

GIMON

コンテンツ編

GIMON

Contents Aspects

志茂 浩和 芸術工学部映像表現学科 教授
金子 照之 芸術工学部映像表現学科 准教授
スモラフスキ・ピョートル 芸術工学部映像表現学科 実習助手

Hiroyasu SHIMO Department of Image Arts, School of Art and Design, Professor
Teruyuki KANEKO Department of Image Arts, School of Art and Design, Associate Professor
Piotr SMORAWSKI Department of Image Arts, School of Art and Design, Assistant

要旨

神戸ビエンナーレ実行委員会より依頼を受け、神戸ビエンナーレ 2015 において、招待作家として出品した映像インスタレーション作品「GIMON」のうち表現内容の考え方、制作方法について述べる。神戸ビエンナーレ 2007 での受賞が招待理由であることから、その点に配慮しながら、現時点で掲げている研究テーマとすり合わせ、コンセプトをまとめることとした。琳派に代表される古典的な日本美術は、現代においても独特の美を放つ。私は、その魅力の根源を「共存の精神」に見出そうとしている。仮にこの考えが正しいとすれば、媒体や技法が異なった表現であっても、日本美術の伝統を継承することは、可能なはずである。混迷する世界情勢を考える時に、日本人が養ってきた共存の精神は、その解決の糸口になると思える。日本固有の文化を、現代的な手法に置き換えて、その精神を継承することができるのであれば、時代や場所を超えて応用可能な普遍性を有することが証明されるはずである。

Summary

This study will elaborate on the production scheme and how the artistic presentation was derived for “GIMON”, a video installation work exhibited at the Kobe Biennale 2015 Japanese Guest Artist Exhibition by the request of the Organizing Committee for KOBE Biennale. The concept was shaped by taking into consideration the fact that the invitation was based on a specific prize-winning work exhibited at the Kobe Biennale 2007 and blending this with the author’s current research theme. Rimpa and other classical Japanese arts continue to present unique beauty that remain an appreciable value to date in the modern world. The author seeks the origin of the beauty in the “spirit of coexistence”. If this assumption is correct, regardless of media or technique of the artistic presentation, an artwork should be able to inherit the tradition of Japanese arts. When looking at the turmoil now engulfing the world, the spirit of coexistence long cherished by the Japanese seems to be a viable clue to finding a way out. If the spirit unique to Japanese culture can be inherited while replacing the techniques involved to modern techniques, the existence of a universal framework that can be applied regardless of time and place will be proved.

■はじめに

神戸ビエンナーレ 2015 東遊園地会場（会期 9 月 19 日～11 月 1 日）にて招待作家として出品した作品「GIMON」について報告をする。本作品は、屋外における映像インスタレーション作品であるため、作品内容である映像的要素と、屋外における展示を可能にするための物理的構成要素を分けて報告したい。それぞれ全く異なる制作経緯であるからだ。本稿を「GIMON コンテンツ編」とする。映像を長期間屋外展示することを可能にした、作品の物理的要素は、「GIMON ハードウェア編」にて報告する。



図 1：3DCG アニメーション「浄罪天」超越した存在を示す。

■作品概要

GIMON（図 1）は、準備した数十個の映像ソースを、コンピュータープログラムにより、ある規則性を持たせて次々と提示するという手法をとった、いわゆる映像インスタレーション作品である。公園にそびえる 5m の高さを持つ変形スクリーンとその両脇に備えた鏡により、街中に掲げられた大型ビジョンとも異なる映像空間を演出している。東遊園地の既存施設である噴水モニュメントを基礎と

して扱うのみならず、スクリーンを含めた一体感のあるデザインとなるように心がけた。また、神戸ビエンナーレ 2007 に出品した「CGZOO」における特異なキャラクターを評価されての招待なので、新たなキャラクターを提案することが必要であった。

■コンセプト

GIMON のコンセプトは、大きく二つある。その一つは、琳派に代表される日本美術に流れる精神性を引き継ぎ、発展させること。これは、本作に限らず筆者の個人的な研究課題として掲げているものであり、本作 GIMON も、その一環として位置付けている。日本人が培ってきた共存の意識を体現した日本美術を現代において再構築することは、共存の意識が、決して懐古主義的なものではなく、むしろ戦後秩序が崩壊しつつある世界に発信すべき提言として重要だと考えるからだ。



