

探る人

小さなモニターを用いた映像インスタレーション

PEOPLE TO EXPLORE

Video installation using a small monitor

志茂 浩和

芸術工学部映像表現学科 教授

Hiroyasu SHIMO

Department of Image Arts, School of Arts and Design, Professor

要旨

映像を用いたインスタレーション作品は多くの場合、画面を大きく、あるいは大規模に扱う傾向にある。筆者自身、自ら考案した3DCGキャラクターの設定値に合わせた展示に拘って来た。これは、とかく再生装置の規格に支配されがちな映像表現の枠組みから離れるための試みであったともいえる。そして、この方向では一定の成果を挙げてきた。しかし、当然ながらスクリーンおよび再生装置が大がかりになるうえ、再生環境も整えなくてはならない。このため、展示の機会は極めて限られてしまうという欠点がある。また、街中では駅構内などを中心にデジタルサイネージが広く普及し、単純に映像作品を眺めるのとは異なる使用方法が目新しいものではなく、当初は高精細に感じていた大画面映像も粗さが気になるようになった。そこで、発想を転換し、スマートフォンやタブレット PC の進歩により高精細化した小型モニターを用いた作品を検討することにした。小さな画面であっても、装置のデザインと設置の方法により、観客の印象に残る作品の制作は可能だと思えるヒントを落選した二つのコンペ企画の立案を通して得たからである。本稿では、この発想から制作までの経緯と今後の構想について述べる。

Summary

Installation artwork involving video images have a tendency to use large or large scale screens. The author, too, has long pursued displaying his original 3DCG characters at the actual size he envisioned the character to be. This was an effort to set his artwork free from the conventional framework of imaging which tends to be limited by the standards of the reproduction system, and has accomplished a certain level of success in this direction. Naturally, such artwork require large scale screens and reproduction systems and the environment needs to be set up for the reproduction as well. Thus, exhibition opportunities are extremely limited, which is a disadvantage. At the same time, digital signages have become a norm in the streets, especially in train stations. Even if they are creatively used, there is no freshness in artwork using these screens which were once perceived as high definition but now feels rather coarse. For these reasons, the author decided to change his approach to utilize small-sized monitors which now have high definition with the evolution of smartphones and tablet PCs. This comes from hints learned through participating in two unsuccessful competitions; powerful artwork capable of leaving a strong impression to the audience can be created using small sized screens if the reproduction device is creatively designed and displayed. This paper will elaborate on how this idea started through its production process as well as on the author's future artwork plan.

■探る人

「探る人」は、8.9 インチの画面を2面備えたロープウェイのような特徴を備えたステンレス製の造形物である(図1)。ぼんやりと現れた人影が、車窓に見立てた画面に接近するにつれ鮮明になる。彼らは、それ以上は進めない車窓に手をつき外界を見ようとするのだが、見通しが利かないためか、しばらくするとあきらめて去ってゆく。様々な人が同様の動作を繰り返す。宙ぶらりんの閉じられた世界から外界を探る小さな人たちは、現代社会の閉塞状況を端的に表現し得る可能性を有すると考え制作した作品である。

本稿では、この作品を制作するに至る経緯と具体的な制作方法、および今後の構想について述べる。



図1:「探る人」展示例

■枠組みからの解放

神戸ビエンナーレ 2007 における映像インスタレーション (図 2) 発表以来、自らが制作した 3DCG キャラクターに等身大で対面したいという願望があった。それは、再生装置に依存せざるを得ない規格という枠組みからの解放への願望でもある。「CGZOO」では、檻という造形物を加えることで、この願望を逆説的に実現することができたと考えている。実物大へのこだわりは、神戸ビエンナーレ 2015 における「GIMON」(図 3) において拡大し、仏陀の身長とされる丈六(およそ 4.85 m)を実現している。



