

Title	NOMADIC CINEMA : 都市空間における「道歩き」を生み出す映画イベントのデザイン
Sub Title	NOMADIC CINEMA : Design of the "path-ing" in urban space with the cinema event
Author	山之内, 淡(Yamanochi, Tan) 太田, 直久(Ota, Naohisa)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2012
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	<p>NOMADIC CINEMAとは、「道歩き」という都市空間における身体的な映像メディアの在り方を具体的な形で提案するコンセプトである。本研究では、NOMADIC CINEMAを、実社会の中で様々な要請を受けながら、2012年10月26日「六本木の街を、映画館に変える」をテーマに、第25回東京国際映画祭における実験的な映画イベントという形で具体化している。NOMADIC CINEMAの映画イベントとしての実施は、研究成果をより一般的なレベルで社会に還元する機会であると同時に、「道歩き」というこれまでにない全く新たなメディアについての実証の場でもある。NOMADIC CINEMAの具体的な内容は、東京国際映画祭の会場である六本木ヒルズ内に、オリジナル連作短編映画『アカリのさんぽ』全5話をパブリックスペース5カ所に分散させて配置し、参加者にそれら離散した映画コンテンツをひとつひとつ探し歩いてもらうというものである。またそれに加えて、映画の各物語に対応したインタラククションを導入し、映画の付加価値を高めると共に、参加者同士が体験を共有する場を提供している。</p> <p>「道歩き」の提案の背景には、都市空間を歩くという体験が、現代都市空間において「街歩き」として局所化していることに対しての著者なりの問題提起がある。本研究では、NOMADIC CINEMAの生み出す「道歩き」に対して質的評価の裏付けが得られた。その裏付けによって、「道歩き」という全く新たなコンセプトが、現代都市空間における局所化の問題に対してのソリューションの提供に成功したイノベーションであることが実証されている。</p>
Notes	修士学位論文. 2012年度メディアデザイン学 第259号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002012-0259">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002012-0259</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2012年度（平成24年度）

NOMADIC CINEMA :  
都市空間における「道歩き」を生み出す  
映画イベントのデザイン

慶應義塾大学大学院  
メディアデザイン研究科

山之内 淡

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に  
修士(メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

山之内 淡

審査委員：

太田 直久 教授 (主査)

稲蔭 正彦 教授 (副査)

石倉 洋子 教授 (副査)

修士論文 2012年度（平成24年度）

NOMADIC CINEMA：  
都市空間における「道歩き」を生み出す  
映画イベントのデザイン

論文要旨

NOMADIC CINEMAとは、「道歩き」という都市空間における身体的な映像メディアの在り方を具体的な形で提案するコンセプトである。本研究では、NOMADIC CINEMAを、実社会の中で様々な要請を受けながら、2012年10月26日「六本木の街を、映画館に変える」をテーマに、第25回東京国際映画祭における実験的な映画イベントという形で具体化している。NOMADIC CINEMAの映画イベントとしての実施は、研究成果をより一般的なレベルで社会に還元する機会であると同時に、「道歩き」というこれまでにない全く新たなメディアについての実証の場でもある。NOMADIC CINEMAの具体的な内容は、東京国際映画祭の会場である六本木ヒルズ内に、オリジナル連作短編映画『アカリのさんぼ』全5話をパブリックスペース5カ所に分散させて配置し、参加者にそれら離散した映画コンテンツをひとつひとつ探し歩いてもらうというものである。またそれに加えて、映画の各物語に対応したインタラククションを導入し、映画の付加価値を高めると共に、参加者同士が体験を共有する場を提供している。

「道歩き」の提案の背景には、都市空間を歩くという体験が、現代都市空間において「街歩き」として局所化していることに対する著者なりの問題提起がある。本研究では、NOMADIC CINEMAの生み出す「道歩き」に対して質的評価の裏付けが得られた。その裏付けによって、「道歩き」という全く新たなコンセプトが、現代都市空間における局所化の問題に対するソリューションの提供に成功したイノベーションであることが実証されている。

キーワード：

都市計画, 空間デザイン, 道, 映画, メディアファサード, イベントデザイン

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

山之内 淡

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2012

NOMADIC CINEMA :  
Design of the "path-ing" in Urban Space  
with the Cinema Event

Summary

NOMADIC CINEMA is a concept that designing the "path-ing" with a film media in urban space. In this research, NOMADIC CINEMA is designed as an one-day event of the content in the 25th TIFF, "Changing the Roppongi city to the movie theater" on October 26, 2012. As a cinema event, NOMADIC CINEMA is an experimental field of a completely new media of the "path-ing". There are five original short movies "Akari no Sanpo" laid out around public space at the Roppongi Hills as the event space of TIFF, then participants walk around to watch each movies. Each movie is introduced some interactions corresponding each story. It offers additional value of the experience in the movie, and participants can share their experiences at the same place. In background of this proposal "path-ing", the author thinks it is a problem that an experience of walking in urban space becomes localized. In this research, the "path-ing" created through NOMADIC CINEMA is valued by qualitative analysis. It shows the "path-ing", a fully new concept is an innovation which works out a problem of the localization in urban space.

Keywords:

Urban Planning, Space Design, Path, Movie, Media Facade, Event Planning

Graduate School of Media Design, Keio University

Tan Yamanouchi

# 目 次

第1章 序論	1
1.1. 「道歩き」をパッケージ化する『NOMADIC CINEMA』	1
1.2. 「道歩き」の定義	4
1.3. 本論文の構成	9
第2章 研究背景	10
2.1. closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道)の定義	10
2.2. path (道)に「Meaning (意味)」を与えること	14
第3章 関連研究	20
3.1. path (道)のデザイン	20
3.1.1 犬の散歩からみたまちの空間的特徴と評価	20
3.1.2 Navinko: 都市空間での探求的走行を促すサービスのデザイン	22
3.1.3 Musicity TOKYO	23
3.2. 都市空間を利用した映像表現	24
3.2.1 TOKYO STATION VISION	24
3.2.2 Cinema de Nomad「漂流する映画館」	25
3.2.3 GPS FILM	28
3.2.4 COLORS OF MOVEMENT	30
3.3. NOMADIC CINEMA の位置付け	31
第4章 NOMADIC CINEMA	34
4.1. コンセプト	34
4.2. システム	37

4.2.1	1 番拠点のシステム	37
4.2.2	2 番拠点のシステム	40
4.2.3	3 番拠点のシステム	43
4.2.4	4 番拠点のシステム	46
4.2.5	5 番拠点のシステム	50
4.3.	映画『アカリのさんぽ』	55
4.3.1	楽譜篇 / 1 番拠点	59
4.3.2	時計篇 / 2 番拠点	65
4.3.3	映画篇 / 3 番拠点	71
4.3.4	写真篇 / 4 番拠点	76
4.3.5	ライブ篇 / 5 番拠点	81
4.3.6	キャストイング	86
4.3.7	楽曲タイアップ	87
4.4.	NOMAD のデザイン	90
4.4.1	六本木ヒルズのコンテクストを利用して回遊動線进行設計する	90
4.4.2	「Fluid Direction」によって均質な path (道) にひずみを 生み出す	93
4.4.3	ヒューマン・スケールによって「遠すぎず近すぎない距離 感」をデザインする	95
4.4.4	各上映拠点のディテール	97
<b>第 5 章 評価</b>		<b>107</b>
5.1.	評価項目と評価条件	107
5.2.	評価手法	109
5.3.	当日配布アンケートによる基本データの収集	109
5.4.	後日インタビューによる質的評価	111
5.4.1	評価条件 1 : 歩くことで物語をより強く感じたか	112
5.4.2	評価条件 2 : 「次の物語が観たい」と思ったか	115
5.4.3	評価条件 3 : 各拠点でその都度新鮮な共有体験があったか	118
5.4.4	評価条件 4 : 5 つの拠点すべてを回ったか	123