図 2：東遊園地噴水モニュメント

もう一つは、神戸ビエンナーレ事務局より指定された東遊園地、その中で自らが選択した噴水モニュメントという場所に由来するものである。図 2 に示したように、元々の造形が、滝を分けて参道が貫かれている、そんな意図を感じさせる構造物である。GIMON は、屋外における映像作品の長期展示という物理的に困難な課題も抱えているため、参道をスクリーンでさえぎった上、屋根を構築しなくてはならない。そこから「異世界へ通じる門」という想を描いた。タイトルの GIMON は、偽りの門、戯れの門、そして疑いの門などのように、文字が変化することにより意味が変化することを許容させるためにアルファベット

表記とした。映像が変化することにより、施設全体の趣が変化することを表現している。

■日本美術に対する関心

筆者が、1997年にCD-ROMゲームとして発表した「incarnatia」は、サルバドール・ダリをキャラクターデザイナーと見立て、代表的な作品を独自に解釈し、その解釈を基に物語を構築したという経緯がある。その頃より、キャラクターと物語の関係性に着目し、オリジナルキャラクターによる短編アニメーションを制作、Siggraph等で発表してきた。これらの研究制作を継続した結果、物語を纏う神仏の姿に惹かれるようになり、自分なりのデザインを試みようとしている。寺院、博物館で仏像を鑑賞したときに、物語に触発されて発揮される仏師の驚異的な創造性と、そこから繰り出される奇抜な造形に大いに触発されている。また、仏像彫刻とともに絵画作品を積極的に鑑賞、研究した。日本の古典美術の展覧会や博物館へ積極的に足を運び、実物に触れる機会を増やした結果、大学で専攻した西洋絵画との対比から、西洋人と日本人の自然に対する姿勢とも呼応するような特徴があることを認識するに至った。すでに多く述べられている定説ではあるが、西洋人が、必ずしも恵まれない自然環境から育んだ自然と対峙する文化に対し、度々、襲い来る大きな災害に苛まれながらも、おおむね恵まれた環境と共に育んだ「共存」を基とする日本文化が、絵画作品の中にも息づいていることを発見した。

■三つの共存

実際のところ、当時の絵師たちが、共存などという概念を意識していたとは思わない。ただ、様々な「心得」はあったであろうことは、絵画を学んだ経験からも想像はつく。ここに記すことは、その想像を基にしている部分もあるので、仮説と呼ぶほうが妥当だろう。日本絵画には、三つの共存精神が、その根底にある。

1: 制作者と基底材との共存

水墨画にせよ、彩色を施した絵画にせよ、画材による描画で、基底材(紙、布、板、箔など)を覆い尽くすことは

ない。素材を活かし、素材そのものを表現の中に取り込んでいる。描かれない部分は、たとえば、図3のように大気を表現している。ときに雲であり、水面である。一般的には画材によって基底材を覆い尽くす西洋画にも、教会に設置された祭壇画などのように、金箔の地を残した表現は存在するが、それらは、聖者が放つ、あるいは讃える光として表現されていて、日本絵画のような多様性は見受けられない。これは、基底材が持っている複雑な反射特性と、画材によって単調になってしまう反射特性との対比を、表現の幅として応用していたためだと考えている。油画よりも塗り重ねなどの多様な表現を持たない日本画材の特性を考慮してのことでもあつただろう。絵師にとって、基底材は征服するものではなく、必要最小限に手を加え、その素材の持ち味を引き出すべきものなのである。つまり、描き手も、描かれる基底材も同等に扱う。ここに、絵師と素材との共存の精神が息づいている。



図3: 俵屋宗達《風神雷神図》建仁寺

一方、セザンヌに代表される西洋近代絵画においては、画面のすべてを一つの方法で支配することに重点が置かれた。それまでの重ね塗りによる多様な質感表現では、画面上に地と図という主従関係が生じてしまうことを避けるためだ。しかし、おそらく単調な反射特性に陥ることを避けるためだろう、セザンヌの作品には、わずかな塗り残しが随所に見られる作品がある。また、1950年代に登場したフランク・ステラのブラックペイント(図4)などにも、日本絵画との共通性を見つけられる。ブラックペイントは、刷毛の幅の黒いストライプをキャンバスの形に沿って描く。ストライプとストライプの間は塗り残しなのである。ステラは、この描法により、地と図の均衡を図った。結果的に枯山水にも似た禅的な趣を見ることもできる。セザンヌやステラに、ここに述べたような発想があつたかは