図 2: 「CGZOO」スクリーン高さ 2,200mm

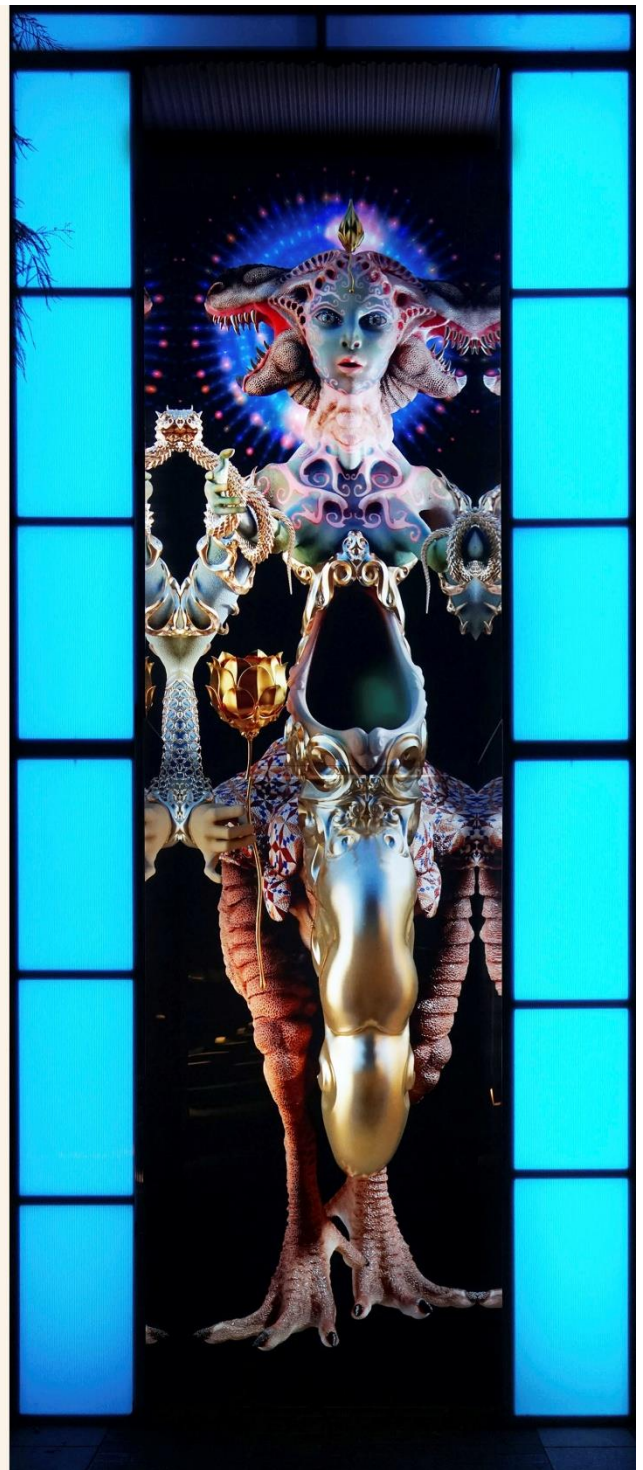


図 3: 「GIMON」スクリーン高さ 4,880mm

■方向転換

神戸ビエンナーレにおける仕事は、私にとって貴重な体験であった。しかし、「GIMON」は極端な例だとしても、等身大の映像を準備するというだけで、相応の大きかりな再生環境が必要となり、発表の機会が限られる。また、駅中などにみられるデジタルサイネージが広く一般化したため、縦位置の大型画面がありふれたものに見えると同時に、高精細に見えていた HD 映像も粗さが目に付くようになった。

そこで、試みとして普段使っているスマートフォンを簡単な段ボールの箱に収めてみることを思い立ち、制作した(図4、図5)。再生した映像は、別のプランで等身大に再生することを前提に撮影していた人影の映像である。等身大へのこだわりを大きく展開し、映像再生モニターとしては最小単位であるスマートフォンに置き換え、粗っぽい段ボールに収めた結果は、平面であるはずの映像にすぎない人影を立体的に生々しく見せた。



図4：段ボール箱にスマートフォンを収めた。



図5：屋外での設置例

この試みが良好に思えた理由を以下のように分析した。

1：画面が高精細である。

使用したスマートフォンは 6 インチ/2,560pixel×1,440pixel という、一般的には 27 インチ以上のディスプレイモニターに用いられる解像度である。同じ解像度であれば、小さな画面ほど高精細に見える。人間の目には、画素が判別できない細かさである。

