

挟まる人

TRAPPED

志茂 浩和 芸術工学教育センター 教授

Hiroyasu SHIMO Center for Art and Design Education, Professor

要旨

六本木アートナイト2018に出品した作品「挟まる人」について、準備から展示に至るまでのプロセスを報告する。「挟まる人」は、ビルとビルの隙間に3m以上の普段着の巨人が挟まって足掻いているように見える映像インスタレーション作品である。実際には、六本木ミッドタウン向かい側にある70cmほどの隙間にスクリーンとプロジェクターを設置するためのやぐらを建て、1台のPCから1つのムービーファイルを3台のプロジェクターを用いてスクリーンに投影している。縦型48:9という見慣れない映像フォーマットと現場の照明に合わせたライティングなどの効果により通りの向かい側からは実在感豊かな表現となった。

都市に暮らす人々は、多かれ少なかれ窮屈な思いをしている。代表的な例は満員電車だろう。その最小限の空間でさえ人々は様々な想いを抱き生きている。あるいは、ある共感が働いているようにすら思う。本物の嫌悪を多くの人が抱くのであれば、放置したままにするだろうか。「挟まる人」には、何より鑑賞者の口元を緩める力があるように思う。そして、それは都市に暮らす人々の皮膚感覚を呼び覚まし、ある共感を呼ぶのではないかと推察する。展示は大変好評であったし、展覧会後の外部評価も高い。個人的にはこれまで執着した3DCGを用いた表現を排し、新しい領域に踏み出した記念すべき作品である。

Summary

This is a report on the entire process of creation of “Trapped”, an artwork exhibited at Roppongi Art Night 2018. “Trapped” is a video installation artwork in which giant persons sized over 3m are trapped in between buildings. A movie file is projected via a PC from a tower built in a narrow strip of space between two buildings facing Roppongi Midtown. The tower housed three projectors that projected the artwork onto a screen with an unusual dimension of 48:9. Coupled with lighting effects, a realistic sense of existence was created when seen from the opposite side of the road. People living in big cities have a sense of being constraint. A typical example is the packed train during commute hours. People are stuffed into minimal space while they all live with different and diverse thoughts and feelings inside, which leads to the formation of synesthesia. “Trapped” has the power to bring a small smile to the audience. The artwork awakens senses of physical contacts and thus creates a sense of empathy or synesthesia. The exhibition was very well received by the public and also highly recognized by third parties. Personally, this is a commemorable piece of work in which I venture out to a new field stepping away from my expertise, 3DCG.



図1：「挟まる人」展示状況

写真は、六本木アートナイト2018開催前日深夜、設置が終わった段階でのテスト上映の様様。

■はじめに

「挟まる人」（図1）は、六本木アートナイト2018オープンコールに応募し、採択された作品である。六本木ミッドタウンの道路を挟んだ向かい側、ビルの隙間に高さ4,500mmのスクリーンを設置し、スタジオでセット撮影した人物をプロジェクターにより投影した映像インスタレーション作品である。これまでの作品とは異なり、筆者にとって3DCGを用いない初めての作品でもある。本稿では、「挟まる人」を企画し、展示するまでの経緯を述べる。

■着想

オープンコールの締め切りは、2018年1月上旬であるため、年末に構想を練るために六本木を探索した。街中での展示が推奨されているコンペである。企画を通すためには、実現可能性を示す必要があるため、神戸ビエンナーレ2015に出品した「GIMON」で用いた技術を応用してできるプラン、すなわち大型スクリーンを用いた屋外での映像展示で臨むこととした。細長いスクリーンを設置するにはビルの隙間であることは半ば必然だったといえる。



