
空間に挿入するアニメーションによる体験型インスタレーションの研究

—鑑賞者が違う体験を得る作品—

Study of installation by animation projected on space

■ 安田 圭 Yasuda Kei

愛知県立芸術大学大学院 柴崎幸次研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：没入型劇場、アニメーション、プロムナードシアター

はじめに

本研究では、ひとつの体験型インスタレーションにより、様々な鑑賞者が異なった体験を得ることができる作品の制作を目的としている。そこでは空間に挿入するアニメーションにより、鑑賞者は不思議な経験を持ち帰ることができる。

本研究テーマは、ニューヨークのオフ・ブロードウェイ・ミュージカル「Sleep No More」[註 1]から得た鑑賞体験からこの発想につながっている。この作品は、5 階建てのホテル全体の様々な場所で同時に演劇が行われるプロムナードシアターで、1回の上映中、1つの物語が3回ループする演劇である。登場人物は 20 数名おり 100 部屋ほどを行き来しながら演劇を行なっている。この演劇は舞台がないため、観客はどの位置からでも鑑賞が可能である。また、プロムナードシアターのため、自分で観たいキャストやシーンを選ぶことができる。例えば、3 回のループの内 1 回目で見たいシーンの他に同時刻で別の部屋で起こっていたシーンを 2 回目のループで観ることができる。この仕組みによって、観客は物語上の事件の犯人を知ることができたり、できなかったりと観客ごとに情報量の差ができるのである。

筆者は、この作品をひとつの演劇として観ていたのにも関わらず、他の観客ごとに違う物語や体験を感じ取ることができる仕組みになっていることにとっても興味を持った。これまでイラストレーション、アニメーション、インスタレーションなどを表現媒体として制作してきたが、このような感性に近い演劇手法として研究し、空間に挿入するアニメーションによるインスタレーション作品として実現するのが本研究の目的である。

また、シルク・ドゥ・ソレイユ[註 2]といった劇場型空間は、間近でのショーによる空間全体を用いた臨場感が魅力である。

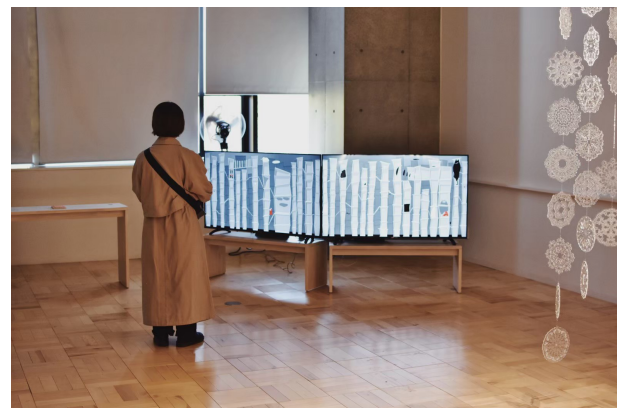
筆者はこのような、まるで映画を見た後に得られる高揚感(アクション映画をみたあと強くなったような気がする等)も 様々な鑑賞者が異なった体験を得ることができることに加えて鑑賞者に感じてもらいたい。

このように、本研究では、鑑賞者が異なった体験を得ることに注目し、インスタレーション作品などの表現方法を通じて、不思議な体験をすることで、物語に対して考察を行い、鑑賞者同士でコミュニケーションをとりあえるような作品を目指したい。

1. 自作品の解説

1.1. 2021 年度制作作品

2021 年に制作したアニメーションを使用したインスタレーション作品「spinoff」では、ひとつの作品に対して鑑賞者が違う体験を得られないか実験を行なった(写真 1)。



(写真 1「spinoff」展示の様子)

この作品のアニメーションはイラスト制作アプリケーション

Procreate で制作し、55 インチモニターを 2 台使い展示した。その際、モニターの角度をつけて設置することで死角を生み出し、鑑賞者が固定のキャラクターや場面だけを注視できる仕組みを作った。物語の題材は「浦島太郎」と「注文の多い料理店」で二つの物語が交差するよう物語を創作した。この二つの題材を扱った理由は、多くの人が知る物語を題材にすることで、キャラクター同士の関わりに無意識に注目させられないか実験するためである。

1.2. プロジェクターでの実験

「spinoff」を上映方法や設置場所を変えて実験を行なった。



(写真 2 「spinoff」プロジェクターでの実験の様子)

設置場所は愛知県立芸術大学学食 2 階の展示スペースで、プロジェクター 2 台を使い上映した(写真 2)。モニターからプロジェクターに変更した理由は、より空間を大きく生かした状態での印象を確認したかったためである。また、展示スペースに行くために通る通路や扉を開けるといった行為が上映するアニメーションと親和性を持たせられないかという実験でもあった。画面が拡張されることによって、より臨場感を増す展示であることを確認できた。

今回、実験を行なってみて、本研究のテーマである異なった体験をできることのアプローチとして次回はプロジェクターを増やしてさらなる臨場感を体験できるかどうか実験を行う予定である。