2：映像であることが悟りにくい。

一般的に映像は正面から鑑賞すれば奥行きを感じるが、大きく斜めから鑑賞した場合などには、逆に平面性が強調される。ここで使用している映像は、すりガラス状のポリカーボネイト板を通して撮影しているため、被撮影者が板に密着すれば生々しく鮮明な像を結ぶが、少し離れば大きく拡散し消えてしまう。空気遠近法的に奥行きは示唆するが、具体的には表現されないため、どの角度から見ても映像の平面性が強調されることはない。この特徴的な性質のため、画面はすりガラスそのものに見える。結果的に映像であることが悟りにくいのではないかと考えられる。

3：ミニチュアの魅力。

この段ボール製の小さな箱は、小さな人が閉じ込められた精巧なミニチュアに見える。ミニチュアの魅力は、身体的スケールとの相対関係において「小さいと感じるもの」を、より愛おしいと感じる生物的摂理に起因するものだろう。

■制作の具体的経緯

段ボールを用いた実験制作により、小型画面の可能性が確認できたので安定した装置として機能するように材質の検討を始めた。この作業では同時に、映像再生装置の選定や仕組みの検討、また、装置の意味付けを考察する必要がある。



図6：アルミ複合板を用いた試作品



図7：秋葉原のエスエス無線。ケースの専門店。

1：材質について

手始めにストックがあったアルミ複合板を用いての工作を試みた(図6)。金具を併用したボルト留めで一応制作することは可能ではあるが、筆者の技術では精度を上げることができなかった。あまり大きくはないものだけに3mmという板の厚みや切り口に残る手作業の痕跡が無視できない。計算ミスなどで材料を無駄にするリスクも少なくない。これらの理由により、早々と自作を断念し、外注を検討する。ネット検索の結果、オーディオや計測機器などのケースを専門とする株式会社タカチ電機工業がこの分野のトップメーカーであることを突き止め、その代理店である秋葉原の有限会社エスエス無線が品揃え豊富とのことで、出掛けて適切な商品を検討した。結果的には、希望するサイズが既製品にはなかったため、穴あけの加工を含めて「ステンレスフリーサイズケース MBS series」を発注することとなった。決め手は、この装置が現代社会を映す鏡であることを表現できる可能性がある鏡面仕上げであることだ。しかし、

ステンレスは魅力的な外観を持つ代わりに、思いのほか硬く、小さな穴を追加するのに苦勞することになった。今回の経験を活かし、マケットを制作するなどして緻密な設計をしたうえで発注すべきであることを痛感した。

2：映像再生装置について

当初は、小型モニターを購入し箱に組み込み、映像はデスクトップ PC から送る方法を検討したが、配線が複雑になるうえ、少なからずコードが出てしまう。次に検討した小型のマルチメディアプレイヤーとの組み合わせにしても、少なくとも電源コードを出す必要がある。こういった検討をしていたところ、比較的安価に出回っているインテル Atom プロセッサ搭載のタブレット PC が最適であることに気づき、これを採用することとした。バッテリー内蔵のため、少なくとも数時間はコードレスで展示可能であり、タッチパネルや Bluetooth を搭載するため、外部からのアクセスも容易だ。また、HDMI による映像出力やネット接続の可能性などの拡張性を有している点も実験装置として魅力だ。使用したモデルは、株式会社サードウェブが運営する PC ショップ、ドスパラが自社ブランドとして販売している Diginnos DG-D09IW2SL（図 8）。画面サイズは 8.9 インチ、解像度は 1,920pixel×1,200pixel である。



図 8：映像再生装置は、タブレット PC を用いている。



図 9：ゴンドラ内部構造

3：内部構造

図 9 に内部構造を示した。タブレット PC を 2 台収めているだけだが、床下用の高さ調節アジャスターを用いて内側から圧力をかけ、ケースのねじを締めることにより外側から抑え込む構造になっている、画面端に隙間ができないよ