図2：完成予想図（写真合成による）

■ 題材

次に隙間に投影すべき題材について、候補地を探しながら考察した。そして、ある瞬間、突然「人が建物の隙間に挟まり足掻く姿」を明確にイメージできる瞬間が訪れた。次の瞬間、おそらく多くの人が笑い、やがて自らを振り返る心理が働くであろうことが想像できた。また、条件を満たす隙間も結局は一か所のみであり、ミッドタウンの向かい側という好立地であった。まさにパズルのピースが、カチリと音を立てて揃った思いであった。

■ 完成予想図

企画書のために現場周辺の写真を撮影し、自宅で撮影した家族と合成し完成予想図（図2）を制作した。この時点では、スクリーンの高さを7m20cmとして設定している。現場の大きな特徴として背が高く強い光を放つ街灯の存在がある。自宅での撮影ではこの点に留意し、光の方向を合わせるようにした。この完成予想とは別にプロジェクターを設置したやぐらやスクリーンの配置を立体的に説明する3DCGムービーも用意し、企画書をまとめた。



図3：作品内部・やぐら

■交渉と計画変更

「挟まる人」の企画は採択され、実現に向け動き始めた。本件では、企画書上の当初計画から様々な変更が加えられている。まず、主催者側が担当したビルオーナーとの交渉が難航した。建物を損傷するのではないかという懸念を払拭するのに時間がかかり、やぐら（図3）と壁面の間にカーペットを挟み込むなどの養生を施して一切の傷をつけないことを条件に承認を得た。当初、壁面に突っ張るような方式のスクリーンを自力で設置する考えであったため、

スクリーン設置にかかる費用を安く見積もっていた。これが設計変更により予算の折り合いがつかなくなり、一時期、主催者側から出品見送りを言い渡される危機的情勢に陥った。しかし、作品を実現することを最優先に考え、スクリーンサイズを当初計画より縮小することで予算的な折り合いをつけて説得することで再び軌道に戻したという経緯をたどった。3月に採択されたものの、様々な交渉を経て最終的なゴーサインが出たのは、本番間近の5月に入ってからであった。

