Teruki Okamoto

Multimedia-Performer

Okamoto Teruki

岡本 晃樹

1990 年 大阪府生まれ、東京都在住
2013 年 慶應義塾大学 文学部 美学美術史学専攻 卒業
2017 年 筑波大学 人間総合科学研究科 芸術専攻 修了

筑波大学 後期博士課程在学中、東京家政大学 助教。ジャグリング国際大会ジュニア部門 3 位、Edinburgh Fringe Asian Arts Award 2021 Best Show。幼少期より続けるジャグリングの経験を起点に、身体・もの・世界の間に流れるエネルギーと、そこに存在する自分のリアリティをテーマに、パフォーマンスと映像を組み合わせた作品を制作している。

【単独公演】
2025 年 公演「トゥ・ルート・ディレクトリ」（シアタートラム / 東京）
2024 年 公演「players/prayers」（アーツカウンシル東京芸術創造発信助成対象事業 現代サーカス制作 WS 成果発表公演として実施）
2020 年 公演「Magnetic Sea」（シアター HIKARI/ 神奈川県マグカル事業にて公演）
2018 年 公演「Echoed Body」（多賀市民会館 / 茨城県北芸術村推進事業にて招聘滞在）
2017 年 公演「Ripples Out」（STUDIO VARIE/ 京都国際舞台芸術祭フリンジ）
2016 年 公演「LOSTSCAPE」（STUDIO HOPE/ 東京）

【グループ展】
2023 年 高崎アートプロジェクト (高崎駅ペデストリアンデッキ / 群馬）
2023 年 豊岡演劇祭　セレクション部門（豊岡稽古堂 / 兵庫）
2023 年 GRIPE: Bath’ s Tiny LoFi Indie Film Show（Newark Works/Bath, England）
2023 年 Online Performance Art Festival Vol.26（オンライン）
2022 年 NEWVIEW AWARDS FINALIST EXHIBITION（渋谷 PARCO/ 東京）
2020 年 Ars Electronica × 六本木ミッドタウン 未来の学校展 出展（デザインハブ / 東京）
2019 年 中之条ビエンナーレ（花みどり館 / 群馬）
2019 年 六本木アートナイト出展（六本木西公園「存在の音色」/ 照明演出設計を担当）

【ダンサー黒沼千春との共同プロジェクト「I/O」として】
2022 年 Edinburgh Festival Fringe 出展（デジタル出展 /Scotland）
2022 年 Sydney Fringe Festival（デジタル出展 /Australia）
2022 年 Melbourne Fringe Festival（デジタル出展 /Australia）
2022 年 New Zealand Fringe（デジタル出展 /New Zealand）
2022 年 Brighton Fringe Festival（デジタル出展 /England）
2022 年 Greater Manchester Fringe Festival（デジタル出展 /England）
2021 年 Edinburgh Festival Fringe 出展（デジタル出展 /Scotland）

【受賞歴、ゲスト出演】
2022 年 xR コンテンツアワード NEWVIEW AWARDS ファイナリスト
2021 年 Edinburgh Festival Fringe Asian Arts Awards Best Show 受賞
2019 年 最先端表現技術利用推進協会主催「羽倉賞」フォーラムエイト賞受賞
2011 年 Japan Juggling Festival（ジャグリング日本大会）チーム部門 3 位受賞
2009 年 北米周遊公演「Shoebox Tour」ゲスト出演（北米 10 か所にて公演）
2007 年 International Juggling Festival（ジャグリング国際大会）Junior 3rd place

Reviews

Fringe Review

“Teruki Okamoto, stands silhouetted on a dark background with animated narrow black and white line diagrammes that come to life by stretching and decreasing, multiplying and tracking the space between his hands holding juggling balls and their placement on the floor.

This is a clever mix of technology, movement and juggling skills.”

https://fringereview.co.uk/review/edinburgh-fringe/2021/io/

Nic's Review

"In his first piece, Coordinated Distance, he demonstrates the passing of energy through computer graphics, images and masterful juggling. The graphics showed the patterns created in the act of juggling and though it seems like a simple concept, it was expertly done and I could have watched it for hours. "

https://nicsreviews2021.wordpress.com/brighton-fringe-2022/

Videos

◆Teruki Okamoto teaser

This video is highlights reel summarizing my past works and activities.
https://www.youtube.com/watch?v=FhfHfICxqdA

◆Digest of “To Root Directory”

This is a highlights video of “To Root Directory,” which was performed at Theater Tram in 2025.
https://www.youtube.com/watch?v=E6fZCTZ_G3k

◆Coordinated Distance

This is a video of “Coordinated Distance,” which was presented online at the Edinburgh Festival Fringe in 2021 and won the Asian Art Award for Best Show.
https://www.youtube.com/watch?v=NyXD0bEnHII

◆ teruki okamoto freestyle performance nov2015

https://www.youtube.com/watch?v=3ghUZkofkF8

◆ WJD2026 Teruki Okamoto

https://youtu.be/3G_y_e3Ygsc

Statement

「リアリティ」をテーマに、パフォーマンス・映像・VR 映像などの形態で作品を制作している。

創作の原点は幼少期より続けているジャグリングである。長年ジャグリングへの思考を深める中で、私にとってリアリティとは「身体が世界の何かへと向かい、物理現象を引き起こし、その現象が自然の流れの中にあることを確認することで、自分も世界の一部であることを確認する」という一連の経験からくる感覚だと考えるようになった。