定かではないが、表面的な表現や手法が異なっても、思想を継承することは可能であることを示唆している点で重要だ。

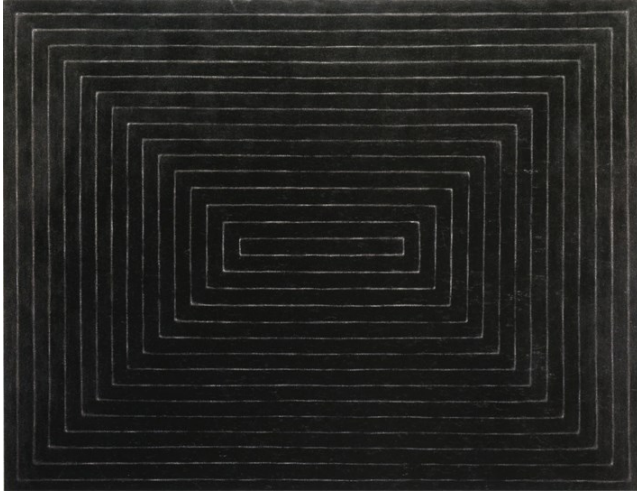


図4: フランク・ステラ《トムリンソン・コート・パーク (第2バージョン)》DIC 川村記念美術館

別な見方をすれば、古典的な日本絵画が現代において尚、新鮮な輝きを放つのは、西洋の現代美術がたどり着いたひとつの境地を、すでに体現していたからだとも考えることができる。

2: 作品と鑑賞者との共存。

図5に示した尾形光琳の「燕子花図」などのように、古典的な日本絵画では、画面の中に奥行きを持たせることがない。遠近感を排除するという点において、伝統的な西洋絵画が一人称の視点であることと対称的である。



図5: 尾形光琳《燕子花図》根津美術館

もちろん、日本人にも、現実には、奥行きのあるものに見えていたはずである。そうでなければ、絵筆一つ手に取ることができないだろう。では、この平面性の起源がどこにあるのだろうか？やはり伝統的な表現形式のひとつである絵巻の構造的な事情を考察すれば、その理由は、すぐに理解できる。絵巻は、すべてを広げれば、横方向に長大な絵

画である。場面の区切りをぼかしてあるものもあるが、図像的なつながりを持たせながら広がるものも多い。仮に、わずかでも遠近感を採用すれば、これを表現するための斜線は、すぐに水平線に近づくことになり、破たんしてしまう。これが、絵巻から遠近感が排除されている理由である。屏風や襖にパノラミックに風景を描く場合にも、同様の原理が働く。これらが起源となって、さほど広がりがない室内のような題材であっても、遠近感を排除するようになったのだろう。そうすると、描かれた題材は、結果的に画面上に併置されることになる。単純な併置は、退屈を招くので、様々な様式、工夫が生まれた。西洋絵画において、祭壇画を除き、特にルネッサンス以降、一人称の視点で絵画が描かれてきたこととは対照的である。西洋絵画が、一人称の世界を覗き込む窓であったことに対して、日本絵画は、空間の再現を示唆している。絵画は、空間の特徴的な要素を提示し、鑑賞者はこれを体験的に享受し、鑑賞者の脳内で空間が再構築される。図6に示した狩野永徳の「花鳥図」(大徳寺聚光院)は、水面を表すような磨き上げられた床板と併せて、日本絵画のあり方を端的に表している。



図6: 狩野永徳《花鳥図》大徳寺聚光院

作品世界がその内側で完結するのではなく、鑑賞者に体験を提供する装置として位置づけられていた。ここに作品と鑑賞者との共存する意識が見られる。これは、現代のインスタレーション作品に通じる発想だろう。

3: 制作者と対象との共存。

伊藤若冲が鶏を描くとき(図7)、頭部は繊細な描線で、羽の重なりは、紙に墨が染み込む物理的特性を応用した塗りで、足は、薄墨で描いた主線に、規則的に配置した点描で、力強く伸びた尾は、たっぷりの墨を含ませた一筆で描く。つまり、描く対象の部位ごとに対応した描法が存在す

る。紙と墨が織り成す物理現象を踏まえたうえで、鶏の各部位に見立て、筆先を巧みに操ることで、形態を捉える。描画と彩色を一筆のうちに完了してゆく。西洋画には、該当するようなものが見当たらない。水墨画は、大陸から伝わったが、若冲が研鑽を積んだ上に完成させた独自の技法である。ここに日本文化の真髄を見る思いだ。