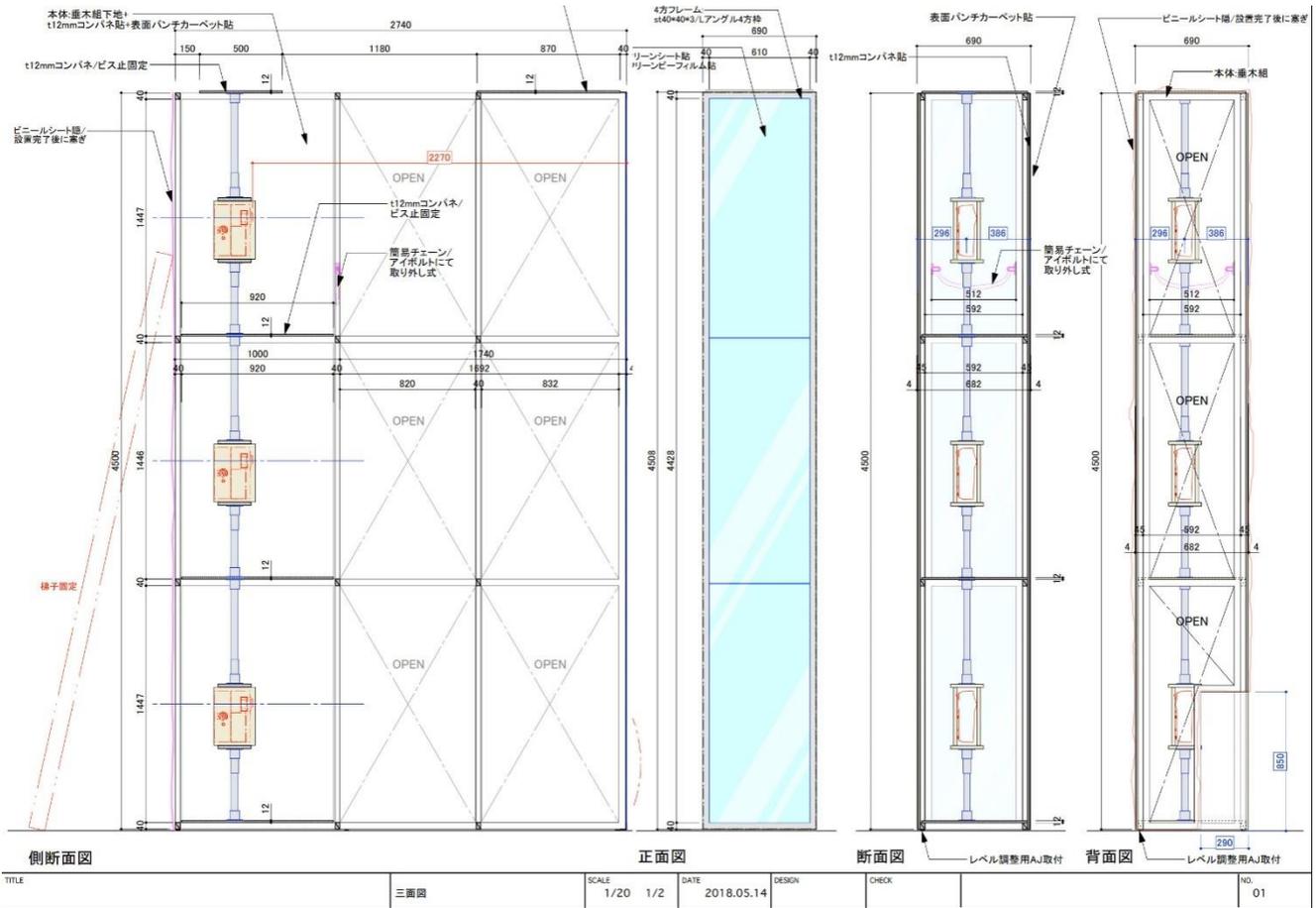


図4：やぐら図面

当初計画では、両側の建物を支えにしてスクリーン及びプロジェクターを設置する計画もあったが、持ち主からの依頼もあり、建物からは全く独立したやぐらを設置することになった。映像再生に関わる条件と基本的な設計方針を3DCGを用いて立案し、詳細な設計・施工は六本木アートナイトにおける仮設造形物を扱う株式会社つむら工芸に依頼した。

■設計

やぐらに設置する映像再生に係る設計は筆者が行った。まずは、使用するプロジェクターの機種を選定する必要がある。同じ機種を3機揃える必要もあるため、協賛いただける企業を探したところ、アドロンテクノロジー株式会社の協力を得られることになった。高輝度フルハイビジョンモデルのPJ DH833を借用した。実機を送っていただき、スタジオにて投影に係る情報を割り出し、3DCGで光の広がり方を確認しながら基本設計を行った。

■施工

建物に対するデリケートな対応が必要であり、また交通量の多い場所での迅速な資材の持ち込み及び撤去作業などもあるため、やぐらの詳細な設計(図4)及び施工は、六本木アートナイト全般の造作物を担当する株式会社つむら工芸に依頼することになった。ただし、最終的に微調整が必要なプロジェクター設置に係る設計は筆者自らが、制作、設置した。狭いやぐらでの作業は難航し、位置調整は妥協せざるを得なかった。



図5：キャスト

■キャスト

キャストは、本学教職員に協力を依頼した（図5）。企画書では、六本木界限に勤務されている方や住人を想定していたが、交渉難航のため実現すら危ぶまれた状況では依頼できないためである。しかし、結果的には素晴らしい成果を得ることができた。挟まるという閉塞状況においてどのような行動を取るのかを、一人一人と対話し探りながら撮影したが、たいへん個性豊かな人材の集まりであることに驚いた。