手から物体へエネルギーを受け渡すことで物体は宙に浮き、重力のエネルギーを受けて手へと帰ってくる。身体とものの間で物理的にエネルギーが受け渡される。そこにはボールの重さ、質感、摩擦力、そして操作主の腕の長さ、力の入れ方、さらにはその場所の気温や風などのあらゆる物理的な条件が複雑に絡み合って、世界の中で「その現象」として成立している。

だが、そもそもエネルギーが動き始めるには、そのきっかけとなる引力がある。ボールを投げる前、私の身体はすでにボールへと傾いている。愛着、記憶、引力——何と呼んでもいいが、身体が世界の何かへと志向するその「傾き」が、物理的なエネルギーの流れを引き起こす。運動は、この「傾き」から始まる。

私の何かに対する関わろうという意志。その意志から生まれた現象。意志から生まれた現象が、世界の流れの中に存在していると確認すること。この一連の流れが「リアリティを感じること」だと考えている。私が作品を通じて示そうとしてきたのは、このリアリティを掴みとろうという試みを、物理現象として、あるいは映像として可視化することだ。

現代はテクノロジーの発達により、身体を動かさずともおおよそのことが可能になった。情報の激流は私たちから動きを奪い、ものに対する引力の発生を防ぎ、「身体」という意識を薄めていく。そうして私たちは、世界から切り離されたような孤独と疲労に付きまとわれる。つまり、リアリティが奪われている。

しかし身体の傾きは消えない。誰かや何かへと向かう引力は、どれだけテクノロジーが発達しても、私たちの身体の中に残り続ける。その傾きに従い、物理現象を起こし、世界の中にある自分を確認すること。それが世界と自分の不可分性を取り戻すことであり、変わることのない「リアリティ」だと信じている。

トゥ・ルート・ディレクトリ

2025 年発表 メディアパフォーマンス (75min)

ジャグリングの道具は白くプリミティブで、動きのためだけに設計されたかたちをしている。新しいリズムやバランスを模索しやすいが、それゆえに通常そこに愛着や愛しさというものは発生しないような容態をしている。

一方で、扇風機や椅子といった具体的なもの——特に記憶や愛着が沁みついたもの——は、それに対する「傾き（向かいたさ)」を誘発しやすい一方で、使い方は限定され、新たなバランスやリズム、関わり方は見出しづらい。

だが、長年ジャグリングという視点であらゆるものと関わってきた経験から、私の中でその境界は揺らいでいた。プリミティブなかたちにも愛着や記憶、「関わりたさ」は宿る。扇風機もこれまでに見たことのないような物理現象を起こす形に変容できる。プリミティブなかたちにもさまざまな表情があり、具体的なものもそれぞれ独特な”かたち”をしている。どんなものとも、私というかたちとでなければ成り立たない関係を結ぶことができる。

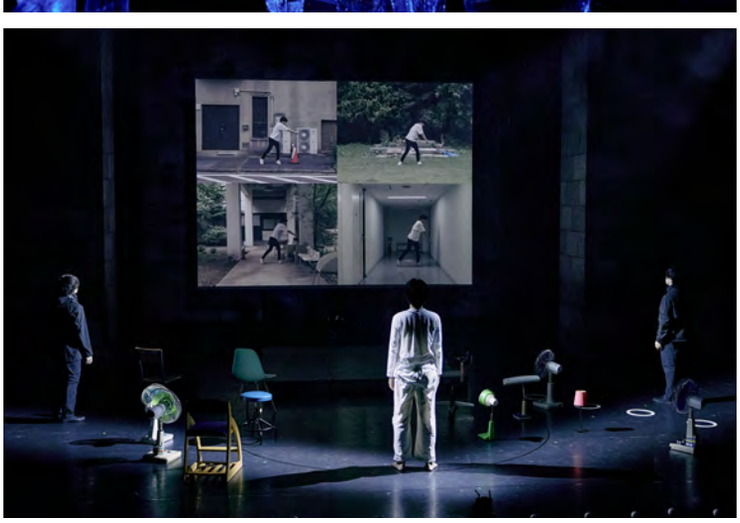
抽象と具体。そして、人ともの。人と世界。現実と映像。現在と過去。それらは対立しているのではなく、また、明確に境界があるのでもなく、どれも同じものの異なる状態に過ぎないかもしれない。きっと本当は同じものなのかもしれない。現代の分けたがる視点の向こうに、全てがつながっている世界の救いがあるのではないか。そこにリアリティがあるのではないか。

私はただそれに近づきたかった。

舞台上には、ラップに包まれた扇風機や椅子や電気スタンドが並んでいる。半透明のラップ越しに輪郭だけが見える——本当には誰も触れられないものたちだ。白い衣装の演者は、最初ボールやリングとしか関われず、小さな足場の上から舞台に降りることができない。黒い衣装の二人は、無感情にものを動かし続けている。抽象と具体は、同じ舞台の上で、まだ交わらない。

やがて光の筋がボールとものたちを結び、白い演者は舞台へと降りる。ラップが剥がされ、ものたちが姿を現す。抽象的なかたちも、具体的なものも、光と音の中で同じ地平に並置され、少しずつ距離が縮まっていく。過去の映像と現在のジャグリングが重なり合い、いくつもの記録が今の一部として現れる。黒い衣装が脱ぎ捨てられ、三人は同じ白になる。