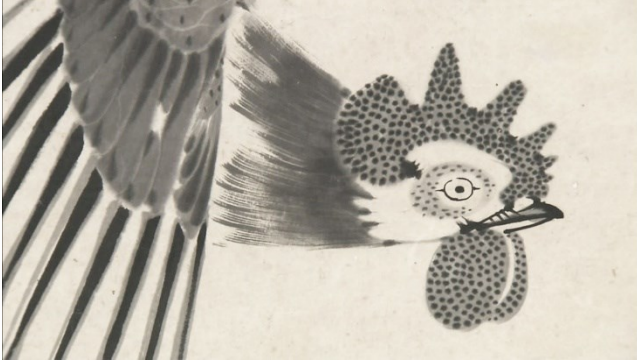


図7：伊藤若冲 鶏の頭部

尾形光琳の「紅白梅図屏風」(図8)において、丹精に描かれた花に対して、幹は「にじみたらしこみ」という、物理現象による偶然を利用した技法を用いている。また、中央の川には、高度に様式化された表現を用いる。細かな描写をするよりも、対象ごとに、それを端的に表現する手法を見立て、それを遠慮もなくダイナミックに配置する。論理的に構築されることが多い西洋絵画には、ありえない表現である。その源には、森羅万象に神が宿るといった感覚が影響しているのだと推測している。制作者と対象は等しく存在し、制作者は、その存在を基底材に転写しているという感覚ではなかったかと想像する。



図8：尾形光琳《紅白梅図》MOA美術館

西洋絵画においては、図9に示したクリムトの「生命の樹」のように日本絵画に影響を受けたとみられる画家に描写と装飾性の融合が見られる。



図9：Gustav Klimt 《生命の樹》オーストリア工芸美術館

■GIMONにおける、琳派の継承

琳派の特徴のひとつは、直接の師弟関係にない者が、先達の作品に惹かれて、自由意志で継承し、新たな魅力を創造することにある。時代を超えた普遍的な美を発見するからだろう。筆者は、その普遍的な美とは、日本独自の自然観に由来する、多層的な共存の意識によるものではないかと述べた。仮にそうであるならば、古典的な日本絵画の表面的な特徴である「金箔を用いる」「墨の多様な使いこなし」「平面性・装飾性」などといった要素を排除したとしても、琳派の精神を継承することは、可能だと考えた。

では、GIMONという映像を主体とした作品において、三つの共存感覚を、どのように捉えるべきかを、次のように考えた。

1：制作者と基底材の共存

＝スクリーンの特性を活かした映像構成

GIMONの基底材は、幅1,220mm高さ2,440mmの亚克力板に特殊なフィルムを貼付したスクリーンを縦に2段重ねたものである。合計した高さは4880mmとなる。このサイズは、亚克力板の規格によるものだが、仏像の背丈の基準、丈六に近い寸法でもある。GIMONの主たる構成要素であるCGGodは、仏像とは断言しがたいが、等身大と言ってよいスケールで投影できることになる。一方基底材としてのスクリーンの特性は、変化をうけとめ続けるものであると考えた。この基底材の特性を活かすという観点から、映像ソースを多数準備し、法則性と不規則性を併せたコンピュータプログラムで再生することとした。

2:鑑賞者と作品の共存

＝アトラクションとしての作品

GIMON は、スクリーンの両側・垂直方向に、奥行き1220mmの鏡を備える。鑑賞者は、スクリーンの端が把握しにくいいため、ユニークな視覚体験ができる。距離を置いてスクリーンを見ると、視野角の関係で、鏡の存在に気付かなく、スリットに見える。しかし、スクリーンに接近するにつれ、鏡の存在に気付くようになり、凹みに一歩、足を踏み入れると合わせ鏡として機能するので、眼前に巨大な映像の壁が広がる。つまり、鑑賞距離によって、映像の見え方が変容してゆく。

3:制作者と対象との共存

＝多様な映像ソースの混在による俯瞰的視点の創出

筆者の専門は、3DCGである。当然のことながら、映像表現の主たる要素としている。しかし、3DCGが、何を表現するにも最良の選択であるというわけではない。公園という開かれた公的空間において、ユニークな佇まいを活かした映像の可能性を追求するために、3DCGに執着することなく、趣の異なる映像ソースを準備することとした。その一環として日常的に取り組んでいる写真技術を取り入れることにした。また、更なる多様性を求めて、映像表現学科の同僚である金子照之准教授と、スモラフスキ・ピョートル実習助手に映像提供を依頼した。

■各種映像ソース

GIMON で使用した多様な映像ソースのすべてを報告することは難しい。ここでは、映像提供者ごとに、その概要を述べる。画像解像度は、フルハイビジョン2画面分の縦3840×1080ピクセル。再生用PC1機から2機のプロジェクターに映像を送出し、スクリーンに背面投影した。黒がしっかりと締まり、コントラストの高い映像を実現できたのは、スクリーンに用いた中川ケミカル製のカットティングシート「ライト・ライト・スクリーン・ビー」という製品の性能によるところが大きい。