5.4.5 評価結果のまとめ . . . . .	125
<b>第6章 結論</b>	<b>127</b>
6.1. 総括 . . . . .	127
6.2. 今後への期待 . . . . .	128
<b>謝辞</b>	<b>131</b>
<b>参考文献</b>	<b>133</b>
<b>付録</b>	<b>136</b>
A. NOMADIC CINEMA 企画書 (2012年8月16日版) . . . . .	136
B. 映画『アカリのさんぽ』シナリオ決定稿 (2012年9月30日版) . . . . .	158
C. NOMADIC CINEMA 『アカリのさんぽ』キャスティング用企画書 (2012年9月16日版) . . . . .	169

# 目 次

1.1	Media Facades Festival <i>Berlin 2008</i> . . . . .	3
1.2	韓国ソウル市 新沙メインストリート <i>Shinsa</i> . . . . .	6
2.1	マンハッタンを一直線に突っ切るプロポーション <i>TheHighLine</i> . .	15
2.2	都市生活者の憩いの場としても機能する <i>TheHighLine</i> . . . . .	15
3.1	Music + City <i>Musicity Tokyo</i> . . . . .	23
3.2	東京駅におけるプロジェクションマッピング <i>TokyoStationVision</i>	25
3.3	当日配布地図 <i>Cinema de Nomad</i> . . . . .	26
3.4	街頭ショーウィンドウにおける映像インタラクション <i>Colors of Movement</i> . . . . .	30
3.5	NOMADIC CINEMA の位置付け <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	32
4.1	フローダイアグラム <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	35
4.2	コンセプトダイアグラム <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	36
4.3	1 番拠点コンセプト図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	37
4.4	1 番拠点システム図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	37
4.5	1 番拠点：ローズガーデン <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	38
4.6	NOMADIC CINEMA 総合案内所 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	39
4.7	スマートフォンによる映画の上映 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	39
4.8	2 番拠点コンセプト図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	40
4.9	2 番拠点システム図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	40
4.10	2 番拠点：3 つ並んだプランター <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	41
4.11	曲面に映像を投影する実験 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	42
4.12	曲面へのプロジェクション ( 2012 年 10 月 26 日当日 ) <i>Nomadic Cinema</i>	42

4.13	3 番拠点コンセプト図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	43
4.14	3 番拠点システム図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	43
4.15	顔合成動画の生成フロー <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	44
4.16	森ビル設置モニタの使用 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	45
4.17	4 番拠点コンセプト図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	46
4.18	4 番拠点システム図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	46
4.19	観客の人数に応じて物語が変化する仕組み <i>Nomadic Cinema</i> . . . .	47
4.20	KINECT による観客人数カウントの実験 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	48
4.21	超短焦点プロジェクタにより壁面 20cm の距離から投射する <i>No-</i> <i>madic Cinema</i> . . . . .	49
4.22	250inch の大画面プロジェクションマッピング <i>Nomadic Cinema</i> . .	50
4.23	5 番拠点コンセプト図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	51
4.24	5 番拠点システム図 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	51
4.25	着信インタラクションの仕組み (ベン図) <i>Nomadic Cinema</i> . . . .	52
4.26	スマートフォン連動の着信インタラクション <i>Nomadic Cinema</i> . .	54
4.27	映画『アカリのさんぽ』ロゴ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	55
4.28	アカリとアカリ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	55
4.29	少女アカリとスガケイコ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	60
4.30	アカリの鼻歌 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	60
4.31	「おばさん、これあげる。」 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	61
4.32	スガケイコの夢 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	61
4.33	リトル・ダンサー <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	62
4.34	夢、はじける。 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	62
4.35	十年後、再び。 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	63
4.36	アカリのソロライブ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	63
4.37	十年後のバレエ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	64
4.38	「おばさん！」 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	64
4.39	サトルとユウカ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	65
4.40	埋められた時計と 100 万円 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	65

4.41	窓越しのフラッシュバック <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	66
4.42	10年前の腕時計 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	66
4.43	喧嘩別れ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	67
4.44	アカリのタイムカプセル <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	67
4.45	物々交換の赤いハンカチ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	68
4.46	タイムカプセルと腕時計 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	68
4.47	バイバイ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	69
4.48	腕時計を忘れた男 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	69
4.49	埋めちゃいました。 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	70
4.50	お揃いのハンカチ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	70
4.51	映画監督と映画俳優 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	71
4.52	俳優とアカリ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	72
4.53	透明人間のサングラス <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	72
4.54	透明になった少女 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	73
4.55	監督の閃き <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	73
4.56	十年後の続編『透明少女』 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	74
4.57	十年後の記者会見 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	74
4.58	受賞のトロフィー <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	75
4.59	『透明少女』の主題歌 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	75
4.60	アカリとベンジャミン <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	76
4.61	ピース <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	77
4.62	ベンジャミンのインスタントカメラ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	77
4.63	「あ、あの人達撮りたい！」 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	78
4.64	「ねえ。写真、撮ってもいい？」 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	78
4.65	ジュンバンコ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	79
4.66	写真撮影 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	79
4.67	十年後の約束 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	80
4.68	十年後のシャッター音 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	81
4.69	少女の写真 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	81

4.70	楽しそうな若い男女 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	82
4.71	見守る女性 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	82
4.72	タイムカプセル <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	83
4.73	携帯電話に残されたメッセージ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	83
4.74	十年後の、私へ。 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	84
4.75	アカリ、唄う。 <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	84
4.76	ありがとう <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	85
4.77	エンドロール <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	85
4.78	協生館のスタジオを使用した主題歌のアフレコ <i>Nomadic Cinema</i> .	88
4.79	www.replus.com <i>re:plus</i> . . . . .	89
4.80	「第一の動線」と「第二の動線」 <i>Designing of NOMAD</i> . . . . .	91
4.81	均質な流れに異物を混入させるイメージ <i>Fluid Direction</i> . . . . .	94
4.82	六本木ヒルズのフィールドワーク <i>Designing of NOMAD</i> . . . . .	95
4.83	5つの上映拠点 <i>Designing of NOMAD</i> . . . . .	96
4.84	1番拠点のディテール <i>Designing of NOMAD</i> . . . . .	98
4.85	2番拠点のディテール <i>Designing of NOMAD</i> . . . . .	99
4.86	2番拠点のデザイン (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i> .	100
4.87	2番拠点の様子 (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i> . . .	100
4.88	3番拠点のデザイン (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i> .	101
4.89	3番拠点の様子 (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i> . . .	101
4.90	4番拠点のディテール <i>Designing of NOMAD</i> . . . . .	102
4.91	4番拠点のデザイン (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i> .	103
4.92	4番拠点の様子 (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i> . . .	103
4.93	5番拠点のディテール <i>Designing of NOMAD</i> . . . . .	104
4.94	5番拠点のデザイン (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i> .	105
4.95	5番拠点の様子 (1) (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i>	106
4.96	5番拠点の様子 (2) (2012年10月26日当日) <i>Nomadic Cinema</i>	106
5.1	NOMADIC CINEMA 参加者のデータ <i>Nomadic Cinema</i> . . . . .	110
5.2	NOMADIC CINEMA 参加者が実際に回った拠点数 <i>Nomadic Cinema</i>	125