そして最後、ものも人も、全てが白い箱に収まっていく。それがハッピーエンドに見えるか、バッドエンドに見えるかは、観客に委ねられている。



演出：岡本晃樹
出演：岡本晃樹、関矢昌宏 、山田タカマサ
舞台監督：守山真利恵
照明：上田剛（RYU）
音響：中原楽（KARABINER inc.）
制作：井手優介
制作アドバイザー：呉宮 百合香
記録映像：Nexus
記録写真：加藤春日
広報写真撮影：関矢昌宏
宣伝美術：嘉春佳
音楽：Phasma, あづみぴあの , 山村佑理

主催：Room Kids

提携：公益財団法人せたがや文化財団　世田谷パブリックシアター
後援：世田谷区 / サーカス学会

協賛：MAP RENTAL（株式会社エムジー）/ Nexus / ジャグリングショップナランハ / 日本ディアボロ協会 / PM Juggling / jugmap/ ジャパンジャグリングスクール
協力：Circus Laboratory CouCou/ 全日本皿回し協会

助成：アーツカウンシル東京【東京芸術文化創造発信助成／東京芸術文化鑑賞サポート助成】

KATAMI

2025 年発表 メディアパフォーマンス (25min)

ジャグリングを通じて物理的なエネルギーと遊び続けてきた。しかし年を重ね、周りで子供が生まれ、知っていた大人たちが居なくなっていくうちに、物理的ではないエネルギーの存在をより強く意識するようになった。愛着、記憶、何かが見えている感覚、何かに見られている感覚——そういったものが、ものとの接続の前に、そしてその中に、確かにある。

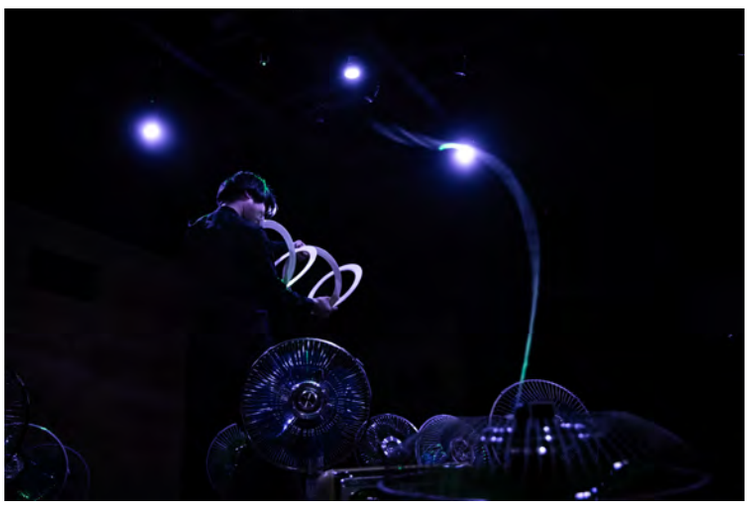
抽象的で純粋なかたちを扱い、目に見えるエネルギーの流れという物理現象を追い求めていく一方で、そういった「目に見えない力」への信仰も強まっていく。

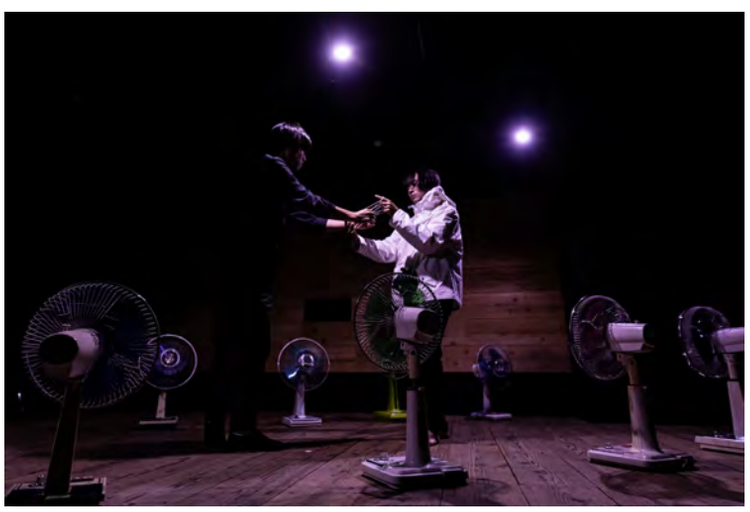
KATAMI はその 2 つの信仰をつなげようとする試みだった。

お互いに認識し合えない 2 人の演者が、ものを動かし続ける。暗転した舞台でフラッシュが焚かれ、一瞬の光の中にだけ空間の輪郭が現れる。測量用レーザーによって空間に線が引かれ、扇風機の風に揺れる糸の軌跡が可視化される。糸の長さによって光の見え方は変わり、長い糸は不規則に分裂して動く——その予測できない動きの中に、生命のような何かが宿る。ボールジャグリングの軌道はリアルタイムで加工され、過去の風景写真と重なり合う。軌跡もまた過去であり、現在の動きと過去の記憶が同じ地平に並置される。抽象的なかたちも、具体的なものも、それぞれが物理的なエネルギー現象を起こし、また沁みついた記憶や思いをにじませる。

その 2 つが同じ舞台の上で共存できた時、見えないものと見えるものの境界が揺らぎ、不在のものが現前する瞬間が生まれると信じている。

暗転した舞台に、レトロな扇風機が円形に並んでいる。断続的に焚かれるフラッシュが、一瞬だけ空間の輪郭を浮かび上がらせる。測量用レーザーで空間に線が引かれ、回る扇風機の羽根に取り付けられた糸がレーザーの光を受けてまるで蛍のように踊る。
リングジャグリングはレーザーの光を受けてその面が強調され、ボールジャグリングの軌道はリアルタイムで加工されて過去の風景写真と重なり合う。