■撮影

撮影は、本学写真スタジオに実際に挟まることのできる30cm幅のセットを準備し、スケジュール調整しながら順次スタジオに来ていただき進めた。初めからある程度人柄に関するイメージを持っていて、それに沿って行動していただき、方針を修正する場合と、全くイメージのないままに来ていただき、自由に動いていただいたあとから徐々に方針を固める場合があった。パナソニック株式会社から借用したGH4を用い4Kで撮影している。



図6：VEGAS 編集画面

グラフは、映像上の動作に緩急をつけるためのもの。

■編集

映像編集には、VEGAS（図6）を用いている。4K映像であってもプロキシを作成することによって、軽やかに編集することが可能であること。グラフによるタイムストレッチ編集が緻密かつ迅速に行えるためである。具体的には、肩がつかえた状況から抜け出す瞬間や、破壊的に壁をたたく場面などで、数値上0にまで再生速度を落とし、その直後には3倍以上の速度に上げるなど、かなり大きな変化をつけている。このような「溜め」を

作ることによって、キャストの動作はスピード感を増し、より緊迫感のあるものにすることができる。こういった発想は、3DCGキャラクターアニメーションを制作する際に多用されるもので、無言であっても感情を強調できる。

■映像変換

最終的な展示は、FullHD、3段積み、長辺1920pixel×3＝5760pixelとなる。編集で全体の構成をまとめた長辺3840pixelの映像をAfter Effectsのアップスケール（ディテールを保持）機能を用いて拡大した。



図7：近距離からの「挟まる人」

間近からの鑑賞では、スクリーンの存在が隠し切れない。写真では、色に偏りが見られるがこれはプロジェクターの方式に由来するもので、実際には偏りのない適正な色彩で上映できた。

■展示

六本木アートナイト2018は、5月26日（土）～27日（日）に開催された。展示作業は前日の5月25日（金）夕方から実施した。やぐら及びスクリーンは、株式会社つむら工芸により設置済みだったので、プロジェクターの設置・調整と試写のみを行った。神戸ビエンナーレでの経験があるとはいえ、本来であれば事前に試写を行い機材の適性を見るべきだろうが、諸事情により余裕はなく当日の試写となった。試写の結果、十分な輝度と鮮明さを得ることができた（図7）。

六本木アートナイトは、一夜限りのイベントであるが、主催者側発表によると鑑賞者数は延べ76万人に上る。展示場所は、ミッドタウンの向かい側という好立地であることに加え好天にも恵まれたので、大変多くの鑑賞者が思い思いに楽しんでいる様子を間近に観察することができた。ツイッターなどSNSの情報が鑑賞者の間で活用されている様子で、展示場所の情報などをやり取りしていた。道路を挟んで鑑賞するとスクリーンの存在感も消えるため、大きさ以外は、完成予想図そのままの展示ができた。