# 第1章 序

# 論

## 1.1. 「道歩き」をパッケージ化する『NOMADIC CINEMA』

### NOMADIC CINEMA の実施概要

NOMADIC CINEMA<sup>1</sup>は、2012年10月26日「六本木の街を、映画館に変える」をテーマに、公益財団法人ユニジャパン（東京国際映画祭事務局<sup>2</sup>）との産学連携企画として、第25回東京国際映画祭<sup>3</sup>の内において一夜限りの実験的な映画イベントとして実施したものである。本研究は、NOMADIC CINEMA を実社会における具体的な映画イベントとして実施することを通して、研究成果をより一般的なレベルで社会に還元し、同時に研究の実証を行うものである。

具体的には、東京国際映画祭の会場である六本木ヒルズ内に、数分のオリジナル連作短編映画『アカリのさんぽ』全5話をパブリックスペース5カ所に分散させて配置し、参加者にはそれら離散した映画コンテンツをひとつひとつ探し歩いてもらう。歩き回る散歩体験を含んだその日、その場所、その時間でしか経験できない1本の映画を観客に提供するという内容である。また全5拠点で上映される『アカリのさんぽ』各話の物語に対応した独自のインタラクションを映画の特殊効果（ギミック）として導入し、その日、その場所、その時間でしか得られないという映画の付加価値を高めると共に、イベント参加者同士の共有体験をより豊かにする仕掛けを施している。

---

<sup>1</sup><http://www.nomadic-cinema.com>

<sup>2</sup><http://unijapan.org/>

<sup>3</sup><http://2012.tiff-jp.net>

## 道歩きのパッケージ

NOMADIC CINEMA とは、「道歩き」を1つのパッケージとしてデザインしたものである。「道歩きのパッケージ化」の背景には、「道歩き」が「街歩き」として局所化してしまっている現代の都市空間における問題提起がある。

本研究におけるモチベーションは、NOMADIC CINEMA を「道歩きのパッケージ」としてデザインすることで、都市の「どのような場所であっても」ワクワクに満ちた「道歩き」の体験を生み出したいと思うことにある。

ワクワクに満ちた「道歩き」の体験を生み出すには、通常であれば「まちづくり<sup>4</sup>」が必要である。「まちづくり」は大変素晴らしいものであるが、それには膨大な時間と労力、資源や資金が必要とされる。そのため、都市空間において局所化が生じてしまうのである。しかし、NOMADIC CINEMA は「まちづくり」の代わりに「映像」を使う。「映像」は「まちづくり」に比べて、圧倒的に短時間で、そして少ない労力と資源、低予算の状況下であっても創出が可能であり、かつ都市の「どのような場所であっても」適用が可能である。つまり「映像」は、コストパフォーマンスとモビリティにおいて非常に優れた表現手法である。

NOMADIC CINEMA は、「まちづくり」をせずに、都市空間においてワクワクに満ちた「道歩き」の体験を生み出す。NOMADIC CINEMA は「道歩きのパッケージ」であり、都市の「どのような場所であっても」ワクワクに満ちた「道歩き」の体験を生み出すことが可能である。それは都市空間における「局所化」の問題に着目したソリューションである。また、本研究における「道歩きのパッケージ化」という概念は、これまでにない全く新たなアイデアである。NOMADIC CINEMA は、現代の都市空間におけるイノベーションである。

本研究は、NOMADIC CINEMA という「道歩きのパッケージ」を0からデザインし、実社会において実施し、その実証を行うものである。

---

<sup>4</sup>建築学における都市計画用語で、都市空間において質的豊かさを生み出すための景観デザインや生活者運動、建築設計の総称である。都市意匠、都市デザインと表現されることも多い。

## Media Facade (メディア・ファサード)

「都市空間のデザイン」と「映像」は密接に関連している。ここでは「Media Facade (メディアファサード)」という新たな研究分野の概説を通して、「都市空間のデザイン」と「映像」の関連性について簡単に触れておきたいと思う。

「Media Facade (メディアファサード)」とは、「Media (媒体)」と「Facade (立面)」の合成語である。北米やヨーロッパでは、すでにこの「Media Facade (メディアファサード)」という言葉は一般化しており、『Art and Architecture』<sup>5</sup>の一分野として確立している。「Media Facade (メディアファサード)」は、プロジェクションマッピングやデジタルサイネージ等の「都市空間における映像」の取扱いに焦点をおき、映像を活用した都市空間のデザインを、旧来の「Urban Planning (都市計画)」と区別して別の分野として確立させたものである。このように都市空間のデザインを、映像表現の有効活用と同軸で捉えていく動向は国際的な流れのひとつでもある。2008年、Media Architecture Group<sup>6</sup>によってベルリンで開催された『Media Facades Festival』[7]をひとつの契機として、「Media Facade (メディアファサード)」という言葉は世界中に広まり、一般化された。



図 1.1: Media Facades Festival *Berlin 2008*

<sup>5</sup>「建築学」は、日本では「工学」または「理工学」の中の一分野とされているが、国際的には『Art and Architecture』という独立した分野として確立している。「Urban Planning (都市計画)」も『Art and Architecture』の一分野である。

<sup>6</sup><http://www.mediaarchitecture.org/> 上記図 1.1 は同ウェブサイトより引用。

## 1.2. 「道歩き」の定義

「道歩き」の4つの要素

「道歩き」は、ワクワクに満ちた非常にエキサイティングで同時にクリエイティブな都市空間体験である。本研究では、そのようなワクワクに満ちた「道歩き」の体験を以下の4つの要素から定義している。

- 1：歩きながら楽しむことができること
- 2：コンテンツに連続性があること
- 3：訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること
- 4：次に向かう場所がすぐに見つけられること

本研究の目的は、NOMADIC CINEMAを通して、これら4つの要素を満たすワクワクに満ちた「道歩き」の体験を生み出すことにある。

では、なぜそのような4つの要素を「道歩き」の定義としたのか。その部分について、以下から述べていきたいと思う。

歩くこと

著者は本論文を執筆した2012年現在、東京都目黒区に住んでいるが、20歳になるまでは北海道札幌市に住んでいた。そして東京に移り住んでから、歩くことが楽しいと思うようになった。その大きな理由として、北海道と東京では都市において体感する空間スケールが大きく異なることが挙げられる。簡単に言えば、北海道の歩道や道路はとても広く、東京の歩道や道路はとても狭いのである。

北海道の道路や歩道は、多量の積雪による影響を考慮して、通常の1・5倍幅が広く造られている。加えてモータリゼーションが前提の車社会であるので、片側2車線道路もごく身近なものである。歩道も、子どもがサッカーボールで遊べる程度のスペースがあたりする。住宅街の路地で比較すると、体感的には東京の2倍以上も広く感じられるほどである。つまり、北海道と比較すると、東京では「身体」と「街」の距離が圧倒的に近いのである。東京に来てからの1、2年間