1.3. 自作品のこれまでの評価

「spinoff」を展示した際の閲覧者の主な意見は、「可愛い、ずっとみていられる、目で追ってしまう、全体での大きな変化が欲しい、注目が集まるような音が欲しい、色味がいい、同じ映像がループしているようには見えない、面白い、飾ってあるのをみてみたい」などがあつた。

自分の表現したかった「鑑賞者が違う体験を得る」ことまでは実現できなかったが、アニメーションの面白さや、時間軸のループなどがもたらす不思議な効果や雰囲気などは評価された。

2. 今後実験予定の作品

2.1. FabCafe 名古屋での実験

「spinoff」を展示した際に「カフェなどに設置しては」という意見があつた。そこで名古屋栄にある FabCafe Nagoya のカフェの壁に常設されている 3 台のモニターに開店中(9:00~20:30)にアニメーションの上映を行う(図 1)。「spinoff」のように 3 台で連動する 1 つのアニメーションを上映する。日常生活にアニメーションを挿入することでどのような効果があるのか、画面数が多くなることで「鑑賞者が違う体

験を得る」ことができるか調査する。

また、カフェを利用している人はどう感じるのか、場所や対象者の幅を広げることでどのような効果や意見があるかも調査したい。



(写真 3 カフェでの展示イメージ写真)

2.2. 「小さな住処 2121」

金山エンタメアートフェス(2022 年 2~3 月)、アスナル金山(屋外)にて設置予定である、42 インチモニター、40 インチモニター、32 インチモニター、24 インチモニターなどを組み合わせた建物のオブジェ内にモニターを内蔵し上映するアニメーションを担当する(図 2)。2m×2m 高さ全長 2.8m 程度、設置時間は 10:00~21:00 を予定している。[註 3]

「spinoff」のように死角を利用できるだけでなく、画面数も増え、周りに物語に関連するオブジェ等がつくため、その効果や意見も調査する。

作品は「塔の中で絶え間なく動く不思議な生き物たちの物語を、窓や建物の隙間から自由に観ることで、様々な鑑賞者が異なった体験を得る」ことを目標とした。



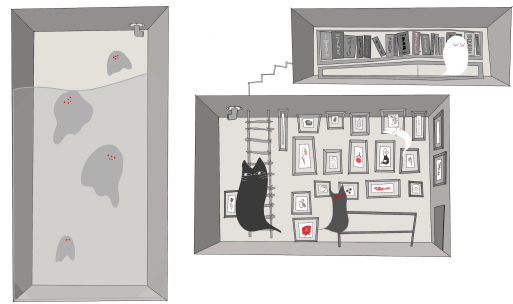
(図 2 イメージ模型)

2.2.3. アニメーションの構成

本作品の全体の構成は、塔の集まる大きな建物をイメージしているが、5つのブロックに分かれている。その中の部屋は各部屋がつながっているが辻褄の合う空間ではない。そこで構成される物語は様々なジャンルの作品からインスピレーションを得ている。本作品では、各ブロックに小説などのイメージを取り入れているが、これらの実像は、本作品の世界観に変換し、あくまで物語の流れや、断片的なイメージを抽出し再構築しているものである。

(1) 1つ目のブロック「知能と芸術」

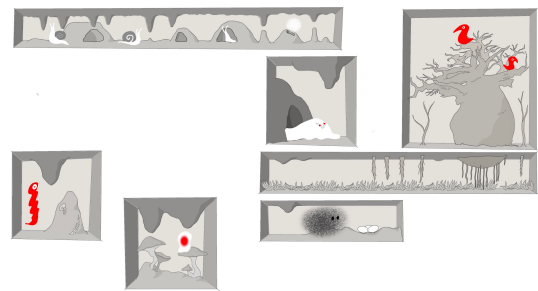
部屋は「Sleep No More」、美術館やヒグチユウコの『ほんやのねこ』[註 4]から着想を得た。不思議な生物が本の隙間や額縁の間、水槽の中をすり抜けていくことでの変化の物語となっている。(図 3)



(図3「知能と芸術」)

(2) 2つ目のブロック「進化と増殖」

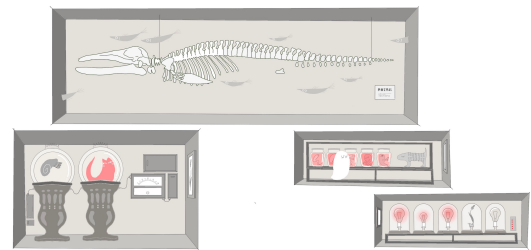
部屋は、フランスの SF 作家ジュール・ヴェルヌの小説「海底二万マイル」や東京ディズニーシー「ミステリアスアイランド」にある「センター・オブ・ジアース」のバックグラウンドストーリーから着想を得た。不思議な洞窟や奇妙な植物が成長し、そこで共存する生物たちの物語を制作した。(図 4)



(図 4「進化と増殖」)