初演：ジャグリングオムニバス公演 “放物線”

出演：岡本晃樹 関矢昌宏
プログラム：岡本晃樹
音楽：岡本晃樹
オペレーション：山田タカマサ

2022 年　xR コンテンツアワード　NEWVIEW AWARD 2022 ファイナリスト選出作品　渋谷 PARCO にて展示

Tranquilizer

2023 年発表 メディアパフォーマンス (40min)

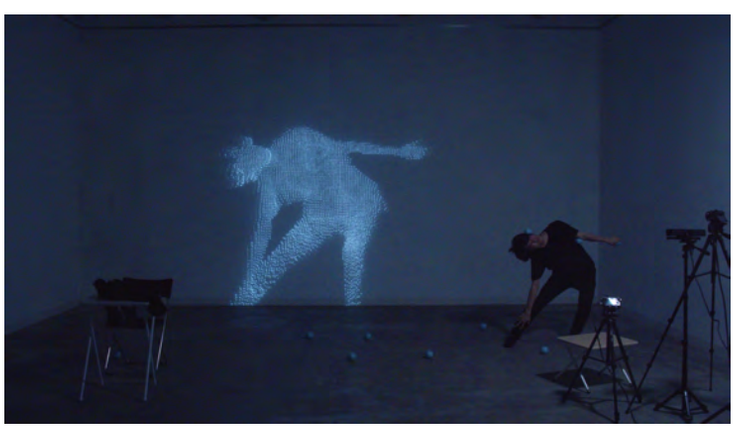
長年ジャグリングを続けてきた私にとって、ジャグリングとはもはや曲芸的な技術ではなく、「ものと身体の間で起こるエネルギーの流れを考える視点」として昇華されていた。ものは落下し、手にエネルギーを伝える。手はものを受け取り、その重みで回転し、またものを投げ上げる。そのエネルギーの往復の中で、様々な「エネルギーの流れ」の中に自分の身体が存在しているという感覚こそが「リアリティ」だと考えるようになった。

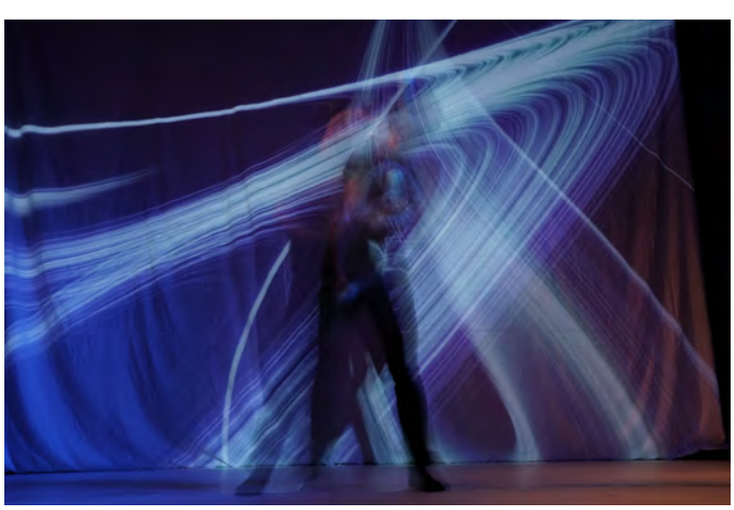
その感覚を別の角度から確かめるきっかけになったのが、ゲームエンジンによる映像制作だった。仮想空間では、重さも、色も、弾力も、設定しなければ存在しない。それは逆説的に、実際の世界がどれほど複雑な要素の絡み合いで成立しているかを気づかせる。重さ、気温、気圧、風、物体の形、摩擦、弾力——膨大な形質が複雑かつ必然的に絡み合い、その計算の結果としてはじめて「現象」が生まれる。身体もその流れの一部であり、時には思い入れや記憶といった内面的なものまでが形質として働く。エネルギーの受け渡しという観点のみで見た時、身体すらただの「かたち」に過ぎない——その認識は、ものと身体と世界の境界を静かに揺るがした。

舞台上のパフォーマーは、ジャグリングを通じてエネルギーの動きを解説しながら、その現象を確かめるように動きを紡いでいく。CG を用いた物理シミュレーションの解説、イメージプロセッシングによる動きの軌道の可視化、そして映像パフォーマンスを組み合わせ、映像内と映像外を行き来しながらこの「リアリティ」を考察する。

黒ずくめの男が PC の前に座り、ゲームエンジン上に球体を生成する。重さ、色、弾力を一つずつ設定していくと、球体はやがて無限に降り始める。映像がリアルタイムカメラに切り替わり、男は立ち上がり、現実のボールを落とし始める。プログラムとジャグリングが並走し、やがて compile が完了する。

マスクとパーカーを脱ぎ捨てた男がカメラの前に立つと、背面にポイントクラウド化した男のモデルが現れ、同じ動きをする。やがてモデルはパーティクルとなって空間に拡散し、ジャグリングと溶け合っていく。仮想と現実、身体とデータ、ものと世界——それらの境界が段階的に溶けていき、「身体も、ものも、世界も、本当は分かたれてはいないのかもしれない」という問いを静かに提示する。