は、街がとにかく細々（こまごま）としていると感じ新鮮に思ったし、道に迷うことも多かった。たびたび外国を訪れたような不思議な気持ちにもなった。歩くことがとにかく新鮮だった。歩くことが楽しいと思ったのは、初めてだった。これと非常に良く似た経験を、建築家である藤本壮介<sup>7</sup>は、『藤本壮介読本』[30]の中で次のように語っている。「ぼくが東京に来た時に、東京の街が面白いなと思えたのは、北海道から来たからかもしれません。（中略）東京の暮らしは徒歩でいる動き廻れる。街で生活している感じがする。（中略）自ら街をガツガツ歩いていけるところが面白かった。道が細かったりするの妙に心地よかった。」

このように著者は、北海道から東京に移り住んだことで、歩くことに惹かれていったわけである。東京に来て、歩くことに楽しみを見出してから早6年が経った。本当にいろいろな場所を歩き回ったと思う。中でも、著者にとって、歩いていて最もワクワクした場所が、韓国ソウル市の「新沙」という街であった。

#### 「道歩き」の実体験

著者は2011年10月から11月にかけての約1ヶ月半の期間、とある研究活動の一環で、韓国ソウル市の「新沙<sup>8</sup>」という街に滞在していた。

原研哉<sup>9</sup>は、著書『デザインのデザイン』[21]の中で、「何かを分かるということは、何かについて定義できたり記述できたりすることではない。むしろ知っていたはずのものを未知なるものとして、そのリアリティにおののいてみることで、何かをもう少し深く認識することに繋がる。」と説いている。著者がこの新沙という街から得たのは、まさに都市空間における「歩くこと」のリアリティに対しておののく体験であったと言えるだろう。

新沙という街は、どこことなく東京の代官山と雰囲気が似ている。東京における代官山の立ち位置と、ソウル市における新沙の立ち位置にも共通した部分がある。

<sup>7</sup>1971年生まれ。北海道出身の建築家。Beton Hala Waterfront Center 2011 Architectural Competition 最優秀賞、第13回ヴェネツィア・ビエンナーレ（Biennale di Venezia 2012）での金獅子賞受賞、日本建築大賞など受賞歴多数。若くして国際的に活躍する数少ない建築家の一人。著者の恩師でもある。

<sup>8</sup>並木通りに沿って著名人の経営するショップやカフェが並び、若者が集まる韓国におけるファッションの発信地とされている街。

<sup>9</sup>武蔵野美術大学教授。日本デザインセンター（NDC）代表。



図 1.2: 韓国ソウル市 新沙メインストリート *Shinsa*

しかし新沙には、他にはない1つのユニークな特徴があった。それは、カフェの量と質が圧倒的であるという事実である。

新沙には、とにかく良質なカフェが多い。大げさに述べるわけではなく、新沙という街では、現実には50メートル間隔で非常に質の良いカフェが立ち並んでいる。ぶらぶらと歩いている際の著者の歩速は時速3 kmほどであるので、なんと新沙では、1分歩く毎に新たなカフェが目の前に出現するわけである。そしてそのひとつひとつが、そのカフェにしかないユニークな魅力を持っていて、東京の街で良く見かけるような大手コーヒーチェーンが立ち並ぶ光景など街のどこを探しても見当たらないのである。

新沙という街では、「カフェで時間を過ごす」という体験そのものが、「都市空間」に離散し、「歩きながら楽しめる状態」で存在していたのである。これは具体的にどういうことかという、例えば、今日はMacを持ち出してカフェで作業をしよう、と思い立ったとする。これが東京であれば、行きつけのお気に入りのカフェに向かい、そこで長時間滞在することになるだろう。著者も普段はそうしている。しかし新沙では、そうはならない。ひとつのカフェに長時間滞在するのではなく、滞在するカフェを次々に移しながら作業を進めることができる。ある程

度の量の作業をこなして、そこで息抜きにコーヒーのおかわりを注文するのではなく、代わりに次のカフェに移動してしまうわけである。1分も歩けば、目の前に新たなカフェが現れるので、特に地図やマップアプリなども必要がない。加えてそれぞれのカフェに独自のユニークな魅力があるので、「次のカフェはどんなところかな」と想像しながら歩くことも非常に楽しい時間である。

新沙では、歩いている感覚と、カフェで時間を過ごす体験とが、都市空間において共存していた。これは非常にエキサイティングな都市空間体験であった。更に、カフェを梯子していくことで、マインドセットが断続的に切り替わり、頭がすっきりとして物事をよりクリアに考えられたり、作業が捗り、良いアイデアが生まれたりもした。その意味で、非常にクリエイティブな都市空間体験でもあったわけである。Daniel H. Pink による *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule the Future* [10] (邦題:『ハイコンセプト「新しいこと」を考え出す人の時代』大前研一訳) [16] の中の一節に、「迷宮 (Labyrinth) は解決するための分析パズルだが、迷路 (Maze) は動く瞑想だ」という言葉が綴られているが、新沙での体験は、まさにこの「迷路 (Maze)」であった。

著者にとって、最もワクワクした歩く体験は、新沙での「歩いている感覚と、カフェで時間を過ごす体験とが、都市空間において共存している状態」そのものであった。

### 「道歩き」の定義

本研究において、「道歩き」の体験を定義する4つの要素は、前述した新沙での「歩いている感覚と、カフェで時間を過ごす体験とが、都市空間において共存している状態」を分析して導いたものである。

長崎浩は『動作の意味論 - 歩きながら考える』[27] の中で、「歩くことと外界のたたずまいの連動は、動作としての歩行に必ず随伴すること」であり、それは「歩き回って外界の展開を断続的に経験することに他ならない」と述べている。つまり、歩くことが単なる「移動」ではなく「動作としての歩行」であることによって

「歩き回って外界の展開を断続的に経験すること」が生じる、という理屈である。

新沙での「歩いている感覚と、カフェで時間を過ごす体験とが、都市空間において共存している状態」と「動作としての歩行」との違いは、非常にシンプルで、前者の場合そこに「カフェで時間を過ごす体験」が付加されているわけである。更に言えば、単に「カフェで時間を過ごす体験」が付加されているだけではなく、歩く行為が「カフェで時間を過ごす体験」を細かく切り刻み、都市空間と共存させることで「ワクワクする」わけである。つまり、「歩く」という行為がアクティベートされている状態、または「歩くこと」が身体的な Media（媒体）として機能し得る状態にあると言える。そのように、歩く行為が単なる「移動」ではなく、何らかの体験の価値を高めることができる状態にあることを、著者は「歩きながら楽しむことができること」と表現している。新沙の場合は、この「何らかの体験」にあたる部分が「カフェで時間を過ごす体験」であったということである。

新沙での「歩いている感覚と、カフェで時間を過ごす体験とが、都市空間において共存している状態」を、「カフェで時間を過ごす体験」に絞ってより具体的に分析すると、「カフェに入る お茶をする カフェを出る 歩く ワクワクする すぐに次のカフェが見つかる またカフェに入る」という繰り返しの行為であることが理解できる。まず重要であるのは、「カフェ」という連続性である。「カフェに連続して入る」という繰り返しの行為であることがポイントである。著者は、これを「コンテンツに連続性があること」と表現している。そして、次に入るカフェを探し歩いている間にワクワクするには、2つの理由がある。

