



Title	360度ミュージックビデオの視点
Author(s)	久保, 真佑子
Citation	待兼山論叢. 文化動態論篇. 2019, 53, p. 71-92
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/81507
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

360度ミュージックビデオの視点

久保 真 佑 子

キーワード：360度ミュージックビデオ（MV）／視点／語り手／視聴体験／距離感

はじめに

ミュージックビデオ（以下MVと呼称）は楽曲を売ることが第一の目的としながら、異種混交性と、絶えざる形式上の実験により表現上も注目されてきたジャンルである¹⁾。楽曲が売れるには、多くの人に視聴してもらわねばならず、視聴者をMVに注目させるための仕掛けが必要である。新しい映像技術の導入は視聴者の注目を集める起爆剤であり、したがって、MVは常に最新の映像技術が試される場でもあり続けてきた。中でも注目されるのが、360度撮影技術である。

本論は、360度映像撮影技術がもたらしたMVの変化に注目し、従来型MVとの視聴体験の違いを両者の仕組みに即して解明することをめざす。そのために360度MVの重要な特徴である“視点の自由化”に着目し、視聴者と被写体との距離および関係性について映像の視点という側面から考察する。加えて、これまでMVを論じる際に度外視されてきた視点の概念を整理し、MV研究への適用可能性も吟味する。

第1章. 360度MVにおける視点の問題

最初に360度映像について簡単に説明する。360度映像はバーチャルリアリティ（VR）とも呼ばれる。一般的にVRと言えば体験者がヘッドマウントディスプレイ（HMD）と呼ばれるゴーグルを頭に付け、目の前のディスプレイを見ることであたかも自分が別のリアルな空間に存在しているかのように錯覚する映像技術を指す。ただし、360度映像と呼ばれているものの多

くはHMDを装着しなくても体験できる。たとえば動画共有サイトYouTubeの場合、パソコンならばマウスで画面をドラッグあるいは画面左上の十字キーを操作、スマートフォンならば画面を指で操作するか、端末を様々な方向に動かせばよい。

その映像は複数のカメラを用いて撮影され、別角度からの映像の端と端を貼り合わせて作られる。以上のことから、360度映像の特徴は、撮影時にカメラの周りに広がっていた全方位の空間が画面となりえることと言い表せる。ここから分かるように、360度MVでは従来の映像表現の前提であった“画面”の概念が決定的に揺らいでいる。もちろんこの特徴は視点を動かせることと深く関わっている。²⁾



写真1 : FOALS 〈Mountain At My Gates〉
で使用されたカメラ

出典 : YouTube 動画 〈https://youtu.be/l_EIE5f2t6M〉



写真2 : 倉木麻衣 〈YESTERDAY LOVE〉
(2017) で使用されたカメラ

出典 : YouTube 動画 〈https://youtu.be/zZ6zOb_ySP8〉

360度MVの歴史的位置付け

360度映像はMVの表現と技術の相互的な発展の中で、いかに出てきたのか。欧米でVR技術をMVに用いて話題になったSteye & The Bizonkid 〈What Do We Care 4〉(2014)³⁾ の監督スタイエ・ハレマ⁴⁾ の発言を手がかりに見ていこう。

このクリップにおいて、われわれは新しいメディアでの視聴者とのコミュニケーションの新たな方法を探求する。われわれは360°ビデオにおける可能性というものの限界を推し進め、視聴者が関わり続けるための新たな編集技術を開発した。⁵⁾

重要なのは、まだ新しくて色々な使い道のある360度映像技術の特性を、アーティストが視聴者との新しい関係、新しいコミュニケーションのツールになると認識し、その目標に向けて表現を追求したことだ。映像ライター且つコラムニストである林永子（2015）も、同様にMVのコミュニケーションの場としての機能を指摘している。コミュニケーションは、2005年からの10年間でMVが役割として獲得したジャンルの重要な性格であり、そのために360度撮影技術に留まらない最新の技術開発が競われてもいるのだ、と⁶⁾。

以上のような認識は、マティアス・ボンデ・コースガード（2017）による歴史段階の把握を参照すると、360度MVの歴史的な位置付けと、ジャンルの未来を方向づける潜在性を示すものと読める。彼は、MVの歴史を3つの時代〔テレビ以前の段階（a pre-televisual phase）、テレビ段階（a televisual phase）、現在のテレビ以後の段階（the current post-televisual phase）〕に分けて考えることを提案したうえで、「現在のテレビ以後の段階」（特に2005年のYouTube設立以降）に新しいビデオの種類が多く現れてきたと述べている。その新しいビデオは5つのジャンル（1.参加型／インタラクティブ、2.ユーザー制作コンテンツ、3.リメイク／リミックス、4.高-底鮮明度、5.交互式の長さをもつもの）に分類される⁷⁾。この分類において、360度MVは「参加型／インタラクティブ」の項目の中の「バーチャルリアリティMV（Virtual reality music videos）」にあたり、インタラクティブ性を展開したものと位置づけられている。

参加型／インタラクティブMVには多様なタイプの作品（例：MVアプリ、拡張現実MV、VRMV、MVゲーム、ハイパーリンクを含むMV等）があるわけだが、特に重要なのはそれらが「受動的な消費や観客観とは対照的に、積極的に参加するという新しいメディアの理想」を目指していることだ⁸⁾。そしてこの理想は、参加型／インタラクティブMVが触覚を活性化し、ユーザーに創造を貢献させることによって求められるものだという。コースガードによると、Arcade Fire 〈Neon Bible〉(2007) のMVの公開後、インタラクティブ表現の多様な例が急速に現れてきたという。発端となった〈Neon Bible〉

