuのパフォーマンスにいい効果があると判断できたタイミングでのみ、踊り狂う観客と一緒に動き回りながらシャッターを押し続けてフラッシュを光らせ続けました。終演後汗だくになって呆然としていたら、大勢の人から「Nice lighting!!」と握手を求められて、お酒を奢ってもらいました（笑）

これは意図的に透明な存在から降りた撮影でしたね。

秋山：なんかもう、ブラボー！ですね（笑）

加藤：写真って1/125秒に反応していくじゃないですか。ファインダーをのぞいている時の自分自身の反応は、コントロールしきれないものとして考えています。なので作品や被写体の解釈、現場の空気、撮れた結果としての写真、それらがどこでどのように使われるか等々の要素をブレンドして、反応するセンサーのほうをチューニングしています。

意図的に透明な存在をやめるときも、現場の自分に個人的解釈の感度をあげることを許すくらいで、一步引いたディレクションしている自分は作品やプロジェクトを最大限尊重するというスタンスは変わりません。

最近チームで撮影をする機会も増えているんですが、そういった意味でも僕以外の人が撮る際も変わらないですね。

秋山：私も、加藤さんによく撮っていただくうちに、「この人は撮影に直接関係ないこともすごい聞いてくる人だな」「気付くとアーティストと話している所に寄ってきて聞いているな」などと思っていましたが、そう言った背景があったんですね。作品やアーティストや、そのコトが起きている現場とのコミュニケーションの取り方は、私なんか恐縮ですが、とても上手いなと思っていました。撮り方のオーダーが難しい現場ほど、それこそ「加藤さんが感じたように撮ってください」と、お仕事をお願いしたくなっています。

最後に、これからこういうことがしたいというような野望はあったりするんでしょうか？

加藤：うちの子どもたちに僕の撮った写真をスマホで見せると「これなんで動かないの？」と言われてます（笑）。僕は画を動かす理由を探してしまいましたが、彼らにとっては止まっている理由の方が気になるわけです。情報量も多い映像の方が、記録にも適していますよね。4K・8Kの映像が主流になって、媒体もインターネットが中心であれば、スチールは映像から切り出していけばいい。「そうじゃない」と思いつつも、写真というメディアと深く関わってきた身としては、そんなドライな視点も持っておかないといけないと思ってきました。

そしてコロナ禍においては、様々な人が映像を撮らざるを得ない状況になった。この「撮らざるを得ない状況」というのが、今後の写真や映像というメディアのあり方にも影響があると思っています。Instagramの流行とはまた別の動機ですよ。

僕は素敵な写真を仕上げるということよりも、的確に伝えるということに興味があります。

最近はありがたいことにただ撮ること以外の仕事が増えてきました。今回のように普段考えていることを言語化する機会や、福祉施設でのWS、僕の考える記録や情報発信を企画から立ち上げる仕事や自分が興味のある分野をリサーチするスタディプログラムのナビゲーターなど、「いい意味でどんどん何屋かわからなくなってるね」と言われます。ですが、撮るという行為をしないだけで、自分の興味や大切にしていることは一貫していて、むしろ僕にとっての「写真」は、そこまで拡大解釈したコミュニケーションとしての「写真的行為」なんだと思います。コロナ禍においてコミュニケーションツールが変化したことによって、僕が大切にしてきた周辺のことに関心を持ってもらって、いろいろお声がけいただけることを嬉しく思っています。これからもツールに拘らず自分にとっての「写真」に誠実に向き合っていきたいですね。

秋山：今回は、アーティストや観客とはまた違った視点からの振り返り、大変ありがとうございました。記録や配信を考える際に、今日話したことなんかを少しでも繋げていけたらいいなと思います。

PROFILE

加藤甫 HajimeKato

1984年神奈川県生まれ。美学校写真工房修了。写真家西村陽一郎氏に師事。独立前より各地のアートプロジェクトやアーティストインレジデンスの撮影を住み込みで行う。現在は様々な媒体での撮影やアートプロジェクトのドキュメント撮影のほか、プロジェクトに長期間伴走・協働する撮影プロジェクトや記録や行為を活用した新たなコミュニケーションや場づくりを模索している。