新沙という街では、カフェのどれもがそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていて、更にそのような良質なカフェが、1分歩く毎に目の前に現れるわけである。この体験がワクワクしないはずはない。「訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていて、かつ「1分歩く毎に目の前に現れる」つまり「次に向かう場所がすぐに見つけられること」がその要素である。訪れるカフェにそれぞれユニークな魅力がないとワクワクしないであろうし、それぞれが遠く離れていてすぐに見つけられない位置関係だと探すこと自体がストレスとなってしまっていて、やはりワクワクはしないであろう。

このように、新沙での「歩いている感覚と、カフェで時間を過ごす体験とが、都

市空間において共存している状態」から、

- 1：歩きながら楽しむことができること
- 2：コンテンツに連続性があること
- 3：訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること
- 4：次に向かう場所がすぐに見つけられること

の4つの要素を導き、本研究におけるワクワクに満ちた「道歩き」の体験を定義したわけである。

### 1.3. 本論文の構成

本論文は全6章から構成されるものである。第1章では、序論として本研究の概要と目的を述べ、都市空間のデザインと映像の関連性について言及し、自身の生活の中における「歩くこと」にまつわる経験と感動について述べた上で、「道歩き」の体験について定義を行った。続く第2章では、既存の都市論を参照しながら都市空間における構成要素の再定義を行った。その上で、path（道）への着目という独自の視点から、都市空間における局所化の問題について述べている。第3章では、「path（道）のデザイン」「都市空間における映像表現」の2つの項目それぞれに対応した関連研究を紹介し、その上で、本研究の位置付けについて明らかにしている。第4章では、NOMADIC CINEMA について、その内容の詳細を、自身の務め上げたプロデューサーという立場から、具体的に示している。第5章では、NOMADIC CINEMA の創り出した「道歩き」の体験について、詳細なインタビューをもとに、質的評価を行っている。第6章では、結論として本研究についての総括を行い、今後への期待についても触れるかたちとした。

なお、本研究は慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科におけるリアルプロジェクト<sup>10</sup>の一貫として行われたものである。

---

<sup>10</sup><http://www.kmd.keio.ac.jp/jp/admissions/master-model.php>

## 第2章

# 研究背景

第2章では、まずはじめに既存の都市論を参照しながら、都市空間における構成要素 (element) について論がわかりやすいよう再定義を行い、path (道) の現代都市空間における位置付けについて示す。その上で、path (道) に着目する独自の視点から、現代の都市空間における局所化の問題について述べる。また帰結として都市についての考察を加え、研究背景を深めるかたちとした。

### 2.1. closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道) の定義

Kevin Lynch による著書 *The Image of the City* [6] (邦題:『都市のイメージ』丹下健三、富田玲子訳) [15] は、1960年、同氏が建築学部教授を務めていたマサチューセッツ工科大学の出版部 M.I.T Press<sup>1</sup>から発行されたものであり、都市デザインや都市計画といった都市論の先駆けとなった歴史的名著である。*The Image of the City* は、その後今日に至るまでの50年間、現在も世界中で読み続けられ、古典となることなく現在進行形で参照され続けている。著者のバックグラウンドも建築学にあるので、当然のことながら建築教育の中で本書について深く触れており、よって本論文の中で「都市」という言葉を扱う際には、*The Image of the City* をたたき台とする前提で論を進めていくことになる。

本論文では、本研究において論を明瞭にする目的で、Kevin Lynch による *The*

---

<sup>1</sup><http://mitpress.mit.edu/>

*Image of the City* を参照しながら、都市空間における element について再定義を行っている。

Kevin Lynch は、*The Image of the City* の中で都市の element を 5 つの言葉によって定義した。それは Path (道路)・Edge (縁)・District (地域)・Node (ノード)・Landmark (ランドマーク) の 5 つである。Path (道路) とは人が行き交う線状のものであり、Edge (縁) は element 同士を分離する壁状のものである。District (地域) は「内に侵入できる」程度の広さをもった平面であり、Node (ノード) とは何かと何かが交わる点であり、Landmark (ランドマーク) は文字通りランドマークである。非常に簡潔に記述してみたが、何故この 5 つのキーワードが都市空間における element であると言えるのかを含め、都市論に触れたことのない人間が一読して理解できるようなわかりやすい内容であるとは言えないはずである。分野を横断する高いレイヤーで論を進めるためにも、専門外の間人であっても、一読して把握できる程度の明瞭さが必要である。そこで筆者は、それら 5 つの element を、closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道) というより直接的かつ簡潔な 3 つの言葉で言い換え、都市空間における element についての再定義を行った。closed space (閉じた空間) は住宅やオフィスなどの建築物 = シェルターであり、open space (開いた空間) は公園や広場などであり、path (道) とは人や自動車が行き交う道路や歩道である。

closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道) の 3 つのキーワードは、非常に具体的であるので理解も容易なはずである。これは普段通っている学校や仕事場などの身近な建物を想像すると、よりわかりやすいかもしれない。例えば学校であれば、closed space (閉じた空間) は教室であるし、open space (開いた空間) は文字通りにソファやベンチの配置されたオープンスペースであるし、path (道) は人の移動する廊下である。例えば、廊下 = path (道) にベンチを置けば、そこはオープンスペース = open space (開いた空間) となる。

ここで重要なのは、本論文で再定義した closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道) による都市空間における 3 つの element は、当然「都市空間」について説明を明瞭にするキーワードではあるが、同時に広範な意味で

の「パブリックスペース」においても適用可能なのである。上記した「学校」や「仕事場」の例がそれである。つまり closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道) の3つの element による再定義は、単語として直接的で簡潔な表現に言い換えているだけではなく、その適用範囲を「都市空間」のみでなく「パブリックスペース」にまで広げる役割も兼ねるのである。

さて、*The Image of the City* とは、都市を「Public Image (パブリック・イメージ)」によって解説しようとしたものである。Public Image (パブリック・イメージ) とは、その都市に暮らす多くの人々がその都市に対して抱く共通のイメージの総称である。例えば、多く人は「シリコンバレー」と聞いて「若い起業家にとってのメッカ」といったようなイメージを描くと想像するが、その正体が「シリコンバレー」における「Public Image (パブリック・イメージ)」である。人々がある都市に対して共通して抱くイメージそのものを指すので、定義という意味では厳密さに欠けるかもしれないが、その寛容さによって都市という複雑な場を定義し得るに足る強度を獲得し、50年以上の間尊重され続けている考え方なのである。*The Image of the City* という文献は、この「Public Image (パブリック・イメージ)」という言葉で定義し、その解説と分析から都市における考察を行ったもので帰納法的議論である。

前述した Public Image (パブリック・イメージ) の解説と分析において、Kevin Lynch は、Identity (アイデンティティ)・Structure (構造)・Meaning (意味) の3要素について言及している。*The Image of the City* では、特に Identity (アイデンティティ) と Structure (構造) を基軸に論を展開するものであるとし、Meaning (意味) については今後の展望として述べる程度に留まっている。Identity (アイデンティティ) とは「その物体が他と区別され得る特徴を保持して存在すること」であり、Structure (構造) とは「その物体と鑑賞主体との空間的關係」を指し、Meaning (意味) は「その物体と鑑賞主体との意味的關係」を指す。