では視聴者がパソコンのマウスを操作し、画面に表示された被写体に触れることで自らが映像をコントロールできる。基本的にインタラクティブMVは視聴者に画面や再生機器への操作を促す仕組みをもつ（例：Labuat 〈Soy tu aire〉(2009)、安室奈美恵 〈golden touch〉(2015)）。では視聴者の創造的な貢献とはなにか。その代表例にMVゲームがある。MVゲームとは楽曲再生中に視聴者がある目標に向かって到達するよう挑戦させるものだ（例：Androp 〈Bell〉(2011)、キリンジ 〈いつも可愛い〉(2013)）。これらは視聴者の操作によって最終結果が変わる。他には、視聴者の選択によってMVの視覚や視聴覚情報を変化できる作品もある（例：MGMT 〈Electric Feel〉(2008)、Haru. Robinson 〈Identity〉(2016)）。これらの共通点はビデオ再生開始から終了までにどんな映像を視聴するかという決定権は視聴者が保持しており、視聴ごとに各自の選択によってMVの完成形は変わるということだ。

インタラクティブビデオは従来のビデオクリップにはないやり方でユーザーに権限を与える傾向がある。それらの多くでは、ユーザーが映像を編集したり、カメラを制御することを委ねられている。一方では、他のいくつかはユーザーがサウンドをミックスできるようにする。あるいは他方ではウェブカメラによって撮影されたビデオ断片を投稿したりして、ユーザーがビデオの中に彼ら自身のコンテンツを送り込むのを可能にする。これらのデバイスは、リズム、音の流れ、およびパターンを通じて権限を投影する環境のなかで、視聴者がアクティブに感じるように促す⁹⁾。

ここでコースガードが視聴者（viewer）ではなく、よりアクティブなユーザー（user）と表現していることに注目したい。つまり、参加型／インタラクティブMVは従来の作品では創造に相当する過程に視聴者を関わらせ、まるで「ユーザーが映像監督として直接携わっている」かのように錯覚させる構造をもつ¹⁰⁾。

以上に見てきた両者のインタラクティブMVの捉え方に筆者はおおむね同

意する。だが彼らはこの技術がもたらす「コミュニケーション」の内実、すなわち視聴者との関係や視聴体験にまでは踏み込んでいない。つまり参加型／インタラクティブMVにおいて、視聴者はいかにMV内の被写体とコミュニケーションをとるのかについては議論されていない。本論は先行研究で論じられてこなかった参加型／インタラクティブMVにおける被写体と視聴者との関係性について360度MVを題材に考察していく。¹¹⁾

視点の自由化による革新

筆者は360度MVの体験を、従来型MVとも、他のインタラクティブMVとも次元の異なるものだと考える。なぜなら360度MVには視聴者が好きな視点を選ぶことができる、すなわち視点を自由に動かせるという特徴があるからだ（このことを「視点の自由化」と呼ぶ）。視点はあらゆる映像の画面を決める要となる。ここに「視聴者の身体の間与」、「視聴者と被写体との関係の変化」など¹²⁾従来型との体験の本質的な違いに関わる要件が絡んでいると考えられる。

まず、360度映像では全方位の空間が画面となり得る。2016年発売のVR情報専門誌「VRFREEK」において360度映像は「360°死角のない映像」と評された。¹³⁾画面とは撮影を通じて映像内に取り込まれ、フレームによって囲まれている空間のことをいう。ジャック・オーモン（Jacques Aumont, 2007）はフレームの存在を絵画の額縁に喩え、「映像の境界」を定義するものと述べている。¹⁴⁾映像は基本的に1つの動かないフレーム（枠）と、フレームで区切られた画面によって構成されてきた。つまり映像制作者は1つのフレームを規定し、その画面のなかで表現を追求してきたのだ。一方360度映像の場合、これまで視聴者が見ることがなかった“画面外”の空間も同時に制作しなければならなくなった。360度MV（倅田來未〈Dance In The Rain〉）を制作した演出家YKBX氏とVFX制作会社khakiの水野正毅氏のインタビューでは、視聴者が見ることになる視界のすべてを絵コンテで設計することが最大の難点だったと述べられている。¹⁵⁾死角がない映像は視聴者にも大きな衝撃を

与えた。その衝撃とは視聴者が自分の意思で“画面”と“画面外”を規定できることにある。

実は視点移動の機能は他のインタラクティブMVにも導入されてきた。たとえばRed Hot Chili Peppers 〈Look Around〉(2012) のMVでは視聴者がキーボードの方向キー（または画面下のボタン）を操作することで横方向への視点移動と、ショットの等級を変更できる。¹⁶⁾ また、Bob Dylan 〈Like a Rolling stone〉(2013) では画面左端にチャンネルボタンがあり、そのボタンで様々なテレビ番組に切り替えられる。¹⁷⁾ ただし、これらの作品で視聴者はパソコンのディスプレイに対して正面を向きながら、自らの指先でマウスを操作することによってMVの画面をコントロールすることになる。それに対して、360度MVでは被写体を“目で追う”、すなわち身体の動き（頭の位置や上半身の向きの変化）も伴う。