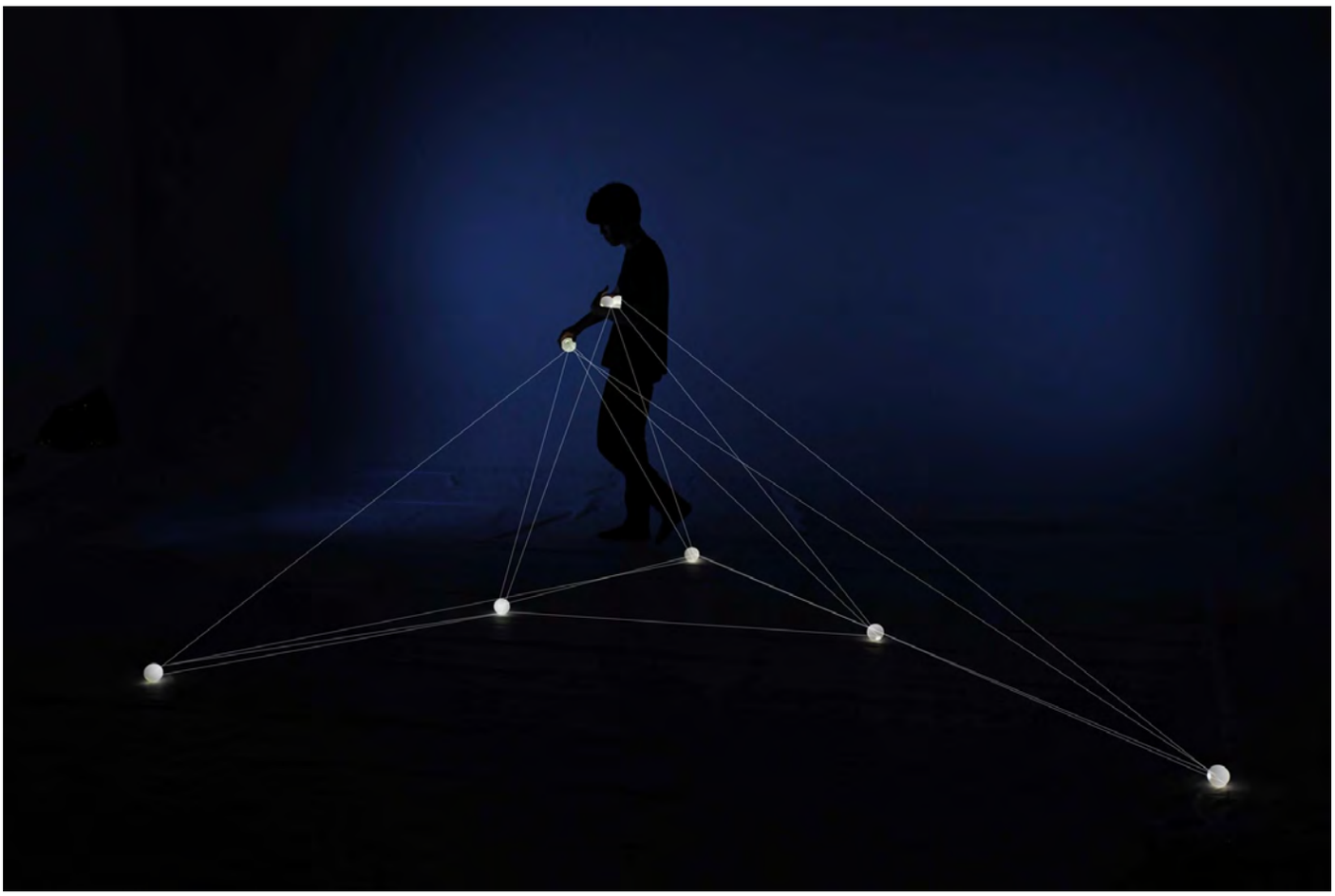


パフォーマンス：岡本晃樹
プログラミング：岡本晃樹
音楽：岡本晃樹
オペレーション：山田タカマサ

2023 年 豊岡演劇祭セレクション部門
2023 年 高崎アートプロジェクト

Coordinated Distance

2021 年発表 パフォーマンス映像 (7min)