1:志茂浩和提供映像

神戸ビエンナーレへの招待理由として、ユニークな3DCGキャラクターデザインに対する期待があった。先

に述べた研究を経て、図1に示した「浄罪天」なるキャラクターを準備した。このキャラクターデザインは、仏像などを参考に、独自の造形を確立することを目指している。以前から進めてきた「物語を内包する象徴的形象」の最たるものとして、考案したものである。一連の映像ソースにおける位置づけとしては「超越した存在」の提示である。この映像が映し出されるとき、GIMONは全体として「厨子」に変容する。「浄罪天」の具体的な制作経緯についての詳細は、後述する。



図10:タイムラプス映像、日常を俯瞰する視点を示す。

3DCGキャラクターアニメーションの他に図10に示した風景を中心としたタイムラプス映像を制作した。一定の間隔を置いて撮影した写真を映像化したものである。これは、GIMONのハードウェアのデザインを進める過程で、「門」のイメージが浮び上がってきたことから考案した。門の向こう側に、見慣れた日常が凝縮された形で広がる。「超越した存在」に対して「日常」を俯瞰する視点として提示した。



図 11：日常の変容、複合的な鏡面反射が混在している。

タイムラプス映像は、最終出力の2倍以上の高解像度の写真を After Effects を用いて編集しているため、擬似的にパンやズームの効果を付加することができる。そうしてできた映像に、更に鏡面加工を加えると、図 11 のような映像となる。同時に、物理的鏡面反射とあいまって、万華鏡のように、元の映像が持っている立体感が損なわれ平面的な文様へと変容を遂げる。元となる映像の種類により、中央から上下左右に、じわりと展開するタイプと、幾何学模様がめまぐるしく変化を続けるタイプがある。

2：金子准教授提供映像

金子准教授は、数理的幾何学造形の研究を継続しており、100%コンピュータ生成による映像を提供した。図 12 に示したような、めまぐるしく変化を続けるフラクタル映像を提供した。ここで示される「数理的世界」は、物質の根源を探る量子力学的なイメージを示している。この他に、プログラミングによる幾何学的アニメーションを制作した。



図 12：フラクタル映像。物質の根源をイメージさせる。

また、全体の映像再生プログラム開発を担当した。多数の映像ソースから、再生頻度、再生時間などを指定して、コンテンツ全体を構成するためのプログラムである。このプログラムにより、コンテンツ構成を適宜改良することが可能になった。

3：スモラフスキ・ピョートル実習助手提供映像

図 13 に示した映像は、花びらのように煌めく炎である。この映像制作には、3DCG において、水や煙のような不定形の現象を表現する際に用いられるパーティクルという手法を用いている。粒子オブジェクトに物理シミュレーションを加えて様々な振る舞いを定義して描く。合わせ鏡の効果を最大限に活かすことによって、無限に広がる生命の息吹をイメージさせる。



図 13：命の息吹をイメージさせる映像。

ここで解説したように、それぞれの映像は、世界（あるいは宇宙）を、様々な角度から切り取った要素であることがわかる。紅白梅図に例えるなら、梅の幹であり、花であり、そして、川なのである。鑑賞者は、様々な組み合わせで提示されるこれらの要素を、鑑賞者なりに再構築し、世界を俯瞰するような視点を獲得できるのではないかと考えた。人間が、世界の一部であり、森羅万象、あらゆる事物が共存しているという認識を、鑑賞者の内側に染み渡らせることが可能かもしれないという夢を描いている。

■音響効果、音楽

GIMON を設置した施設は、通常 17:00 まで、噴水を流している。会期中は、これを有料エリア終了時間まで延長していただいた。ライトアップして、視覚的効果が高めることを念頭に置いてのことだが、同時に音の効果への期待もあった。水の音は、実際には多くの周波数を含むノイズなのだが、映像に一步近づき、合わせ鏡の間に踏み込む

とノイズの多くが遮断され、別の空間に立ち入ったような効果が生じるのではないかと予想したのだ。当初は、噴水の音響効果だけで、特に音楽は用意していなかったが、鑑賞者が、映像鑑賞に没入する機会を高める目的で、筆者制作の装飾性の低い音楽を付加した。スピーカーはスクリーン裏側に配置したため、スクリーンに接近すると、ノイズと入れ替わりに、音楽が際立つ効果が得られる。

■コンテンツの修正・改良

神戸ビエンナーレ 2015 東遊園地会場の会期は、9 月 19 日～11 月 1 日の 44 日間であった。開場は夕刻、日の暮れる頃からであった。会場へは大学から車で 40 分あれば行けるということもあり、筆者は、会期が始まってからも頻繁に足を運び、GIMON を鑑賞し、プログラム上の改善点と映像ソースの内容を検討した。この結果を持ち帰り、協議のうえ、方針を定め、プログラムの内容を見直し、映像ソースを修正、あるいは追加し、開場前の時間に現場入りし、修正作業を繰り返した。会期後半において、コンテンツは洗練度を増した。本来であれば会期前に十分な検証を行い、会期中に修正を加えるべきでないという考えもあるが、会期直前に至るまで、建屋構築のめどが立たないという事情のため、画面規格を決定することできなかった。このため、コンテンツの制作が滞り、最初期の段階では、筆者自身納得のゆかない映像ソースが含まれていた。ただ、GIMON には、そもそも実験装置という側面があるので、これを理由として、修正を繰り返すこととした。

