
空間に挿入するアニメーションの制作

—鑑賞者ごとに違う体験を得るインスタレーション—

Production of animation projected in 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。

鑑賞者同士で物語を語り合い、新たにコミュニケーションを行うような作品を目指す。

2022 年度には、オブジェ型の作品「小さな住処 2122」を制作した。この作品は、複数のモニターを使い、死角を使用することで鑑賞者ごとに違う体験ができないか試みた。この作品では、外側から世界観を覗き込む構造をイメージし制作した。

修了制作「おばあちゃんの家」では「小さな住処 2122」でのフィードバックを活かし、世界観により入り込んでもらうことと同時に、鑑賞者同士のコミュニケーションのきっかけになるような作品を制作する。こちらの作品は「小さな住処 2122」が外側から鑑賞することに対して、部屋型にすることで、内側からアニメーションを鑑賞する構造でインスタレーションを行う。

1. 作品「小さな住処 2122」

金山エンタメアートフェス(2022年9から10月)においてアスナル金山(屋外)にて設置した「小さな住処 2122」では、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、上映した(図1)。大きさは2m×2m高さ2.8m程度、設置時間は10:00~21:00で、「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1 「小さな住処 2122」展示風景

この作品の楽しみ方は、

1. 鑑賞者に自由に物語を選択して楽しんでもらう。
 2. 鑑賞者同士で語り合い、違う視点の意見を交換する。
- となっている。(図2)

1の段階では追うキャラクターやタイミングで鑑賞者ごとに物語が変わるように設計を行なった。自由に塔の中を覗き込むことで物語を選択しながら、断片的な情報を集めていくことで物語を認識していく。鑑賞者ごとの集める情報によって同じ作品やキャラクターを見ているのにも関わらず、違う印象の物語を得ることができる。2では、1の段階で得たキャラクターの印象や、物語を違う解釈の鑑賞者と話し合うことで、自分の物語の違う一面に気が付いたりする面白さを得て欲しいと考える。また、物語の情報を交換することで、コミュニケーションのきっかけとなるような作品を目指した。

1.1. 「小さな住処 2122」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おり、5つのブロックに分かれている。各部屋はつながっているが辻褃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。



図2 「小さな住処 2122」楽しみ方

1.2.1つ目のモニター「知能と芸術」(図3)

サイズは24インチモニターを使用した。「Sleep No More」や美術館から着想を得たストーリーである。「Sleep No More」は2011年に初演された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である。

この部屋のアニメーションでは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を魅せる



図3 「知能と芸術」

物語となっている。

1.3.2つ目のモニター「進化と増殖」(図4)

サイズは32インチモニターを使用した。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・ジァース」のバックグラウンドストーリーから着想を得たストーリーである。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。

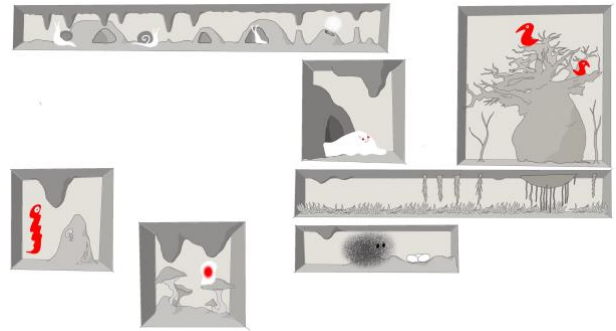


図4 「進化と増殖」

1.4.3つ目のモニター「生と死と合成」(図5)

サイズは24インチモニターを使用した。水族館の標本やシルク・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ストーリーである。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。「シルク・ドゥ・ソレイユ」は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である。

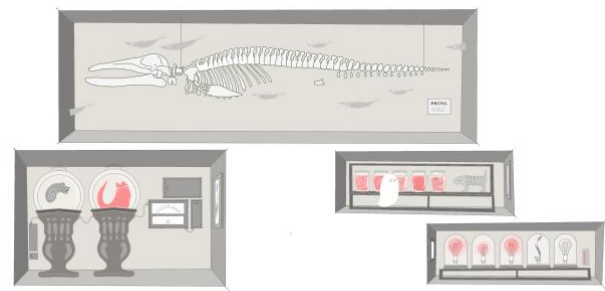


図5 「生と死と合成」

1.5.4つ目のモニター「奇怪な機械」

サイズは40インチモニターを使用したスタジオジブリのショートフィルム『On Your Mark』、手塚治虫の短編集『サスペンション』[注1]から原子力発電所などに興味を持ったことから制作した。『On Your Mark』はスタジオジブリが1995年に制作した短編映画アニメーションである。