わかりやすいように身近なものを例にとって具体的に説明してみよう。あなたは今、映画館のシートに座っていて、そのすぐ近くに「非常口」があるとす。このとき、Identity (アイデンティティ) とは「緑色のサインランプが灯ったドア」

として物体が存在することであり、Structure (構造)とは「鑑賞主体が映画館の内側にいて、非常時にはドアから屋外に出る」という空間的図式であり、Meaning (意味)とは鑑賞主体における「非常口」という存在の意味(例えば火事の際に逃げ込む場所であるとか、普段は使わないドアであるとか、暗がりの中でもぼんやり光っている場所であるなど)である。

たしかに、「非常口」という私たちの生活の中にあるごく身近なものを例にとっても、Identity (アイデンティティ)や Structure (構造)は比較的客観的に論じやすく、Meaning (意味)は鑑賞主体によって多種多様であるので客観的に論ずる上では扱いにくいことがわかる。*The Image of the City*が1960年当時、都市論の先駆的存在であったという状況から考えても、Kevin Lynchが論に慎重を期するため Identity (アイデンティティ)と Structure (構造)を先行させ、Meaning (意味)を後回しにした理由は理解できる。

著者が本研究において論を進める上で、空間は本質的に closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道)の3種類であると定義し直したのは、上記した Meaning (意味)についてわかりやすく簡潔に述べるのに適していると考えたためである。Kevin Lynchが*The Image of the City*の中で定義した都市の5つの element である Path (道路)・Edge (縁)・District (地域)・Node (ノード)・Landmark (ランドマーク)は、あくまでも Identity (アイデンティティ)と Structure (構造)を、1960年当時のアメリカの3つの都市(ボストン、ジャージー・シティ、ロサンゼルス)の観察データに落とし込む過程において定義した言葉である。

2012年の東京において Meaning (意味)を軸に論じようとする本研究においては、Kevin Lynchの5つの element をそのまま鵜呑みにして適用してしまうのではなく、その都市に暮らす自身の生活感覚をもとに適切に言い換える方が妥当であるとの考えに至るのは当然であろう。つまり、空間には本質的に3種類しか存在せず、それは closed space (閉じた空間)・open space (開いた空間)・path (道)の3種類であるとした本論文の都市空間における element の再定義は、2012年の東京に暮らす26歳の著者自身の、東京に対する「Public Image (パブ

リック・イメージ)」そのものなのである。

## 2.2. path (道) に「Meaning (意味)」を与えること

path (道) の現状への着目

「空間」には本質的に3種類しか存在せず、それは closed space (閉じた空間) と open space (開いた空間) そして path (道) の3種類である。

現代における都市空間の問題点として、筆者が着目するのは path (道) の現状についてである。closed space (閉じた空間) は言い換えれば Architecture であり、open space (開いた空間) は Landscape であるが、path (道) は Road や Railway である。つまり、前二者が建築家やランドスケープ・アーキテクトなどのプロフェSSIONナルによってより豊かな空間として追求され進化し続けているのに対し、後者の path (道) に関しては道路や線路といったインフラストラクチャー (= 連結機能のみを担うハードウェア) としての役割しか付与されていない。

当然、例外はある。ニューヨークのマンハッタンの都市を一直線に横切る形で設計された『The High Line』<sup>2</sup>は、まさにその例外の中の典型的な事例であり、path (道) でありながらも非常に豊かな空間を獲得しているし、歩きながら楽しむ現代遺跡として都市生活者に心から愛され、世界的に最高傑作の建築のひとつにも数えられている。

---

<sup>2</sup><http://www.thehighline.org/> 下記図 2.1 図 2.2 は同ウェブサイトより引用。



図 2.1: マンハッタンを一直線に突っ切るプロポーシオン *TheHighLine*



図 2.2: 都市生活者の憩いの場としても機能する *TheHighLine*

著者も『The High Line』を実際に歩いた経験があるが、最先端の緑化テクノロジーに支えられた美しい緑、高速道路の跡地に建設されたという文化的背景が可能にしたマンハッタンの都市を一直線に突っ切るという通常では考えられない平面計画と立体的なプロポーション、歩速でゆっくりと移り変わるニューヨークの街並のシークエンス、悠々自適に人々がそれぞれの時間を過ごしている雰囲気、そのどこを取っても素晴らしいとしか言いようのない空間であった。しかし『The High Line』のような path (道) は、前述したように例外中の例外である。その他多くの path (道) は、その機能のみを補完する無味乾燥なハードウェアであり、空間としては非常に退屈である。

前述した Kevin Lynch による *The Image of the City* の言葉を path (道) における議論に対応させると、path (道) の豊かさやユニークさは「Meaning (意味)」によって与えられると言えるだろう。現代の都市空間における path (道) が無味乾燥なハードウェアであり、空間として退屈なのは、そこに「Meaning (意味)」が存在しないためである。path (道) に「Meaning (意味)」が存在するには、鑑賞主体に対して、その path (道) が特別な価値 (= 例えば、恋人との思い出の場所であるなど) を持っていなければならない。そのような「Meaning (意味)」は、通常「まちづくり」によって与えられるものである。

### 「街歩き」という局所化

path (道) に「Meaning (意味)」を与える、という観点から、「歩くこと」について考えてみよう。まず、歩くことが楽しいと思えるということは、path (道) を歩いている鑑賞主体が、必ず「Meaning (意味)」を取得している状態にあることを示している。つまり、歩くことが楽しいと思えるかどうかは、path (道) に「Meaning (意味)」が存在するかどうかで決定されるわけである。

前述したように、現代の都市空間における path (道) のほとんどには Meaning (意味) が存在しない。「まちづくり」によって「Meaning (意味)」が与えられる path (道) は、全体で考えるとごくごく一部であるからである。そのような、ごく一部の「Meaning (意味)」が存在する path (道)」を歩くことに対して「街歩き」という名称がつけられているわけである。つまり、歩くことに関して、「街歩

き」という名の「局所化」が発生しているわけである。

このように、現代の都市空間における path (道) の現状に着目することで、歩くことに関する局所化の問題が明らかになったわけであるが、同時に解決の糸口も明らかにされている。「まちづくり」によって Meaning (意味) が与えられる path (道) は、全体のごく一部であり、ほとんどの path (道) に Meaning (意味) が存在しないことが「局所化」を生む要因である。それならば、「まちづくり」とは別の方法で、path (道) に Meaning (意味) を与えることができれば、問題は見事に解決する。

「まちづくり」とは別の方法で、path (道) に「Meaning (意味)」を与える手段こそが、本研究における NOMADIC CINEMA である。NOMADIC CINEMA は「映像」を利用し、path (道) に Meaning (意味) を与え、「道歩き」を生み出す。現代の都市空間において、NOMADIC CINEMA は、「街歩き」という、path (道) における局所化に対するソリューションとなるわけである。

## 都市について

これまでは、都市空間における「path (道)」に対して議論を展開してきたが、ここからは都市全体について、「Meaning (意味)」という観点から考察を行い、「都市」という研究背景について論を深めてみたいと思う。