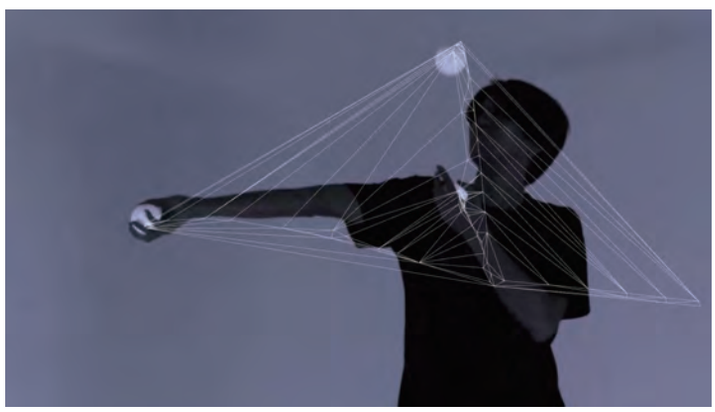
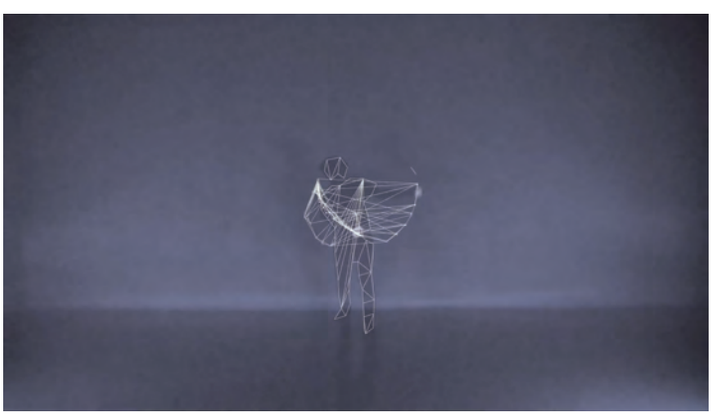
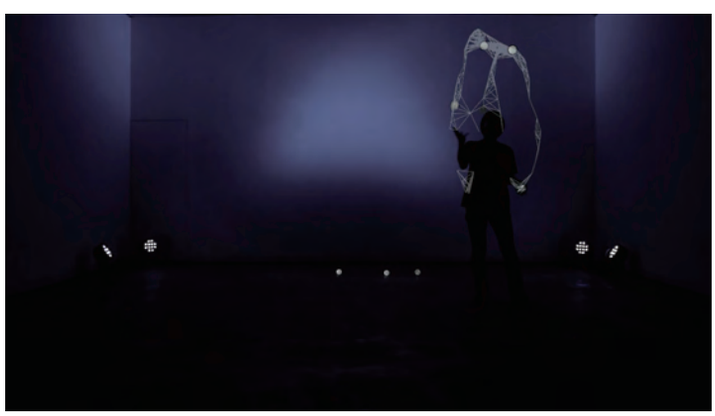
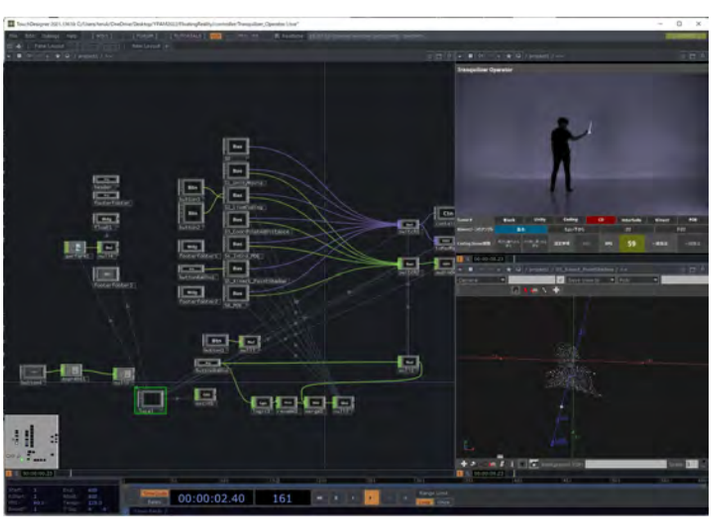
二つのかたちの間で発生するもっともプリミティブな関係は「エネルギーの受け渡し」である。

ふと、体とものが関わった時に美しいと思う瞬間がある。すっと手に吸い込まれるように投げられたものを受け取る時、走らせたペンがなんの力みもなく滑らかな線を描いた時。それは何かしらの運動原理が過不足なく成立した瞬間である。このエネルギーの動きは例えば葉脈の形や雨粒の軌跡のように「無為自然の持つ物理法則」ではないし、その鑑賞体験も比率の整った図形を見たようなある種人工的・機械的な美的感覚とは違う。人の体の形やクセ、ものの形、そして物理法則の調和が取れた時に現れる「身体的な気持ちよさ」である。

ジャグリング、というのはまさにこの人間の体、もの、物理法則の 3 点を制御する技術である。よく扱われる道具は点、線、輪といったプリミティブなかたちで、時には体をすら「かたち」として扱う。ジャグリング技術の根源はこの「ものと体のエネルギーの受け渡し」をもっとも抽象的にしたところにある。本作ではコンピューターグラフィックスの手法を用いて、その「ものと体の接続の中に生まれる身体的な気持ちよさ」を取り出すことに挑戦する。

Edinburgh Festival Fringe 2021 Asian Art Award Best Show 受賞

プログラミングには TouchDesigner を使用。ジャグリングするパフォーマーの映像を撮影、ジャグリングボールの位置を OpenCV の色認識で取得し、それらの間をつなぐ線を生成し合成。
単純な一筆書きだけでなく、軌道の映像によってものや身体、動きの意味が観客の中で固定化されてしまわないよう、複数のアルゴリズムを用意し、演技中に切り替わるように設計。
発表当初は映像として制作したが、のちにリアルタイムで処理できるようシステムを修正しライブパフォーマンスとしても上演している。

パフォーマンス：岡本晃樹
プログラミング：岡本晃樹
音楽：岡本晃樹
撮影：関矢昌宏
照明：山田タカマサ
技術協力 道具制作：PM juggling

◆映像として出典
2022 年 Edinburgh Festival Fringe 出展（デジタル出展 /Scotland）
2022 年 Sydney Fringe Festival（デジタル出展 /Australia）
2022 年 Melbourne Fringe Festival（デジタル出展 /Australia）
2022 年 New Zealand Fringe（デジタル出展 /New Zealand）
2022 年 Brighton Fringe Festival（デジタル出展 /England）
2022 年 Greater Manchester Fringe Festival（デジタル出展 /England）
2021 年 Edinburgh Festival Fringe 出展（デジタル出展 /Scotland）

◆ライブとして上演
2023 年 ICAT（AR/VR の国際学会）
2023 年 高崎アートプロジェクト
2024 年 MiraiCircusNetwork 現代サーカスショーケース

Magnetic Sea

2020 年発表 パフォーマンス (40min)