この部屋のアニメーションでは、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 「奇怪な機会」

1.6.5 つ目のモニター「種子の住処」

サイズは 43 インチモニターを使用した。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。

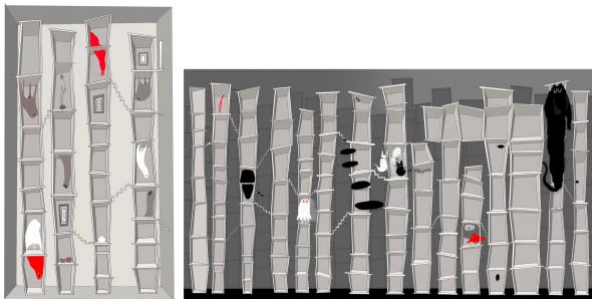


図7 「種子の住処」

2. 「小さな住処 2122」に対する感想と考察

鑑賞者からは下記のような意見があった。

- ・まず看板(オブジェのパーツ)が気になった。鏡があると思ったら、モニターがあって驚いた。色彩が良い。ベンチを置いたりしてみるのはいかがでしょうか？じっくり、ぼーっとみたい。(20 代女性)
- ・窓枠内(モニター)の色合いが良い。LED も良い。ヒーリングミュージックみたいなものがかかっていたら良かった。もう少し見通しの良い場所に設置しても良かったのでは。(60 代女性)
- ・アリの行列を見ているような感覚。愛くるしい。見入ってしまうがストーリー性までは見いだせなかった。(20 代女性)

「小さな住処 2122」では、ストーリー性を見出してくれる鑑賞者はいなかった。鑑賞者が違う体験を得るためには、ストーリー性の発見は重要な要素である。ストーリー性を見出させるためには、下記を修正する必要があると考える。

- ・物語の導入となるキャプションの制作。
- ・キャラクター同士の繋がり

修了制作「おばあちゃんの家」では、修正点を見直し制作する。

3. 修了制作「亡き祖父母との思い出」

3.1. 「小さな住処 2122」からの修正点と構成

修了制作では部屋型の作品の展示を考えている。(図 8) 物語のモチーフは「亡き祖父母との思い出」で、モニターを 7 つ使い、祖父母の家を再現する。鑑賞者は部屋に入る形でモニターに上映されたアニメーションを鑑賞する。

7 つのモニター(55 インチモニター、43 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)と扉やパーテーションを使い空間を作り出し、家を見立て、祖父母との思い出を元に物語を展開する。

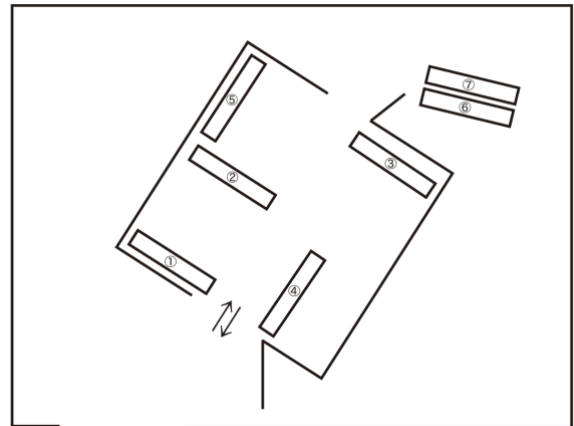


図8 モニターの配置

「小さな住処 2122」からの修正点として、

- ・物語の導入のわかりやすさ
- ・部屋型にすることによる進路の誘導
- ・キャラクターの移動範囲の拡大を行なった。

3.2. 修了制作アニメーションの構成

(1)1 つ目のモニター「二階の部屋」(図 9)

1 つ目のモニターには、祖父母の家の 2 階の部屋を描いている。サイズは 43 インチモニターを使用した。2 階は特徴的な物が溢れていたため、その様子を表現した。



図9 二階の部屋

(2)2 つ目のモニター「糸車」(図 10)

2 つ目のモニターには糸車を描いている。サイズは 24 インチモニターを使用した。祖父母の家は小さな紡績工場が隣接しており、小さい頃はよく遊び場として利用していた。その