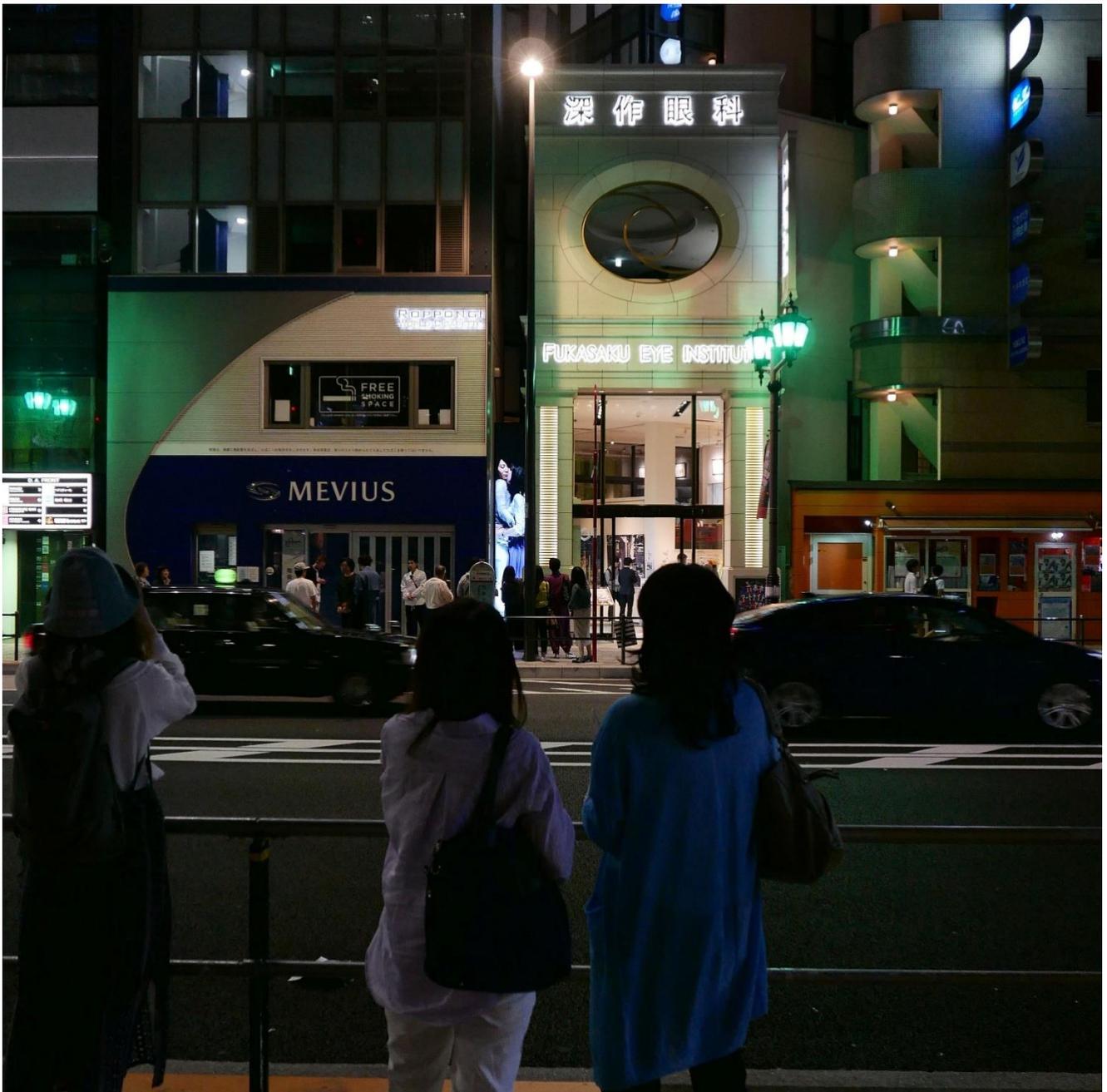


図8：鑑賞者の様子

通りを挟んだミッドタウン前からの鑑賞者の模様。作品の位置情報はツイッターなどで鑑賞者が共有していた。

■結果と考察

「挟まる人」は、理解し易い作品である。誰もが映像の意味を即座に理解できる。たった一夜の展示ではあったが、多くの反響を得ることができた。鑑賞者の様子（図8）を観察しているとツイッターで作品展示の情報をやり取りし、続々と集まっては、思い思いに楽しんでいることがわかった。展示後、香港のクリエイターから、当地の狭小住宅問題を訴えるための公共広告に応用したいとの打診があったため、共同制作者としてこれを受諾している。

また、WIRED CREATIVE HACK AWARD 2018 ファイナリスト選出ワコム賞受賞、第22回文化庁メディア芸術祭アート部門において、審査委員会推薦作品に選ばれるなどの実績を上げている。構想から展示発表までの5か月間、内容以外の運営にも多くの葛藤があったが、当初計画より規模が縮小したにも関わらず、多くの鑑賞者に喜ばれたことは自信になった。街中での作品展示は、周辺の状況を味方につけることで表現の可能性が広がる興味深い方法である。引き続き探求を続けたい。