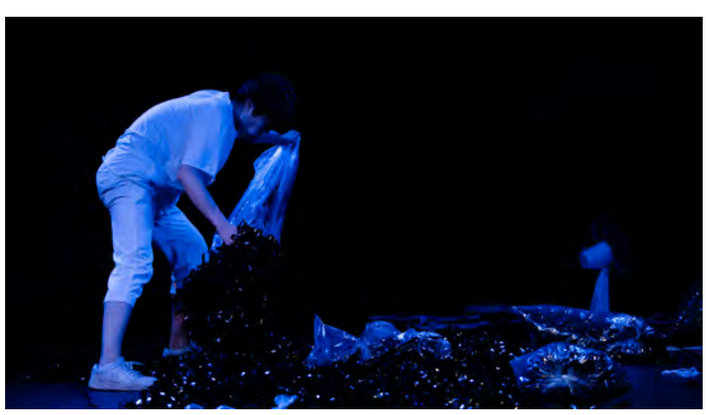
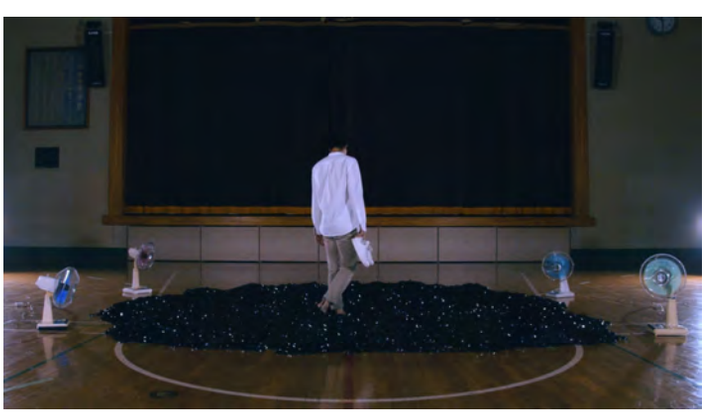
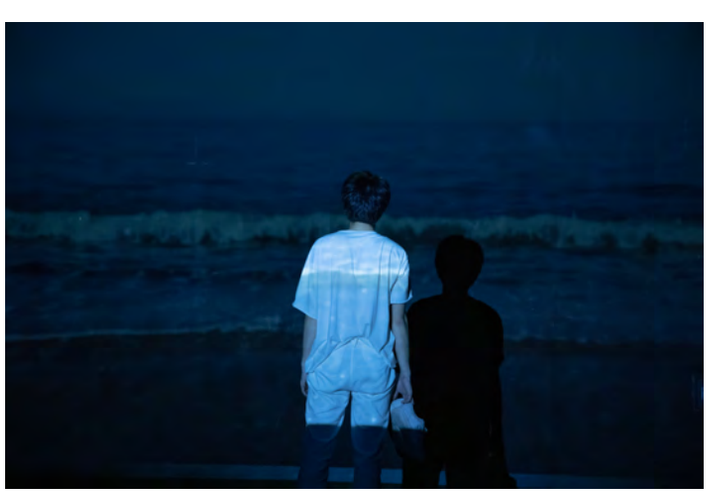
ものとの接続の「起こり」は、純粋な物理法則だけでは説明できない。
ものとの関わりを深めるうちに、ものには思い入れや愛着が宿り始めることがある。それは身体が世界へと傾くときの、もっとも個人的な層だ。

本作 Magnetic Sea では、その「傾きの正体」にフォーカスした。舞台上に並べられているのは、扇風機、ビデオテープ、蛍光灯——今となってはあまり使われなくなったものたち。役割を終えたものには、それゆえに人々の感覚や記憶が深く沁みついている。

私にとって、幼い頃祖父母の家で見た扇風機は、生物のようにも植物のようにも見え、漠然とした怖さと親しさを同時に感じていた。また、VHS は「記憶を持つ」と言う点で、自分たちと同じ生き物のように親近感を感じていた。

当時の私にはなかったジャグリングと言う手段と、それによって培った視点——身体をものへと傾け、その形質や内在するエネルギーに沿って接続すること——をもって、忘れ去られようとしているものたちと向き合う。その接続の中に呼び起こされる記憶や身体感覚こそが、情報の激流の中で薄れていく「自分が世界に確かに存在すること」を取り戻す手がかりになると考えている。