うな工夫をしている。また、ケースを開かなくてもタブレット PC の主電源を投入することができ、底部のコンセントを電源に接続すれば充電することも可能になっている。

4：箱の意味づけ

本稿冒頭で述べた通り、この箱はロープウェイのゴンドラを模したものとしている。この発想のもとになっているのは、2017年5月頃に六甲ミーツ・アート芸術散歩の会場となっている運行休止中のロープウェイ（図10）に対する企画を検討したことに端を発している。その企画は、運行休止中のゴンドラを擬人化し、役に立てない宙ぶらりん状態である自らの境遇を嘆かせるというものである。ここで得たロープウェイというモチーフを、この企画とは別に計画し撮影しておいた手探りの映像と組み合わせることで、閉塞した状況下、それでも希望を探ろうとする人々の姿を直観的に伝えることができるのではないかと考えた。あるいは、宙ぶらりんであるという状態は、あらゆる方向への可能性を秘めているということだ。以上のような考察を経て、小さな人が住む箱は、ロープウェイとして提示するものとした。



図10：六甲山頂駅 運行休止中のゴンドラ

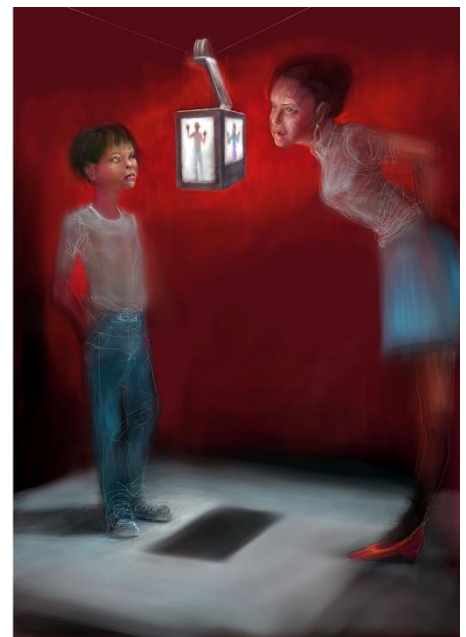


図11：完成予想図

5：ゴンドラアームのデザイン

ロープウェイとして展示するには、部屋にワイヤーを張り、これにぶら下がるためのアームを準備すれば良い。アームの制作方法やデザインの考え方は様々だが、ここでは、ロープウェイとしてのリアルさを追求しているわけではない。ただし、材質は構造を支える上からもしっかりとしたものが必要である。もう一点、この造形物が見立ての技法を用いるものであることを強調したい。そのためには、使用している部品が、日常にありふれたものであることを示したい。これらの条件から、ステンレス製の棚受けと、引き戸に用いられる鉄製の戸車を用いることにした。

6：展示実験

ゴンドラ完成ののち、実際の展示の仕方や効果を確認するために、2017年7月27日～31日、神戸芸術工科大学8212研究室にて展示実験を実施した（図12、13）。この実験に際しゴンドラ下に Google Earth Pro を用いて制作した地上スクロール映像を用意し、最適な配置を模索した。また、制作を計画している屏風画（未完成）を配置し、構想を確認

した。

これらの実験により、ゴンドラを展示する際の条件などを検証することができた。ゴンドラの高さはワイヤーの張り具合により、調節が可能だが、高さにより大きく印象が変わる。検証の結果、腰より低い位置に展示するのが目的になっているようだ。また、照明や映像の設置に関する新たなアイデアが浮上した。探る人々も、今は数が少なく入れ替わりもゆっくりだが、多くの人が次から次へと入れ替われば印象は大きく変わるだろう。今後も様々な改良を加えながら展示実験を繰り返し、作品としての強度を高めたい。