視聴者の操作が指先にとどまらない身体運動と連動することによって何が起きるか。それはVR映像でよく言われる「没入感」という感覚である。¹⁸⁾ 没入感はいこれまでのインタラクティブMVでは感じられなかったものである。視聴者は自分の身体が映像世界の中に紛れ込んだような感覚となる。一般的にVR体験ではHMDを装着した状態を指し、視聴者の視界はディスプレイで覆われるため、我々の居住空間や体験時の周り様子は視界に入っていない。この視聴者の視野における現実空間の遮断が、バーチャル世界への没入を促進する。なお、倉木麻衣 〈YESTERDAY LOVE〉(2017) の「VRシングル」発売以降は、CDに簡易的なVR専用メガネが付属されはじめ、¹⁹⁾ 専用アプリ上でメガネをかけながら視聴することが一般的となっている。この「没入感」は視聴時の視聴者の身体の動きによって生じたディスプレイの“揺れ”からも影響を受けているように思われる。²⁰⁾ 360度MVで視聴者は自分の意思に沿って、見る映像を決めることができ、その場にいるかのような感覚を味わうことができる。さらに、没入感はい他の感覚も生み出した。次の文はインターネット上に書かれた体験者の感想と宣伝記事の文章である。

目の前で踊っている6人に対してどこに視線を向けるかも自分次第。あまりにも距離が近すぎて、右端に視線を振れば左端にいるメンバーは見えない。²¹⁾

視聴者自身が超特急メンバーの一員になった設定の下、至近距離でメンバーがダンスの振付指導やメイクをしてくれる姿、自分だけを見つめながら語りかけてくるという。²²⁾

自分の前に座り込んだメンバーが、自分のためだけに歌ってくれる様な感覚を体験することができる。(一部省略) また、動かずに視聴すれば、特定の推しメンだけを見て自分と二人きりの空間を味わうこともできる。²³⁾

これらの発言は、視聴者と被写体との距離感を評価するものである。なぜここに注目するかといえば、両者の物理的な距離はカメラの位置によって決まっているにも関わらず、視点によって親密な距離感が生みだされていると考えられるからだ。以下にそのしくみを説明できないか、伝統的な映像理論の視点の概念を吟味しながら考察を試みる。

第2章. 理論装置としての視点と語り手

映像における視点は単純にはカメラの位置と説明されるが、歴史的、文化的に様々な意味が課せられてきた。その説明として伝統的に参照されてきたのが、物語論を踏まえたジャック・オーモン (Jacques Aumont, 1999) の説である。

映像は被写体やその行為、あるいは出来事を「見せる」だけでなくそれらについて何ごとかを「語る」という機能をもつ。映画の物語論では映画の二元性、すなわち映画における「語ること (ディエゲシス: *diegesis*)」と「見せること (ミメシス: *mimesis*)」という性質が議論の根本にあり、光学効果を物語機能に転換するための概念装置として“視点”が注目された。

オーモンは映画には4つの視点〔再現的視点（視点1）、光学的視点（視点2）、物語的視点（視点3）、評言的視点（視点4）〕があると述べている。再現的視点とは「ものを見る際に選ばれる地点であり、位置である。よって、見られる対象に向けられるカメラのポジション」である。²⁴⁾ 映画の映像とはその一定の視点からとらえられた光景そのものであり、中心化された遠近法の作用によって構成された映像にほかならない。それは何よりもまず光学的画面（視点2）であり、光学的画面は物語的な視点（視点3）を常に反映する。つまり物語映画においてフレームは常に多少なりとも作者が登場人物の視線の表象をなしてきたということである。4つ目の視点は、物語世界の出来事に対する語り手（narrateur）の判断に応じた精神的態度（知的、道德的、政治的態度、等々）である。これを評言的視点（視点4）と呼び、作中人物たちに対する「作者」の判断等を示すとされる。

一般的な物語論において論じられている「作者」と「語り手」は違うものとみなす考え方は映画においても取り入れられているが、ここではその問題に深入りすることはしない。いずれにしても映画において誰の視点から見た映像なのかという問題は、誰がその映像を語っているのかという問題と表裏一体である。映画における語り手の存在は常に作品の背後のどこかに位置しながら、あるときには作中人物の視覚像（主観的映像）を提示し、またあるときには物語世界の外部に身を置き、その出来事を冷静かつ無関心に記述する非人称的な視点（客観的映像）を暗示しているかのように見せながら、これらの映像全てを司る支配主として機能する。「カメラとその被写体のあいだに公然と割り込みながら、自分自身は何ものでもないとうそぶくこの語り手の幻影的存在」は、映画における「見せること」という性質を「語ること」へ転轍する装置として機能し、映像の物語的生成にとって必要不可欠な制度だと三宅祥雄（2009）は述べている。²⁵⁾

本論では360度MVにおける視点の機能を分析し、それが物語の語り手としていかなる機能をもつか（語り手は何をどのように語るか）を明らかにするとともに、360度MVでは視聴者とこの語り手との同一化が誘導され、最

終的に視聴者と被写体とのコミュニケーションを促進するという特徴を示していく。

視点は何を表現するか

一般的に映像というものは客観的なものとされるが、そこには様々な形で主観的なものが表現されている。ゴードローとジョスト（Gaudreault et Jost, 1990）は映画において映像の主観性がより明白に現われる例として次の6つの映像的特徴とカメラ視線を挙げている。²⁶⁾

- (a) カメラが近くにあることを暗示する前景の誇張。（ショットの諸等級を対比すること［ディープフォーカス］で行われる場合もあれば、鮮明さと不鮮明さを対比すること［シャロウフォーカス］で行われる場合もある。）
- (b) アイレベルに達しない低い位置からの視点。
- (c) 前景に身体の一部を提示して、カメラが視線のなかに投錨していることを想定させる手法。（毛髪の房の隙間から覗かれる風景、酩酊しているため二重になって見える道路等）。
- (d) 作中人物の影。
- (e) 照準器や鍵穴のかたちをしたマスク等、誰かの視線を回付するさまざまな対象を具現化した映像。
- (f) 画面の《揺れ》やぎくしゃくした機械的な動き。