■浄罪天の制作プロセス

1：デザインコンセプト

冒頭で述べた通り、筆者が継続的に研究しているテーマの一つは、物語と形象との関係性の追求である。物語の主人公が、汎用的であればあるほど（例えば「普通の人」が主人公である場合）多くの説明を文章に依存することになる。一般的に映像化は、この文章による説明を排除するために行うが、更なる説明排除を目指す場合には、固定概念を応用し、これを基準として、更なる特徴づけを行う。これを、さらに先鋭化させるならば、特異な形象を持ち込み、

高度にバランスさせる必要がある。これまでも様々な試みをしてきたつもりだが、その行き着く先は、神仏であるとの見解に至った。そこで、過去に類するものがない、現代的な要素をも盛り込んだ独自の神仏をデザインすることを検討した。「浄罪天」は、その最初の試みである。その大きな特徴は、腹に備えた小便器である。これは、筆者の研究テーマの一つである「対極的なものの融合」とも関連する。神仏とは本来、聖なるものだが、これに俗なるもの、この場合は小便器を備えることは、人によっては、歓迎しないだろう。造形的にも不釣り合いな要素だということは承知している。しかし、この不釣り合いを克服しようとする先に、独創性があるのではないかと考えているのである。もちろん、奇をてらっているだけではない。千手観音が、人間の持つあらゆる悩みに対応するため、多くの道具を有しているように、この浄罪天は「人間のあらゆる不浄を、飲み込んでくださる存在」として、デザインしている。

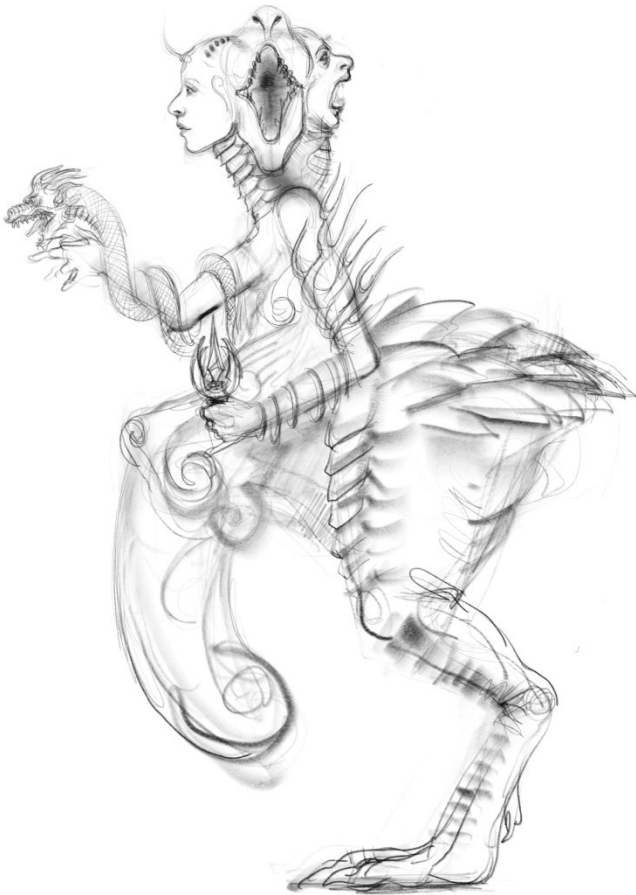


図 14 : 浄罪天スケッチ

2 : モデリング

大まかな方針はスケッチなどで検討するが、詳細なデザインを2次元で完遂するのは困難である。早い段階でZBrushによるスカルプト作業に移行する。ここで詳細なデザインを決定してゆく。デザインとモデリングが同時進行する状態で作業を進める(図 15)。