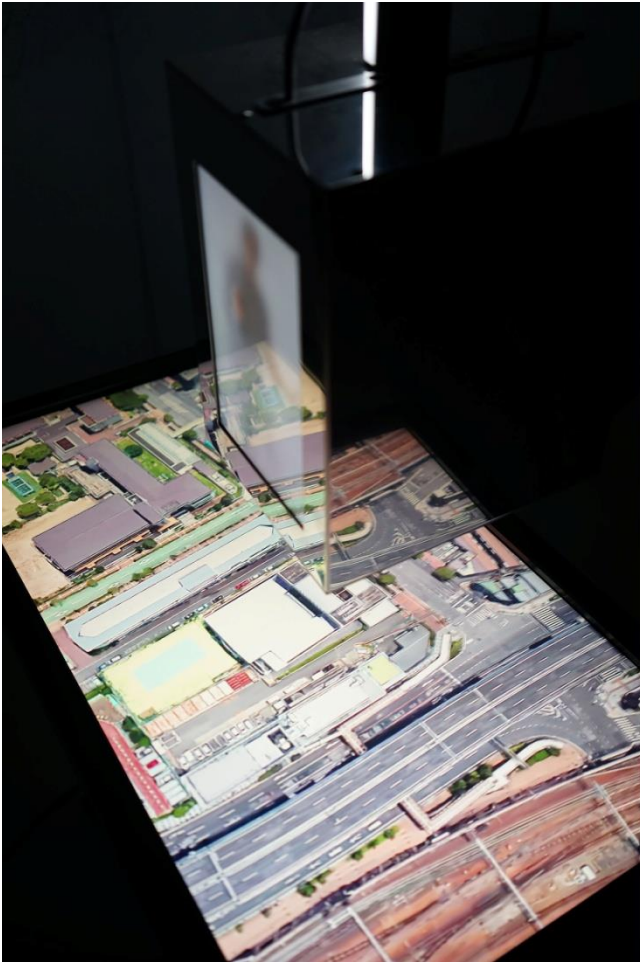


図 12 : Google Earth による地上スクロールムービー。



図 13 : 準備できる機材を様々に組み合わせている。

7: 「探る人」撮影にいたる経緯

神戸ビエンナーレ 2007 を示した図 2 にあるように、本作以前の作品において影絵のような演出も用いている。これはスクリーンの背後にある何者かをさらにその後方から光を当てた場合に出来るであろう影を想定している。影絵には、明確にすべてが見えてしまう映像とは異なる実在感を表現できる可能性があると考えたからだ。3DCG を用いて、このような影を表現することは、図像が明瞭な通常映像に対して簡単な映像処理を加えることで制作が可能である。これと同じ発想で人間を被写体として用いれば、3DCG とは異なる生々しい映像を得ることができることが想像できる。そこで、人間を用いた具体的な撮影方法を検討することにした。神戸芸術工科大学写真スタジオにおいて実際にスクリーンを用意して撮影も行ったが、照明の工夫が足りないせいもあったのだろうが、予想よりも明瞭で奥行きが無い映像になってしまう。しかし、ホームセンターにおいて、すりガラス状のポリカーボネイト板が前述したような特性を持つことを発見したことで、思惑に近い影絵を撮影できる可能性に気付いた。その効果を確認するために、4K 撮影可能なコン

パクトカメラを用いて全身像撮影を実施したものが本作に用いている映像である。工夫の余地はあるだろうが、シンプルな照明で十分な効果を得ている。その効果は、長谷川等伯の松林図にみられるような極端な空気遠近法を用いた水墨画を筆者に思い起こさせる。なお、撮影に際し「探る」という動作を演出することになったのは、素材の特性を明瞭に表現したいと考えたからだ。すりガラス状のポリカーボネイト板で、鮮明な像を得るには体を板に密着させる必要がある。何かしら物体に体を密着させようとする場合、機能性に優れた手が最有力候補となるのが一般的だろう。そして、手を当てるという動作は、概ね目では得られない情報を「探る」ことを意味する。筆者は、このように発想し、実際に被写体となって確認し、他の出演者にも、それぞれのイメージを持って「探る」という動作を演じるように指示をした。結果的に得られた映像は、個性を判じる程度には明瞭であるが、すぐに消えてしまう儂い危さを孕んだ美しさを有すると判断している。