「都市」に「Meaning (意味)」を与えるためには、「空間」の視点のみから手段を考えるだけでは難しい。なぜならば、「空間」という表現手段は「時間」に対して非常に寛容であるからである。Bernard Rudofsky による建築史上最も有名なブックレットとされる *Architecture Without Architects* [11] (邦題:『建築家なしの建築』渡辺武信訳) [17] では、膨大な「時間」の経過によって作者不明となった「空間」の魅力について語っている。つまり、「空間」という表現手段には (*Architecture Without Architects* はその極端な一例であったにせよ) 住宅ひとつ考えてみても自明なように、一般的には年単位の長いスパンで「時間」という変数を扱う特徴があるわけである。「都市」とは、数えきれないほどの多くの人々による営みが複層的に重なりあった状態で構築され、常に更新され続けている流動的で複雑な場である。つまり、「都市」とは、状況によって刻一刻と流動し続けて

いて、非常に変化速度の大きな場であるわけである。比べて「空間」という表現手法は「時間」に対して寛容であり、取得するタイムラインは非常に穏やかである。「空間」という表現手段のみで「都市」に対して「Meaning（意味）」を与えようとしても、都市のタイムラインの速度にすぐに飲み込まれてしまうのである。必要とされるのは、瞬間的に「Meaning（意味）」の創出が可能な手段である。

その意味で、取得するタイムラインが刹那的である「映像」という手法は、「都市」に対して「Meaning（意味）」を与え得る優れた表現手段のひとつであると言えるだろう。

さて、「都市」が「多くの人々の営みによって形作られる複雑で流動的な状態の場」であることについて、もう少し別の角度からも触れておきたいと思う。

現在、世界で最も権威ある建築設計事務所といわれる OMA ( Office for Metropolitan Architecture )<sup>3</sup>を主催する Rem Koolhaas は、解読不可能といわれたニューヨークという都市について解き明かした伝説的名著 *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* [5] ( 邦題:『錯乱のニューヨーク』鈴木圭介訳 ) [18] の出版をして、実作なくして世界的な建築家としての地位を得た人物である。*Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* における Rem Koolhaas 独特の都市への解読手法を参照すると、いかに「都市」が「多くの人々の営みによって形作られる複雑で流動的な状態の場」であるかを理解できる。*Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* において、Rem Koolhaas は、自身をニューヨークという都市の「ゴーストライター」として位置づけた。その上で、現実的制約等によって実際には出現し得なかったニューヨーク本来の姿を「都市の青写真」と呼び、記述していったのである。そしてその記述は、ニューヨークの各グリッド毎に（格子状に割られた地区毎に）発生した、もしくは発生し得ることが青写真として描かれていた「event（出来事）の回想」の形式をとり、まるで「物語」を綴るかのように述べていく、という手法であった。この *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* は、語り口こそ非常に難解ではあるが、形式としては至極シンプルである。つまり、ニューヨーク全体をひとつの

---

<sup>3</sup><http://oma.eu/>

都市として俯瞰して論を進めるのではなく、各場所場所での「event (出来事)」を局所的にひとつずつ「ストーリーテリング」によって追いかけていったのである。

都市計画学の用語に「マスタープラン」という言葉がある。都市全体を俯瞰した「設計図」を指す単語である。例えば、行政が行っている「都市開発」と呼ばれるものは、一般的に「マスタープラン」を数字で設計する行為であると言えるだろう。ここで重要なのは、「都市空間」について考えていく上では、「マスタープラン」を示すような俯瞰的な方法論は全く適さないという事実である。なぜならば、繰り返しになるが「都市」という場合は、常に「多くの人々の営みによって形作られる複雑で流動的な状態」にあるからである。Rem Koolhaas が *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan* によるニューヨークの解釈を通して示したのは、「マスタープラン」を読解し翻訳するのではなく、局所的な「event (出来事)」を「ストーリーテリング」によって記述する手法が、都市を物語る上での最も有効な手段となり得るという事実である。また Kevin Lynch も、*The Image of the City* の中で、非常に良く似た内容について言及している。「単独ではなくその四周の状況、その時までに次々に起こった出来事、そして過去の思い出との関係において、体験される」という言葉がそれである。50年以上前から、都市とはそのような場所であったのである。

その意味で、本研究は、NOMADIC CINEMA を通して「その日、その場所、その時間で」という瞬間的な「Meaning (意味)」を、「都市」における局所的な「event (出来事)」として創り出すものなのである。

「ぼくは砂漠についてすでに多くを語った。ところで、これ以上砂漠を語るに先立って、ある一つのオアシスについて語ろうと思う。」とは、Antoine de Saint-Exupery による *Terre des hommes* [1] (邦題:『人間の土地』堀口大學訳) [13] という小説の中の一節である。

本研究において、著者は、砂漠を森にするためのマスタープランを描くのではなく、砂漠本来の魅力を物語る一つのオアシスを創ることを目指したいと強く思うのである。

## 第3章

# 関連研究

第3章関連研究では、「path（道）のデザイン」「都市空間における映像」の2つの項目を用意し、それぞれに対応した関連研究を紹介しながら、NOMADIC CINEMAの骨格をより具体的に示していく。そして本章の帰結として、本研究におけるNOMADIC CINEMAの位置付けについてまとめる。

### 3.1. path（道）のデザイン

NOMADIC CINEMAは、ワクワクする「道歩き」の体験をパッケージ化したものである。ワクワクする「道歩き」の体験では、path（道）の中に必ず「Meaning（意味）」が発生している。つまり、NOMADIC CINEMAというパッケージは、どのようなpath（道）を対象に取ったとしても、そこに確実に「Meaning（意味）」を発生させることが可能なフレームワークなのである。

ここでは、path（道）に何らかの要素が付加することで、均質なpath（道）の中に「Meaning（意味）」が発生する研究や事例について紹介し、それらとNOMADIC CINEMAではどのような点が異なっているのかについて示す。

#### 3.1.1 犬の散歩からみたまちの空間的特徴と評価

貝島桃代、青木大和、土岐文乃共著による『犬の散歩からみたまちの空間的特徴と評価』[19]について紹介する。

この研究は、「犬の散歩」という「ライフスタイルやコミュニケーション」が、都市空間における「まちの性格付け」にどのような影響を及ぼしているかという

トピックに対して調査と分析を行ったものである。つまり、path（道）の中に「犬の散歩」という要素が付加されることで、そこに「Meaning（意味）」が発生する事実について述べられている。

犬の散歩という行為によって、単なる移動のための経路でしかなかった path（道）が、まず「犬の散歩道」として認識される。そして、犬を散歩させながら、何かを考えたり、同じように犬の散歩をする人と言葉を交わし、その時々気分を共有したりする。犬自身に語りかけることも多々あるだろう。「犬の散歩」を通して、その日、その場所、その時間でしか体験できないストーリーテリングが生じる。犬を連れて散歩している人にとっては、例えそれが隣人と全く同じ「散歩コース」であったとしても、そこが「犬の散歩道」であることで、その path（道）に十人十色のユニークな価値が存在しているのである。つまり、そこには確かに「Meaning（意味）」が発生しているわけである。

ここで重要なのは、path（道）を「歩くだけ」では、必ずしもそこに「Meaning（意味）」が発生するとは言いきれないにも関わらず、「犬を連れて」path（道）を「歩く」ことで、確実に「Meaning（意味）」が発生するという図式である。path（道）の中に「犬の散歩」という行為が付加されることによって、そこに確実に「Meaning（意味）」が生み出される事実がそこに示されている。