これらは映画の文脈において視聴者にカメラの存在を感知させるものとして考えられ、当の光景を《撮影している》カメラの存在を不可避に暗示するとされる。つまり観客にカメラの存在を意識させることは、結局カメラの背後に存在する何者か（語り手）を想定させることなのだ。そしてその視点および語り手の概念が映画のみならずMVを分析する際に有効な理論装置となりうることは、上述したゴードローとジョストの一覧表にうまく適合する事例

が既存のMV作品中に少なからず存在するという事実からも明らかだろう。

- (a) : Teenage Fanclub 〈Hang On〉(1993)、Weezer 〈Hash Pipe〉(2001)
- (b) : John Fogerty 〈The Old Man Down The Road〉(1984)、yahyell
〈TAO〉(2018)
- (c) : Dinosaur Jr 〈Just Like Heaven〉(1989)
- (d) : Janet Jackson 〈Love will Never Do (Without You)〉(1989)、Perfume
〈FLASH〉(2016)
- (e) : AKB48 〈ヘビーローテーション〉(2010)、Easycome 〈思い出にさよなら〉
(2018)
- (f) : Republica 〈Ready to Go〉(1996)、ベリーバッドアラモード 〈金環日食〉
(2018)

映画であれMVであれ、語り手の存在は視聴者とアーティストを媒介するものとして機能し、両者の出会い方を決定するほどの力を持ち、視聴者を被写体たちの最良な瞬間に立ち会わせてくれる。さらにMVにおける語り手は“音声の視覚化”の役割も担っていると考えられる。語り手は演奏される音楽そのものに手を加えることはないものの、映像をモンタージュすることで、楽曲を構成する音声に補足的な説明や注釈を付与することができる。たとえば特定の被写体をクローズアップし、素早い画面の切り替えを行うことによって、主旋律の歌唱者やハーモニー等の歌唱者を明示したり、鳴り響くメインの楽器が演奏される姿に視聴者の注意を向けさせたりする、等々。MVの映像は持続する音楽と必ずどこかで同調しており、そこには映像の語り手に由来する何らかの作為性（主観性）が含まれている。ただしこの点についてはこれ以上深入りしない。²⁷⁾

特徴的な映像は視聴者に、被写体の手前に置かれたカメラの場所を意識させ、この映像を提示し言表する特権的な視点、すなわち語り手の存在を暗示する。MVにおける視点には、作者に準ずる語り手の視点が重ね合わされて

きた。360度MVでは伝統的に作家や語り手が占有していた特権を、視聴者は視点の操作とともに手にすると錯覚し得るのである。次章では360度MVで視点が自由化されたことで起きたさらなる展開について論じる。

第3章. 視点の自由化と語り手による誘導

この章で説明する展開とはMVの音楽と映像との関係性に関わるものである。ALL OFF 〈In Shadow〉(2016)を例に視点の自由化によって生じる問題点を見ておこう。ビデオを再生してから視聴者が何も操作せず、再生画面に表示されている映像を仮に正面とする。正面にはボーカル、左右にはギタリストやベーシスト、そして上下には天井と床が映し出される。この作品の問題点は、再生機器を上下に向けた時には画面に演奏者が映らないことだ。また、背後に向けるとドラムセットとドラマーが画面に映される。もし演奏が始まっているならば、ドラムの音がインの音声（画面内に音源がある）として視聴者に知覚される。この場合、ドラム以外の楽器の音はすべて画面外音声になる。上に向けた時には天井が映し出される。この場合、視聴者は音源を可視化させず、音源を見ることなく再生時間が過ぎていく。つまり360度MVでは音楽は継続して聞こえているが、パフォーマンス場面で求められる（演奏者や歌手の）映像が選ばれるわけではない。つまり、語り手による視点の誘導から自由である一方で、その恩恵が得られないことがある。これが“選択の自由”ということである。

視点の自由（選択の自由）の問題点

MVというものは楽曲の構成音がどのタイミングで映像にピックアップされるのかが重要だった。バーナリス（2004）はMVのミザンセンのさまざまな要素はレコーディング時のミキシングボード上の分割した楽曲トラックと対応していると考えている。コースガードも同様の意見を述べている。

MVにおいて共通の慣例であるモンタージュの他の理由は、モニター

ジュは“スタジオのサウンドレイヤーから構築された音楽の視覚的な等価物である”という事実に関する。言い換えれば、次から次へと現れるイメージをモニタージュする編集技術によって作られる素早いイメージはスタジオ録音での音楽の多角的な層に対しての視覚的等価物の型として機能する。²⁸⁾

バーナリスはMVの最も普及した規則として歌唱者のリップシンクを挙げ、「ビデオはその楽曲をリップシンクする歌手を引き立てる描写を提供しなければならない」と述べている。²⁹⁾ただし、360度MVでは視聴者がボーカルを見ずに他のメンバーを見続けるという可能性が生まれている。また、視聴者は歌唱者を見ないだけでなく、楽器隊の見せ場となる演奏部分をも見逃す可能性がある。

たとえばALL OFF 〈In Shadow〉では、リードギター演奏者がメロディーの単音弾きをしている瞬間（00'47"）、バックিংギター演奏者はピックスクラッチという奏法を見せている（00'48"）。同様の演奏行為はALL OFF 〈One More Chance!〉（2015）の従来型MVにも発見できる。〈One More Chance!〉では語り手によってその見せ場を見逃さないようそれらが客観ショットで提示される。360度MVでは視聴者が見逃した見せ場を見届けるために何度もビデオを見返さなければならない。そして視聴するたびにモニタージュも変わるのだ。