■作品の前提

「蟻は、人間を認識できない」と筆者は考えている。蟻にとっての世界は果てしない平面の連続で、人間もその一部としか認識されていないと想像できるからだ。蟻なりに立体的な空間把握はあるのだろうが、人間から見れば限定的な2次元空間に支配されているように見える。つまり同じ空間に共存している者であっても、空間認識により下位の次元に属す者は、上位の次元にある者を認識できないという事実があるということになる。もしも、この関係と同じように、人間の空間認識を超えた上位次元に何者かが存在するならば、せいぜい気配として感じ取れるような認識になるように思われる。古代より人間は、そういった、いわば超越的存在を想像力豊かに語り継いできた。芸術の原初的な動機と言っても差し支えないように思う。人間が何故、目には見えないもの、わからないものに心惹かれ追い求めるのかはわからないが、前述したような気配を感じ取っていることが、その源なのかもしれない。ともかくそれは、未知なるものを恐れおののく動物との決定的な違いである。だが、何かを求めてあがく様は滑稽に思えることもある。あるいは想像力ゆえに恐れに駆られ蛮行にいたることも少なくはない。そのような人間の姿は、大自然に向き合った場面などにひどく矮小であることを思い知らされる。

■作品のテーマ

個人的見解を述べれば、江戸時代に繁栄した日本文化は、明治以降西洋文化を多く取り入れたあたりで、その流れを停滞させたように見える。名作と呼ばれるものであっても日本における初期の近代西洋画・日本画の中に、ある居心地の悪さを感じ、魅力に欠けるように思えるからだ。しかし、これを批判できる立場ではないことも理解している。そもそも筆者は、洋楽にしばれてエレキギターをかき鳴らし、西洋画を学び、3DCGを専門とする西洋かぶれのど真ん中で育ってきた。西洋文化の構築性をもたらした偉大な業績には、尊敬の念を抱かずにはいられない。その一方で、どうにも消化できない借物の意識があることも事実であり、その気恥ずかしさが前述した批判につながっているように思う。

現代は、文明を築いてきた驕りから「上位次元に位置する者」として君臨した西洋人が強引に世界地図を書き換えてきた歪からの揺り戻しを受けている。そういった時代の中で、日本が果たす役割は小さくないのだろう。共存を模索しなければならない時代にあって、その根底に共存の精神性を持つ日本文化がヒントになるのではないかと考えている。このような考察のうえで、筆者は、現代的な技法を用いながら前近代的な日本文化を継承、発展させるというテーマを掲げている。関連して、仏教美術に大きな関心を寄せているが、それは主としてアジアに住む人々の素朴でたくましい想像力に魅力を感じているからだ。その仏教美術伝播の一つの終着点である日本では、高度に洗練された文化が育まれてきた。超越的存在を象徴化した仏像を想像力を駆使して造形した先人に倣い、筆者がこれまで制作してきたキャラク

ター造形の考え方を応用し自分なりの造形を試みたいと考えている。また、これまで言及されることが少ないと思われる日本美術の材質に対する考え方・展示のあり方に焦点をあて、現代的な手法や材料に置き換えて構築することに取り組みたい。

■作品の展開

「探る人」は、鑑賞者を神の視点に立たせ人間を俯瞰する視点をもたらすことを企んでいる。大自然に向き合った時に感じる無力感とは異なる視覚体験がこれからの人間の在り方を考える一つの契機になってほしい。図 14 他に見られる「屏風画風の造形物」は、構想の途中段階のもので作品とは呼べない。画は、本稿における「探る人」とは別に、仏教美術への憧れを自分なりに描いてみようとする現れである。しかし、本作の展示実験に合わせて屏風として準備したのは、小さな箱に収まった人間界と超越的存在を並置することによって得られる効果を確認しようと考えたからだ。全体として個人的見解による宇宙観を表現したいと考えている。屏風の形式をとっているのは、単純な意味では古典的な日本美術における大型の絵画作品がふすまか屏風であることが多いことに由来するが、現代的な材料であるアルミ複合板で自作してみると、いくつか着想が浮かんできた。例えば、折りたたみ可能な構造であることに着目すれば、超弦理論などで極小のスケールに巻き込まれているとされる余剰次元を象徴的に表現可能かもしれないなどという妄想である。図 14 の構成でいえば、屏風は人間が認識可能な 4 次元を超えた次元を扱う場になるので、実現不可能ではあるのだが、屏風を構成するパネルは、映像を映し出すスクリーンや鏡面に置き換えることも可能なのである。鑑賞者の想像力を引き出す日本美術の伝統を応用することと併せて考えれば、可能性にあふれた場といえる。画と映像の内容を充実させることと並行して作品として成立することを目指す。



図 14：作品展開例