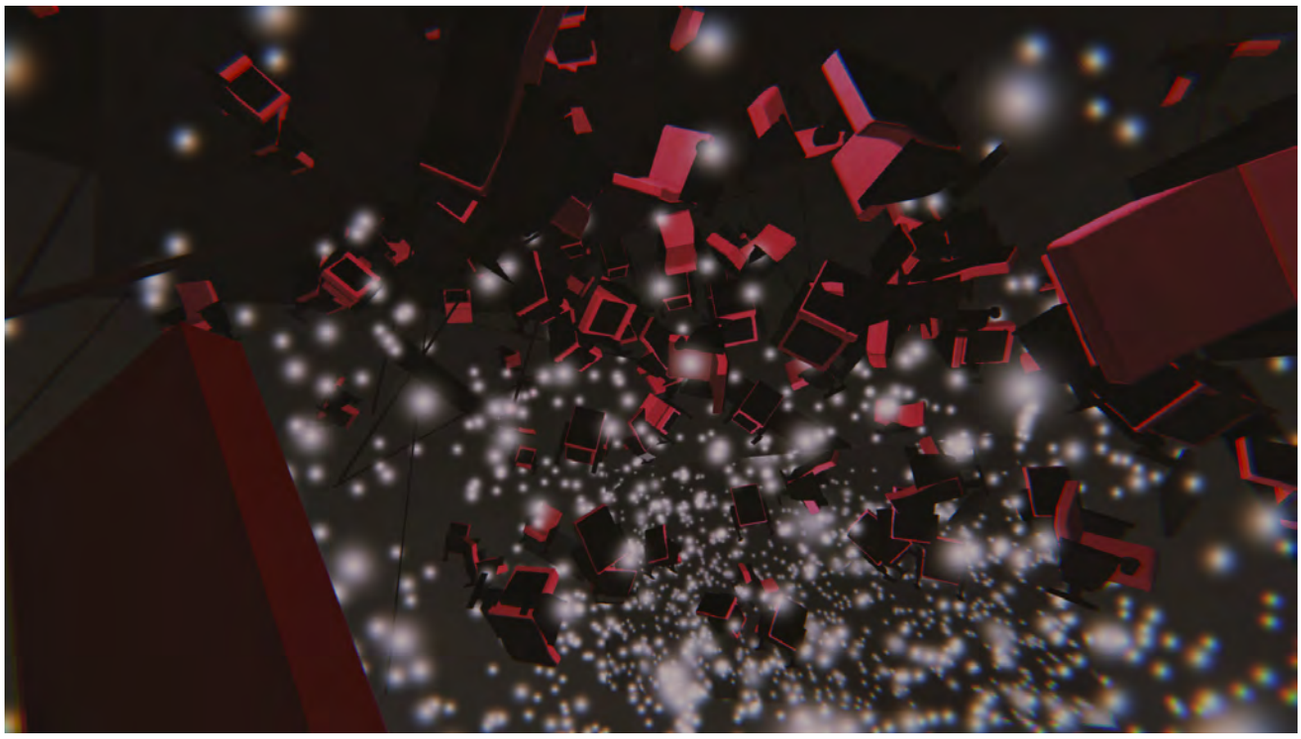
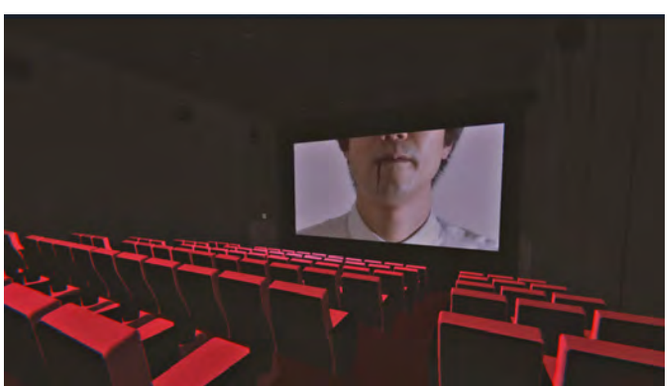
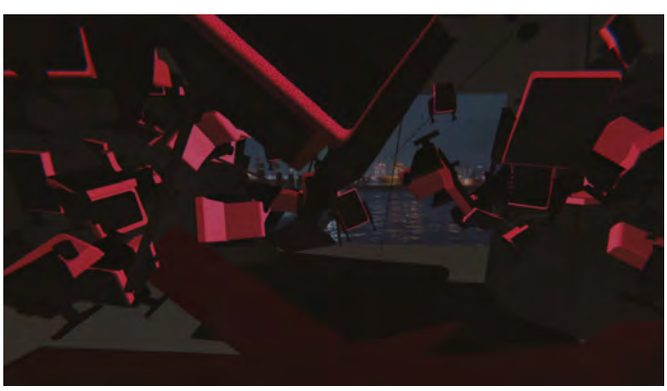
ジャグリングを「ものの形を観察し、通常とは異なるバランスや容態、リズムに再構成する方法」と捉えて、舞台上に並べられた扇風機、VHS テープを分解していく。
扇風機の羽根には紐が取り付けられ、下から当てられた光が羽根の回転によってストロボのような効果を果たし、ひもの軌跡が幽霊のような漠然とした像となって立ち上がる。VHS の磁気テープは捨てられない記憶に苦悩する姿を象徴するかのように演者に絡みつき、身動きを奪う。

パフォーマンス：岡本晃樹
照明、音響：山田タカマサ
音楽：岡本晃樹
撮影：関矢昌宏、野原大幹、染谷樹

The 4th Wall

2022 年発表 VR 映像 (4min)



The 4th Wall は、上演芸術に存在する「第 4 の壁」という概念を契機にこれからのリアリティについて考察する VR 映画。
第 4 の壁とは作品（フィクション）と現実の間にある境界のことで、それがあることによって観客は架空の約束事を受け入れ、没入的に鑑賞ができると言われてきた。
そして近代にはその第 4 の壁を「あえて壊す」という演出も出てきた。舞台上の演者が突然こちらを見つめる、映画内に不意に書き割りやカメラが映る、といったものだ。「むこう側」と「こちら側」のボーダーは消し去られ、現実と虚構が同じ地平に置かれる。虚構だと了解していたものは、きっとどこかに当然にある現実だと突きつけられる。観客は、信じていた地面がなくなってしまったかのような不安さと、新しく自分の中で現実の定義を結びなおした時の安心感を得ることになる。
だが、現在では XR 技術の発展によって、むこう側は虚構、こちら側は現実という図式はもはや成り立たなくなりつつある。
現実も非現実も、その区分けが溶けていく世界で、それでも「自分はここにいる」と感じられる確かなリアリティはどこにあるのだろうか。本作ではその問いを、VR という虚構の中に身体ごと入ることで問い直す。