写真3：00'47" メロディーの単音弾き	写真4：00'48" ピックスクラッチ奏法
ALL OFF 〈In Shadow〉 見せ場のキャプチャー画像	

360度MVにおける“選択の自由”がもたらした問題点とは、視聴者がMVの見せ場を見逃す可能性を生んだことだ。視聴者が見ていない場所に何かしらの出来事が起きるということは、360度映像制作における探求の方向性に照らして逆説的である。すなわち360度MVを制作した時点では“死角のない映像”を作ったとしても、再生する時点で結局“画面外”の部分という“死角”が生まれてしまうのだ。

だが、ここで見てきた問題に対して、歌唱や演奏という見せ場を見逃さないように工夫された作品が新たに登場してきている。360度映像は「視聴者が動画の中心に据えられ、各シーンで視聴者をどのように誘導するか」が重要とされ、「周囲を見回す理由がないのであれば、動画を360度で撮影する必要があるかどうか再検討したほうがよい」とまで言われている³⁰⁾。制作者は視聴者に360度映像の効果をよりよく体験してもらうために仕掛けを施している。たとえばAwesome City Club〈Lullaby for TOKYO CITY〉(2015)やHello Sleepwalkers〈ハーメルンはどのようにして笛を吹くのか〉(2016)はリリックビデオというジャンルに属するが、両作品において歌詞の提示位置はシーンによって異なる。そのため視聴者は歌詞を探すために再生機器を動かすことになる。安藤裕子〈360°(ぜんほうい)サラウンド〉(2015)やBjörk〈Stonemilker〉(2015)では歌唱者であるアーティストがカメラの周囲を動き回り、時に幽霊のように現れては消え、分裂や増殖を繰り返し、視聴者の視線を誘導する。さらに360度映像に空間音声処理を施したP.O.P〈KISS ME〉(2017)では、もし視聴者が歌唱者のいる場所とは別の場所を見ていたとしても、歌唱者がいる場所から歌唱者の声が聴こえるようになっている。そのため、視聴者は常に歌唱者の存在を感じるようになる。

つまり360度MVでは、視聴者の選択的自由を保証しながら、他方で視聴者を密かに映像の見せ場へと誘導する、媒介的な第三者としての「語り手」の存在を設定し、この語り手と視聴者を可能な限り同一化させることが重要になる。

半主観的映像とその語り手

このような語り手は神のような全能性をもつ客観的映像の視点でもなければ、被写体自身（主観的映像の視点）でもない。それは倅田來未〈Dancing In The Rain〉(2016) の360度MVが物語っている。この作品で制作者は、視聴者に同一化する位置を認識させるために、下半身のみ被写体をカメラの下に配置したのだろう。通常、作中人物の主観的映像ではその人物自身を画面に登場させることができないとされる。しかしこの作品で視聴者はこの擬似的身体をまなざしてしまう。さらに、この身体には上半身も顔も目もない。そのため、視聴者が語り手に同一化して体験する視覚像は、この作中人物の視覚像とも異なるという奇妙なものになっている。

視聴者と被写体のコミュニケーションを媒介するのに最も相応しい語り手は、映像世界の内部に匿名的なものとして存在しながら、被写体と連携し、ある種の共犯関係を結ぶ自由間接話法の語り手（半主観的映像）だ。半主観的映像とは、「作中人物と共に在るなかば人称的でなかば非人称的なカメラによって、あるいは正規の滞在許可書をもたないまま物語世界を徘徊する好奇心に溢れた語り手」を指す。三宅（2013）は半主観的映像の例にムルナウの映画「最後の人」（1924）を挙げ、「作中で酩酊・夢想状態の作中人物を映した客観的映像の画面が揺れている」ことや（例：語り手が作中人物の心理的状态、気分や感情に連携する）、主人公が勤め先のホテルに忍び込むシーンで「カメラ／語り手が同伴者どころかまるで共犯者のようなそぶりすら見せる点」を指摘している³¹⁾。

半主観的映像の例を従来型MVの中から挙げよう。少女時代〈Genie JPN ver.〉(2012)にはやや揺れの強い斜角の画面が登場する。少女時代のメンバーが両手を振りながら身体を左に傾けるときの（00'56"）、両手を腰にあて前進するとき（02'24"）、腕を前から後ろに振り下ろしながら移動するときだ（02'27"）。これらの斜角の画面は被写体の身体の動きとカメラとの連携を表現している。この瞬間、語り手も作中人物と一緒に踊っているのだ。この映像は

語り手に同一化した視聴者たちをまるで少女時代のメンバーと一緒に踊っているかのような気分にさせる。また同様の例ではMC 900ft Jesus 〈If I Only Had A Brain〉(1994)がある。この作品はダンボールのなかに閉じこもった主人公を客観ショットで与えながら、画面の揺れによって荷物の郵送過程で生じるダンボールなかの様子を表現している。この半主観的映像によって、視聴者はダンボールのなかの状況を追体験し、被写体の主人公に同一化することができる。

このような被写体と視聴者との間に共犯関係を作り出す半主観的映像は、360度MVにおいても機能していると考ええる。つまり360度において視聴者は被写体たちの気分や感情に連携しながら、最良な視聴環境のおもてなしを受けているのだ。