(3) 3つ目のブロック「生と死と合成」

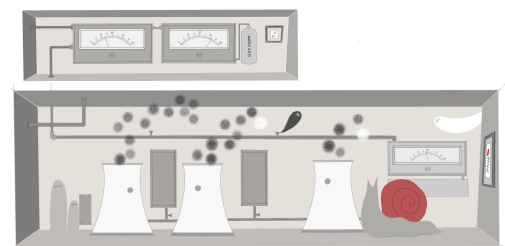
部屋は、水族館やシルク・ドゥ・ソレイユ「キュリオス」のルネサンスから 19 世紀をモチーフとした舞台美術から着想を得た。水族館のクジラの標本を実際に見た際に感じた生と死のイメージと「キュリオス」の産業革命のイメージを重ねて、保存されている不思議な生き物とそれを見物する生き物たちの物語を描いた。(図 5)



(図 5「生と死と合成」)

(4) 4つ目のブロック「奇怪な機械」

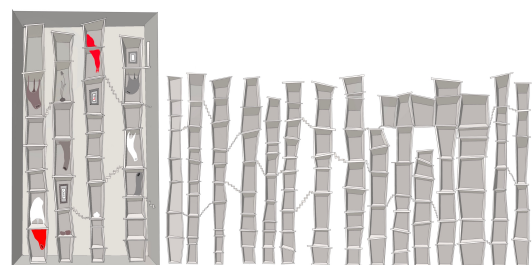
部屋は、スタジオジブリのショートフィルム『On Your Mark』[註 5]、手塚治虫の短編集『サスペンション』[註 6]から原子力発電所などに関心を持ったことから制作した。原子力発電所に生活する生き物やそれにより大きく成長してしまった生き物などの不思議な共存を描いている。(図 6)



(図 6「奇怪な機械」)

(5) 5つ目のブロック「種子の住処」

部屋は植物や昆虫の繭から着想を得た。廃墟のような場所で、巣を作った小さな孢子のような生き物や根を張っていく植物の意思があるようでない様子を描いた。(図 7)



(図 7「種子の住処」)

本研究作品は、現状では制作中であるが、写真 3 が途中経過である。



(写真 3 外壁写真)

本制作においては、立体物にアニメーションを挿入することにより、鑑賞者が違う体験を得るといふ行為性を実現する為の実験的な作品となっている。本作品はアスナル金山のイベントに出展する予定であり、来場者の感想などを聴取したい。

3. 今後の制作について

3.1. 鑑賞者が違う体験を得るとは

「spinoff」では設置場所や上映方法を変えて実験をしたがひとつの作品に対して個々の鑑賞者が違う体験を得られなかった。原因として1箇所や1キャラクターを注視する時間が少なく、個々での認識の差が少なかったということがある。鑑賞者ごとに違う体験をしてもらい、その認識の差を楽しむためには、分岐する場所や時間をより細かく調整する必要がある。

3.2. これからの作品での改善点

まず「キャラクター数を増やす」こと。次に「モニター数を増やす」最後に「空間を作り上げる」を目標としたい。

おわりに

2021年度はアニメーションの設置場所の検証、プロジェクトの実験、新たにモニター5台を使用する作品のアニメーション制作を中心に行った。

アニメーションの設置場所やモニターからプロジェクターへ変更しての実験により、空間を意識することが没入感を増し、より魅力的な体験へと繋がるのがわかった。今後行う予定のカフェでの実験ではまた異なる成果が得られるだろう。

また、金山に設置予定の「小さな住処 2121」では、公共施設のイベントであるため多くの鑑賞者に観てもらえることや、設置場所が屋外であることから、また違った不思議な感覚を得られる可能性があり、多く幅広い意見を聴取したい。

今後の研究では、設置する場所に関連するアニメーションや物語、立体作品などを制作することで、より魅力的な空間や体験へと繋げたい。

註、引用

1)「Sleep no More」2011年初演。ニューヨークの演劇会社パンチパンチによって制作されたチェルシーに常設されているプロムナード型演劇。プロデューサーはランディ・ワイナー、アーサー・カルパティ、ジョナサン・ホッフヴァルト、コリン・ナイチンゲール。主にウィリアムシェイクスピアのマクベスに基づいたストーリーを展開している。

2)「シルク・ドゥ・ソレイユ」1984年にギーラリベルテによってカナダのケベック州に創設されたエンターテインメント集団。常設公演と移動公演を行っている。キュリオスは2014年カナダで初演され、日本では2019年に公演された移動公演名。

3)『小さな住処 2121』、金山エンタメアートフェス(2022年2から3月)、アスナル金山(屋外)にて、屋外型オブジェを展示予定。イメージ、アニメーション制作:安田圭、外観、詳細制作:小西祐矢、監修:柴崎幸次研究室、企画:ミホプロジェクト

4)ヒグチユウコ『ほんやのねこ』2018年初版。動植物や少女を細密描写する作家のオリジナル絵本。本屋の猫を主人公に不思議なお客との交流を描いた作品。

5)スタジオジブリ『On Your Mark』1995年の短編映画アニメーション。CHAGE&ASUKAの楽曲のミュージックビデオとして制作された。

6)手塚治虫『サスペンション』1983年初版。講談社の「コミックモーニング」に掲載された短期連載シリーズを収録している。