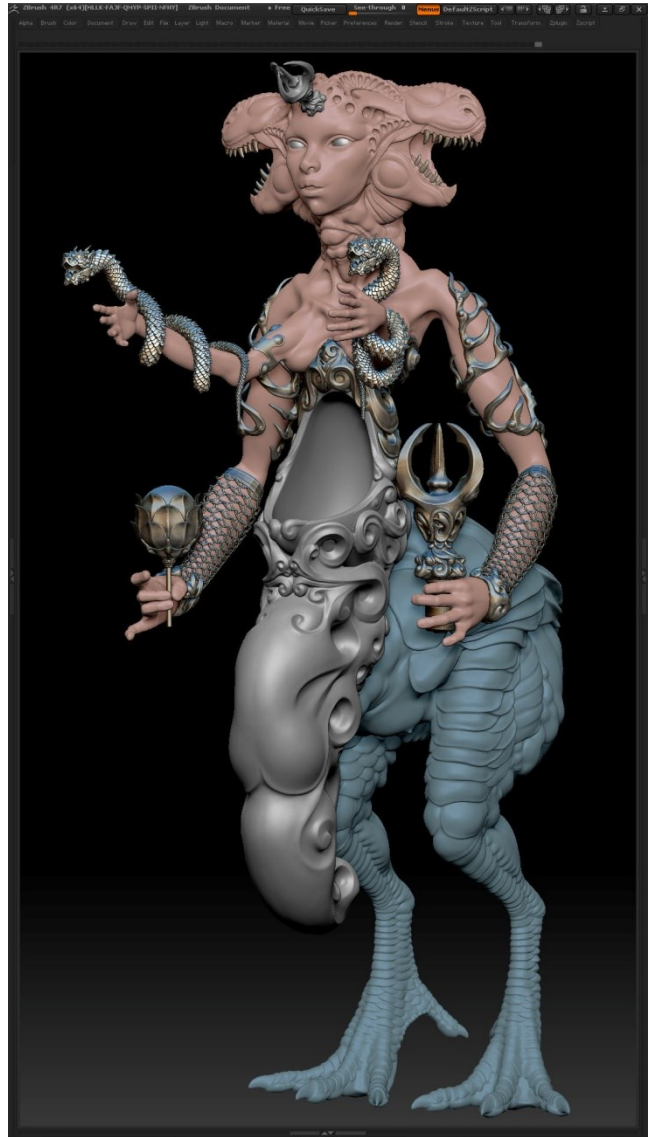


図 15 : Zbrush によるモデリング

装飾的なデザインについては、仏教美術を参考にしているが、金剛独鈷杵に想を得た法具(図 16 の左側)は、実在しない四鈷杵(実在するのは、一鈷・三鈷・五鈷)となっている。基本形状をポリゴンモデリングで制作した後、スカルプトモデリングに移行し、装飾を施し、完成後リトポロジーをかけて、形状を整理した。右側の蓮華は、ZBrush 特有の機能を応用したポリゴンモデリングで制作している。



図 16：仏教に想を得ながら、デザインをしている。

3：リトポロジー

スカルプトモデリングでの形状決定後、トポロジーを置き換える作業、リトポロジーを行う。データを軽くするという意味もあるが、アニメーションを行うためには、ポリゴンを整理するために、特に必要な作業である。多くのソフトにリトポロジーを自動化する機能はあるが、思い通りのポリゴン構成にするには、やはり、手動で作業を行わねばならない場合が多い。今回の場合、十分な時間が取れなかったため、手作業は主要部分のみとした。



図 17：ZBrush 上でのリトポロジー作業画面

4：テクスチャリング

形状整理完了後、表面の質感と色彩を決定する。この作業では、Mudbox を使用している。図 18 は、思考錯誤を繰り返しながら、配色と質感を決定した結果だ。特に肌の色は、質感と共に納得のいく仕上がりとはいえない。頬や額に広がる文様は、側頭部との繋がりをスムーズにする為に捻出したアイデアである。その文様は、胸元にも広がっている。



図 18：テクスチャーを施した「浄罪天」のレンダリング画像

5：セットアップ

アニメーションを制作するためには、動きをつけるための仕掛け作り、セットアップと呼ばれる作業が必要となる。図 19 は、浄罪天にセットアップを施し、動作テストをした際のテストショットである。



図 19 : セットアップが完了した画面

6 : アニメーション制作

図 19 で、青いラインで示されている要素はリグと呼ばれる操作肢である。マウスでドラッグすることで、例えば腕を動かしたり、瞬きをさせることができる。この動きを時間軸上に適切に配置することで、アニメーションを制作する。浄罪天は、全体として緩やかに踊る。関連する操作肢が、異なる周期で重なるようなアニメーションをつけた。

7 : レンダリング、仕上げ。

展示会場での見栄えをイメージしながら、ライティングを施し、仕上げ作業、レンダリングを行う。高さは、フルハイビジョンの倍、3840 ピクセルでの画像サイズである。レンダリングには相応の時間がかかる。20 台の PC が連動して計算する CG スタジオのレンダーファームを用いることで、会期に間に合わせることができた。異なるソフトで準備したパーティクルを用いた後光を、頭部背面に合成し、浄罪天の完成とした(図 20)。