テキスト内に存在する身元不確かな語り手の視点こそ、360度映像における視点の性質と類似すると筆者は考える。たとえば視聴者が語り手に同一化する効果を上手く用いた360度MVとしてラブリーサマーちゃん 〈PART-TIME-ROBOT〉(2016)が挙げられる。この作品で語り手は女性の胸元の谷間にいることになる。視聴者は作中人物の女性の身体とかなり接近した位置にいる語り手に同一化し、欲望のままに女性の身体を眺めることもできてしまう。これは360度MVにおいて視聴者が作中人物に近づいたと感じる例を表すのに最もいい作品だが、これが同様の（半主観的）映像をもつ従来型MVのyahyell 〈TAO〉(2018)と大きく違う点は、作中人物が見ているであろう視覚像を視聴者が追体験できてしまう点だ。つまり従来型MVでは、語り手が与えてくれた特権的な主体の位置から視聴者は被写体たちを眺めていた。そして超越的で全知覚的な視覚の持ち主の視線を視聴者が獲得するには、現実の自らの身体能力をある程度抑圧した状態に留めておき、語り手の視線に追従しなければならなかったと筆者は考える。一方で、360度MVは語り手と視聴者の力関係が反対になっている。かつての語り手の力は弱まり視聴者が語り手を手懐けているのだ。ただし、視聴者はかつての語り手がつもっていた権威を全て奪取したわけではない。大事なものは、視聴者が映像を動かせ

る、すなわち視点を自由に動かせると気付くことによって、自らが語り手になったと錯覚することこそが360度MVにおける視聴ルールの攻略法であり、最良の享受方法なのだ。

距離感の違い

360度MVにおける被写体との親密な距離感の仕組みはいかなるものか。実は映像における視聴者と被写体との関係性はこれまでも考察されてきた。たとえば被写体による視線（カメラ視線）、あるいは指差しなどのジェスチャーは、被写体と視聴者との接触が生まれると考えられてきた³²⁾。

ギュンター・クレスとテオ・ヴァン・ルーウェン（Gunther Kress and Theo van Leeuwen, 2006）は、このような映像を要求（demand）と呼んでいる。要求の映像において「被写体のまなざしは視聴者から何かを求め、視聴者が彼らと何らかの想像上の関係に参加するのを求める³³⁾」という。この関係は被写体の表情によって意味が変わる。たとえば被写体が微笑むと視聴者は彼らと社会的親和性の高い関係に参加するのを求められ、被写体のまなざしの対象（客体）となる。一方、提供（offer）の映像というものもある。それは被写体が視聴者を直接まなざすことはなく、視聴者が見る主体となる³⁴⁾。この場合、両者の視線は交わっておらず、関係性も希薄なものとなる。

これらの視聴者に対する被写体のアピールやジェスチャーは従来型MVでも360度MVでもすぐに見つけることができよう。では、360度MVと従来型MVは何が最も異なるのか。視聴者と被写体の距離感をより近いものにしていく機能のひとつにクロースアップの画面がある。ベラ・バラージュ（2003）はその効果を「群衆のなかにあるその顔を見た直後であっても、それが他から切りはなされてクローズ・アップされるとき、われわれは突然、この顔と二人きりになったように感ずる」と述べている³⁵⁾。

たとえば、わーすたの楽曲〈タピオカミルクティー〉（2018）ではメンバー全員が同じ空間にいたことが示されたのち（00'16"）特定の人物がクロースアップされる（00'19"）。このショットで視聴者は特定の歌唱者に急に近づ

いたかのように感じるかもしれない。ただしここでの問題は、本論の第1章で述べたインターネット上の宣伝文にあった「二人きり」と、バラージュの「二人きり」の意味は大きく違うのではないかということだ。なぜなら360度MVでの視聴者と被写体との親密さは、視聴者が“語り手の視点を獲得したかのように錯覚すること”によって生まれる感覚だからだ。従来型MVではどんなに被写体が視聴者に対して笑顔を振りまいてくれていたとしても、視聴者と被写体の間には確固たる語り手が介在していた。すなわち、360度MVではVR技術の恩恵にあずかり、視聴者はかつてそこにいた語り手の位置にまるで立っているかのように錯覚するのだ。そして語り手に同一化した視聴者は、自分の好きなように被写体を眺め、その映像世界を堪能する。したがって、360度MVでは没入感の効果も相まって、視聴者は被写体に直接対面しているかのような疑似体験を経験しているのではないだろうか。

おわりに

本論は360度MVと従来型MVとの視聴体験の違いを両者の仕組みに即して解明するために360度MVの“視点の自由化”に着目し、視聴体験時に“没入感”が生まれることと“見せ場の見逃し”という問題が起きていること、そして360度MVの特異性として視聴者と被写体との距離感について論じた。視聴者が被写体との距離が近いと感じる理由は、視聴者自身が語り手であると錯覚することによって被写体を直接まなざしているような感覚に至るのではないかという考察を述べた。360度MVでは視聴者が画面を動かす際に常に映像が揺れる。語り手の存在を前景化させる効果をもつ画面の揺れは映像に主観性を帯びさせやすいため、視聴者自身が語り手という役割を担っていることを常に意識づけられる。また、360度映像は被写体と視聴者が共犯関係になる半主観的映像として機能する。それによって視聴者は被写体との距離が近くなったと感じるのではないかと考察を述べた。

なお、本論では語り手の機能を視点の概念から考察したが、MVには音楽の歌詞世界にも語り手という機能がある。映像の語り手と音楽の語り手との

関係性、つまりMVの物語内容と歌われる歌の物語内容との関係、MVの作者性の問題など残された問題については今後の課題としたい。

[注]