頃の思い出などを表現した。

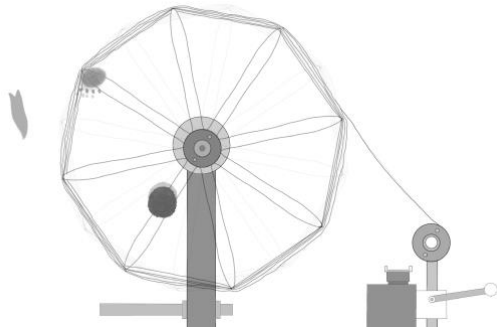


図 10 糸車

(3)3 つ目のモニター「居間」(図 11)

3 つ目のモニターには祖父母とよく過ごした居間を描いている。サイズは 32 インチモニターを使用した。テレビに写っている映像は、祖父母に観せたいと思っていた映像作品で、もしも居間に写すことができたらという願いを込めた。

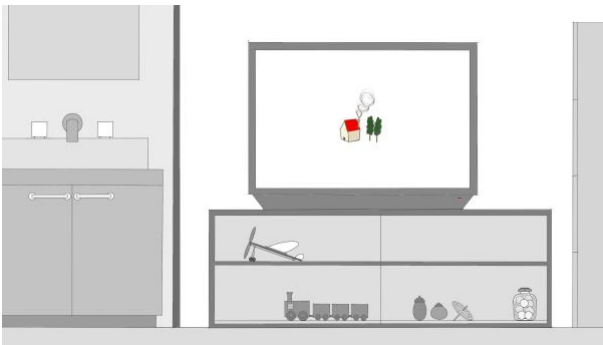


図 11 居間

(4)4 つ目のモニター「玄関」(図 12)

4 つ目のモニターでは玄関の様子を描いた。サイズは 40 インチモニターを使用した。祖父は写真を撮るのが趣味で、撮った写真が多く飾られていたため、その様子を描いた。



図 12 玄関

(5)5 つ目のモニター「台所」(図 13)

5 つ目のモニターでは、台所を描いた。サイズは 24 インチモニターを使用した。祖父母と過ごした食卓の記憶や水場の様子を描いた。

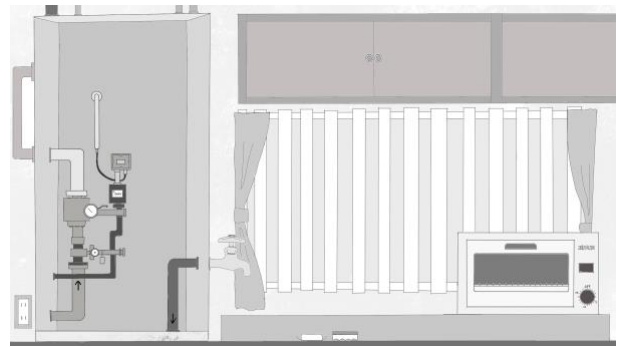


図 13 台所

(6)6 つ目のモニター「過疎と繁栄(表)」(図 14)

6 つ目のモニターには家から見える遠景の風景を描いた。サイズは 55 インチモニターを使用した。裏口から出ることによってモニターに近づけるように動線を意識した。(7)のモニターと背中合わせで設置し、連動するアニメーションを写している。(7)のモニターに誘導する動きを取り入れたことにより、鑑賞者の動きを与えたい。アニメーションは対比した内容になっており(6)には山に文化が繁栄した様子を描く。

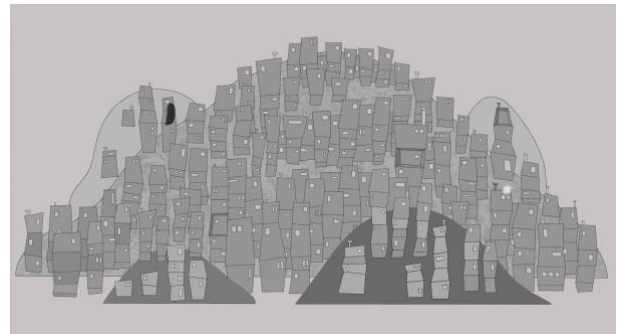


図 14 過疎と繁栄(表)

(7)7 つ目のモニター「過疎と繁栄(裏)」(図 14)

7 つ目のモニターには家から遠景に見える風景を描いた。サイズは 55 インチモニターを使用した。(6)のモニターと背中合わせで設置し、連動するアニメーションを写している。

おわりに

「小さな住処 2121」では、屋外公共施設のイベントであったことから多くの鑑賞者に観てもらえ、幅広い意見を聴取できた。

修了制作では、「小さな住処 2121」の意見であった、ストーリー性が見いだせなかった点を修正した。今後は、コミュニケーションの発生の有無を観察しフィードバックを得ることで、次のインスタレーションに活かして行きたい。

また今後の研究では、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)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。