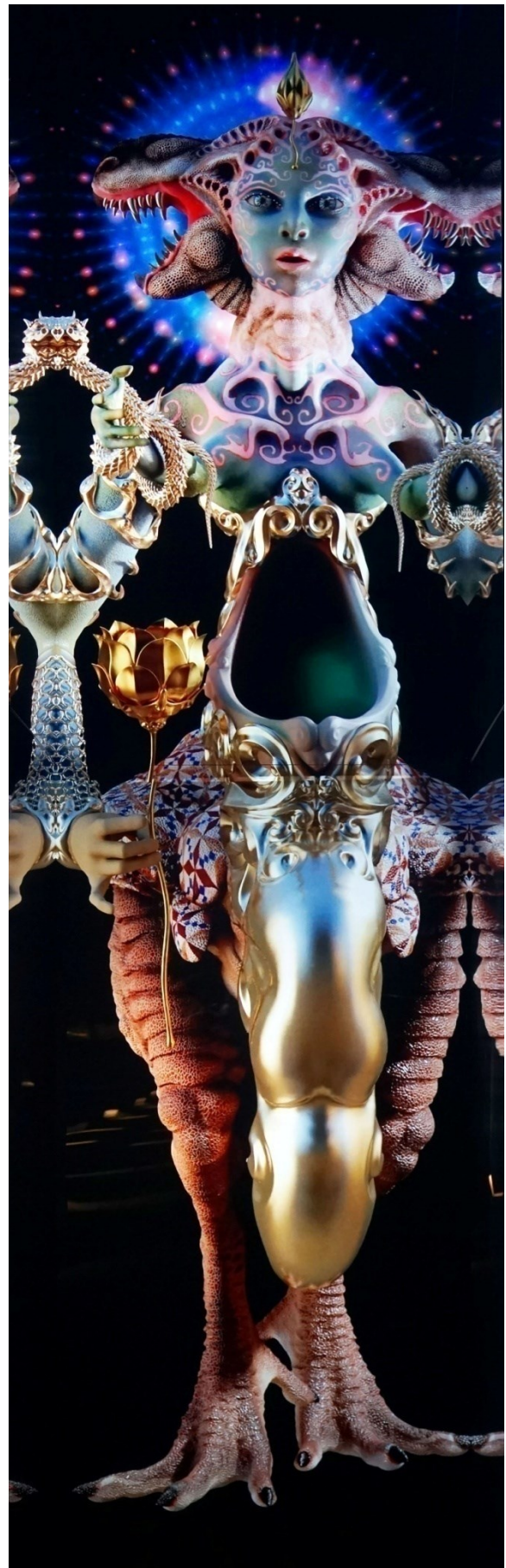


図 20 : 後光を配した完成画像

■まとめ

GIMON の制作は、ハードウェアとコンテンツを同時に進行させねばならない作業であったので、気持ちの切り替えが難しい面もあった。慣れているとはいえ、3DCG 制作における新しい取り組みもある。決してルーティンワークでこなせるものではないのだ。正直に言えば、会期に間に合わせるための妥協も、少なからず含んでいる。しかし、締め切りがなければ、延々と試行錯誤を繰り返してしまいがちなことも、デジタル制作で注意すべき点である。この点に関して、一筆ごとに真剣勝負で取り組んだであろう古典の巨匠に学ぶべきことは多い。覚悟を持つことが当然だった時代と比較すれば、それが曖昧になりがちな時代である。当初は、無謀とも思えた、屋外での映像展示に取り組んだ過程において、改めて、覚悟を持って物事に取り組むこと以外に、学びの機会は得られないことを知った。

GIMON のコンセプトは、めまぐるしく提示される素材から得たインスピレーションを、鑑賞者が紡ぎ、世界を俯瞰するような境地に導くことである。神戸で言えば、六甲山に登り、臨むことができる街と海である。そのとき、人は、いやおうなく自らの関わる営みの小さいことと、大いなるものの存在を知らされる。感謝と慈しみの感情を呼ぶ。急峻な地形が海岸に迫る場所が多い日本において、俯瞰的視点は、共存の意識を生むための肥沃な土壌だったのではないだろうか？仮に GIMON が、高いところに登るのは違う方法で、俯瞰的視点を提供できるとすれば、古き良き日本人が持っていた共存の意識を、風土や習慣を超えて、世界中に波及させることができるかもしれない。GIMON の制作を通して、そんな夢を見た。

参考文献

- 1) 和辻哲郎『風土 人間学的考察』、岩波文庫、1963年