- 1) Korsgaard, 2017, p.30., Kaplan, 1987, p.155.
- 2) なお 360 度MV 作品にはカメラ周辺の空間をそのまま再現したものもあれば（例：Björk〈Stonemilker〉）、別撮りされた映像をバーチャル空間の 6 面（前後左右上下）に貼り合わせたものもある（例：Calmera 〈CHANCE〉）。本論では前者の例を念頭に置いている。
- 3) 同作品は 2015 年 Berlin Music video Awards では「BEST EXPERIMENTAL」に、同年 UK Music Video Awards では「Best Interactive Video」にノミネートされた。参照 URL 〈<https://wildvreemd.com/projects/whatdowecarefor>〉〈<http://steyemusic.com/wildvreemd/>〉（2019 年 8 月 29 日アクセス可）
- 4) スタイエは Steye & The Ottowanians 〈wonderful〉（2009）で「世界で初めての 360 度ビデオクリップのひとつ」を制作したと公言している（彼の「Linked in」内の projecten 欄にて。URL：〈<https://nl.linkedin.com/in/steye-hallema-20880353>〉（2019 年 8 月 29 日時アクセス可）〈Wonderful〉は 360 度MV の初期の作品と筆者は考えるが、この時点では左右方向しか視点を動かせず、現在の VR 体験とは異なるものだった。なお、コースガードは 360 度MV の例のひとつに 〈wonderful〉を挙げている。[Korsgaard, 2017, p.178.]
- 5) 翻訳は筆者による。Steye Hallema 「Linked in」Projecten 欄の「What Do We Care 4 Virtual Reality Musicvideo」にて。URL は注 4 と同じ。
- 6) 「(MV は 2005 年からの 10 年間で) インターネットとインタラクティブ表現を新たに通じ、『コミュニケーションツール』としての機能を新たに得た」。ただし林のいうコミュニケーションの場としての機能とは、特に双方向性を演出する作品において、視聴者がインターネットを用いて他者に共有する際に生じる会話のやり取りや、参加型映像制作を通した人々のつながりを意味する。[林永子、2015 年、p.15.]
- 7) (1. Participatory / interactive, 2. User-generated content, 3. Remakes / remixes, 4. Hi / low definition, 5. Alternate lengths) [Korsgaard, 2017, pp.175~177.]
- 8) *Ibid.*, p.178.
- 9) *Ibid.*, p.179.
- 10) *Ibid.*.
- 11) インタラクティブMV の作例の概要と技術発展の詳細については、修士論文

で整理したのでここでは割愛する。[久保真佑子、2019年、pp.7~8.]

- 12) 同論文、p.7.
- 13) 雑誌「VRFREEK SUMMER 360° 死角のない映像」、2016年、pp.14~15.
- 14) ジャック・オーモン他、武田潔 訳、2007年、p.21.
- 15) 「倅田來未 X オキュラスリフト 世界初！ 360度体験型ミュージックビデオ」(2014年11月6日記事)(2019年9月2日アクセス可)〈http://www.sensors.jp/topics/_x_1.html〉
- 16) 動画URL〈<http://hi-bitmag.com/ja/red-hot-chili-peppers-look-around-interactive-mv/>〉(2019年9月1日アクセス可)
- 17) 動画URL〈<http://video.bobdylan.com/>〉(2019年9月1日アクセス可)
- 18) 「VRの最終目標は、視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚など人間の五感や、平衡感覚などさまざまな感覚に働きかけて、「現実世界と実質的には同じ空間」を作り出すことにあります。この到達点に行く過程に登場したのが、冒頭に登場したヘッドマウントディスプレイです。英語では「Head Mounted Display」となり、そのまま訳せば「頭部に装着するディスプレイ」です。欧米に取材へ行くとVRを評して「immersive (没入感のある)」であるとよく聞きます。VRを理解する上では、このイマーシブというのが重要なキーワードです。この言葉が意味するところは、現実世界を忘れてヘッドマウントディスプレイの中のバーチャル世界へ没入してしまい、あたかもそちらが現実であるかのような感覚を持つということです。ヘッドマウントディスプレイは、視覚を占める映像の範囲、つまり視野角が広く、また頭の向きをセンサーで測定して、位置に応じてディスプレイに映像を表示する「ヘッドマウントトラッキング」の仕組みがあるため、あたかも自分がその世界にいるような非常に高い没入感をともないます。つまり装着した人が上を見上げれば空があり、下に目を向ければ草原があり、それらが視覚いっぱい広がるのです」新清士、2016年、p.24.
- 19) 2017年1月11日に発売。日本で商品化されたVRMV早い事例。同作品は「ミュージックビデオの進化形」として宣伝された。「倉木麻衣『現実との境目が分からなくなる』日本初VRシングル発売」(2016年11月22日記事)(2019年9月2日アクセス可)〈<https://www.sponichi.co.jp/entertainment/news/2016/11/22/kiji/K20161122013769370.html>〉
- 20) ちなみに360度映像の撮影ではカメラの軸の安定が第一とされる。撮影時のカメラの揺れが酷いと、編集の際に継ぎ目にズレが生じることや、視聴者が眩暈や酔いを起こすといった危険性があるといわれている。「Insta360-Introduction the Insta360 Pro 2」YouTube〈<https://youtu.be/wjM3wS68cYo>〉

- 21) 「初めてのVR体験記～V6のVRが最高すぎた話～」はま、(2017年3月20日記事)(2019年9月1日アクセス可)〈<http://since0629.hatenablog.com/entry/2017/03/20/020700>〉
- 22) 「超特急のメンバーが目の前で甘い言葉をささやく！」(2016年9月26日記事)(2019年9月2日アクセス可)〈<https://thetv.jp/news/detail/87820/>〉
- 23) わーすた【a-nation】推しメンと二人きりの空間も味わえる「いぬねこ。青春真っ盛り」VRミュージックビデオ配信(2016年9月30日記事)(2019年9月2日アクセス可)〈http://www.billboard-japan.com/sp/d_news/detail/42570/2〉
- 24) ジャック・オーモン、1999年、p.330.
- 25) 三宅祥雄、2009年、p.10.
- 26) 三宅祥雄、2013年、p.20、[Gaudreault et Jost, 1990, pp.42~43. Cf. Jost, 1983, p.196.]
- 27) MVにおける語り手の役割についての詳細な分析は割愛する。[久保、2019年、pp.53~54.]
- 28) Korsgaard, 2017, p.19.
- 29) Vernallis, 2004, p.x II.
- 30) 「レッスン: 360度での撮影について」YouTube Creators(2019年9月2日アクセス可)〈<https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/360-production?hl=ja#strategies-zippy-link-1>〉
- 31) 三宅祥雄、2013年、p.6.
- 32) Kress and Leeuwen, 2006, p.117.
- 33) *Ibid.*, 2006, p.118.
- 34) *Ibid.*, 2006, p.119.
- 35) ペラ・バラージュ、2003年、pp.78~79.

[参考文献]

- ・ Carol Vernallis, *Experiencing Music Video Aesthetic and cultural context*. Columbia University Press, 2004.
- ・ Gaudreault, André et Jost, François, *Le Récit cinématographique*. Éditions Nathan, Collection Nathan-Université, Paris, 1990.
- ・ Gunther Kress and Theo van Leeuwen, *Reading Images : The Grammar of Visual Design*, Routledge, 2nd edition, 2006.
- ・ Jean Mitry, *Esthétique et psychologie du cinema, 2-les forms*, Éditions universitaires, Paris, 1965.
- ・ Kaplan, E. Ann, *Rocking Around the Clock: Music Television, Post Modernism and*

- Consumer Culture*. New York : Methuen, 1987.
- ・ Mathias Bonde Korsgaard, *Music Video after MTV Audiovisual Studies, New Media and Popular Music*. New York : Routledge, 2017.
 - ・ 久保真佑子「ミュージックビデオにおける視点」、大阪大学大学院 文学研究科 修士論文、2019 年.
 - ・ 新清士『VR ビジネスの衝撃「仮想世界」が巨大マネーを生む』、NHK 出版新書、2016 年.
 - ・ ジャック・オーモン、A・ベルガラ、M・マリー、M・ヴェルネ『映画理論講義 映画の理解と探求のために』、武田潔 訳、勁草書房、2000 年(初版)、2007 年.
 - ・ ジャック・オーモン「視点」、1983 年、武田潔 訳、ジャン・ピエール・ウダール他『新映画理論集成 2』岩本憲児、武田潔、斉藤綾子 編、フィルムアート社、1999 年初版.
 - ・ 寺島明人「VR FREEK SUMMER 360° 死角のない映像」、株式会社寺島情報企画、2016 年.
 - ・ 林永子「ミュージックビデオの 10 年」、pp14~17、簀内康一『映像作家 100 人 2015』、庄野祐輔、古屋蔵人、藤田夏海、石井早耶香 編、株式会社ビー・エヌ・エヌ新社、2015 年.
 - ・ 服部桂『VR 原論 人とテクノロジーの新しいリアル』、翔泳社、2019 年初版.
 - ・ 古屋蔵人『メディア芸術アーカイブス 15YEARS OF MEDIA ARTS 1997-2011』、庄野祐輔、塚田有那 編、株式会社ビー・エヌ・エヌ新社、2012 年.
 - ・ ベラ・バラージュ『映画の理論』、佐々木基一 編、株式会社 学芸書林、2003 年新装第 4 刷.
 - ・ 三宅祥雄「映画の視点とその変容(一)」、大阪大学 美学研究 第 7 号、2009 年 8 月 発行.
 - ・ 三宅祥雄「映画の視点とその変容(二)」、大阪大学 美学研究 第 8 号、2013 年 8 月 発行.

(大学院修士課程修了)

SUMMARY

Viewpoint of 360-Degree Music Videos

Mayuko KUBO

Keywords : 360-degree music video (MV), viewpoint, narrator, viewing experience, sense of distance

This thesis studies the evolutionary changes in music videos brought about by 360-degree video shooting technology, and it aims to elucidate the difference in viewing experience between 360-degree and conventional music videos in accordance with the mechanism of screen structure. To that end, this paper focuses on “viewpoint liberalization,” an essential feature of 360-degree music videos, and it applies classical film theory to examine how viewpoint liberalization influences the distance and relationship between the viewer and the subject.

Starting from a remarkable sensation of intimacy reported by those who have experienced 360-degree music videos, we first analyze how a viewer meets the on-screen subject in a number of 360-degree music videos released in the last decade. Then, we explore how the immersive audio–visual experience enabled by the latest virtual reality technology affects the creation and enjoyment of music videos.

Based on the assumption that those sensations correlate with the user’s physical movement (i.e., the viewer can select and handle viewpoints and frames), we examine Jacques Aumont’s notion of the narrator’s perspective in film theory (1999, 2007), considering both its historical and cultural connotations. We assume that the intimate sense of distance the viewer feels from the subject is caused by the illusion that the viewer is the narrator. Shaking the screen can also increase the effect of foregrounding the narrator’s presence. Furthermore, the classification and analysis of the video feature and camera gaze by Gaudreault et Jost (1990) suggests what conditions cause video subjectivity to appear more clearly in movies. It can be concluded that, in 360-degree music videos, the viewer is always aware that he or she is in the position of the narrator and identifies with an anonymous viewpoint that exists in the video world. This viewpoint can create a link with the subject and establish a certain accomplice relationship (semi-subjective image).