しかし、当然のことながら、誰しもが「犬の散歩」に出掛けられるわけではない。「犬の散歩」という行為は、非常に限定的な条件下でのみ実行可能な行為である。それに比較して、NOMADIC CINEMA ではそのような限定的な条件は存在せず、ただその場に訪れイベントに参加するのみである。NOMADIC CINEMA では、犬を連れずして「犬の散歩」に出掛けることを可能にしている。

### 3.1.2 Navinko:都市空間での探求的走行を促すサービスのデザイン

本研究科(慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科<sup>1</sup>)における2010年度の研究に、『Navinko:都市空間での探求的走行を促すサービスのデザイン』[23](鹿毛雄一郎著)がある。

Navinkoとは、自転車の走行中に、通りすぎるショップなどに対応した「音」を自転車運転者に聴かせることで、通常の走行中であれば取得不可能であろう街の情報の取得が可能となり、結果、探求的なサイクリングライフが実現できる、という内容のiPhoneアプリケーションとそのサービスの総称である。つまり、path(道)の周辺情報を「音」に変換し、path(道)上を移動する主体に与えることで、単なる移動経路でしかなかったpath(道)に「Meaning(意味)」を生じさせているわけである。それが、Navinkoにおける「探求的走行」の正体である。

しかし、path(道)に周辺情報を「音」として付加するNavinkoの手法では、「街の局所化」にまで対応することはできない。簡単に言うと、path(道)の周辺が、そもそも魅力的な「街」であることが、Navinkoの前提条件だからである。周辺情報を取得することによってpath(道)に「Meaning(意味)」が生じるのは、その周辺情報そのものがそもそも豊かであるということに他ならない。Navinkoはその仕様上、path(道)の周辺環境の質に大きく左右される。都市のどの場所を走行しても、それが「探求的走行」となるわけではないのである。その意味で、NOMADIC CINEMAが「道歩き」であるのに対して、Navinkoは「街歩き(街乗り)」であったと言える。

---

<sup>1</sup><http://www.kmd.keio.ac.jp/>

### 3.1.3 Musicity TOKYO

『Musicity TOKYO』<sup>[2]</sup>とは、六本木の街の複数の場所に、楽曲をダウンロード可能なリスニングポイントを設置し、その場所を訪れることでしか手に入らないオリジナル楽曲を提供するローカライズされた音楽プラットフォームである。『Musicity』は、イギリス発のイベント型音楽配信サービスであり、BRITISH COUNCIL<sup>2</sup>によって運営されている。東京版の『Musicity TOKYO』では、六本木が舞台になっているが、他にもロンドン・ベルリン・オスロ・ロサンゼルスなど各都市で開催されている。



図 3.1: Music + City *Musicity Tokyo*

『Musicity TOKYO』では、都市空間にリスニングポイントを点在させることで、「楽曲」を「探し歩く」という体験を生み出し、path（道）の中に「Meaning（意味）」を与えている。リスニングポイントさえ設置すれば、都市のどのような場所においても「楽曲を探し歩く」という体験を創り出すことが可能である。

NOMADIC CINEMA と『Musicity TOKYO』が異なる点は、コンテンツの連続性にある。NOMADIC CINEMA の場合は、各拠点で上映される「映画」が、連作短編作品として連続性を持っている。つまり、すべての拠点を辿ることで、1本の大きな物語として体験できるのである。それに比較して『Musicity TOKYO』

<sup>2</sup><http://www.britishcouncil.org/> 上記図 3.1 は同ウェブサイトより引用。

では、1つのリスニングポイントに対して1人のアーティストが担当するかたちとなっており、コンテンツに連続性が存在しない。すべてのリスニングポイントを辿ったとしても、そこに新たな価値は発生しないわけである。お目当てのアーティストの担当するリスニングポイントのみを訪れて、そのまま帰ってしまうことも十分に起こり得る。

『Musicity TOKYO』は、「楽曲を探し歩く」という体験を生み出し、path（道）に「Meaning（意味）」を与えているが、コンテンツの連続性に至るまではデザインがなされていないため、「楽曲を探し歩く」という体験そのものが誘発されない可能性がある。

## 3.2. 都市空間を利用した映像表現

NOMADIC CINEMA は、「映像」によって、path（道）に「Meaning（意味）」を与えている。ここでは、都市空間を利用した映像表現の事例を紹介しながら、NOMADIC CINEMA との関連性について示していく。

### 3.2.1 TOKYO STATION VISION

『TOKYO STATION VISION』[28]とは、「東京駅丸の内駅舎保存・復原工事の完成を祝う記念イベントとして、大正時代創建当時の姿によみがえった駅舎をスクリーンに、プロジェクションマッピングを用いて高精細フルCG映像を投影した」<sup>3</sup>映像イベントである。『TOKYO STATION VISION』は、2012年9月22日・23日の2日間に渡って開催された。会場には非常に多くの人詰めかけ、当日の入場規制はもちろんのこと、主催元から緊急の上映回数制限がかかるなど、大きな社会的インパクトを生んだ一大映像イベントであった。日本においても「Media Facade（メディアファサード）」が注目されてきている1つの好例である。

---

<sup>3</sup><http://www.nhk-ep.co.jp/vision/> 下記図 3.2 は同ウェブサイトより引用。



図 3.2: 東京駅におけるプロジェクションマッピング *TokyoStationVision*

### 3.2.2 Cinema de Nomad 「漂流する映画館」

ここでは、建築家藤原徹平<sup>4</sup>プロデュースによる『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』[29]について紹介する。『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』との出会いは、著者にとって非常に幸運な出来事であった。

『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』とは、横浜市とNPO法人ドリフターズインターナショナル<sup>5</sup>との協同で実施されたまちおこし企画『港のスペクタクル』[8]の中のひとつの映画イベントである。瀬田なつき監督作品『5Windows』[26]をイベントにおけるオリジナルの映画コンテンツとして、2011年10月1日から10月7日にかけての1週間に渡って黄金町<sup>6</sup>において実施された。

『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』という映画イベントは、「漂流する映画館」とタイトルにあるように、通常の映画館の形式を応用した「地域観光ツ

---

<sup>4</sup>隈研吾建築都市設計事務所設計室長として国際的に活躍しながら、藤原徹平名義の建築設計事務所 FUJIWALAB の主催や NPO 法人ドリフターズインターナショナルの理事を務めるなど広範囲に渡るデザイン活動を展開している。

<sup>5</sup><http://drifters-intl.org/>

<sup>6</sup>神奈川県横浜市中区の町。

アー」であった。事前に1800円の参加チケットを購入し、ツアー開始時刻に指定された場所（ジャック＆ベティというミニシアター前）に集合する。そこで地図を受け取り、係員から簡単なインストラクションを受ける。参加者は、その後、地図に記された「黄金町における観光名所」を巡るツアーを開始する。各観光名所には、瀬田なつき監督作品『5Windows』のそれぞれ1話分（5分から10分程度の映像）がループ上映されており、参加者は映画を断片的に鑑賞しつつ、黄金町を観光する。

以下にイベント当日、参加者に配布された地図を示す。著者自身がイベントに参加した際に実際に使用したものである。

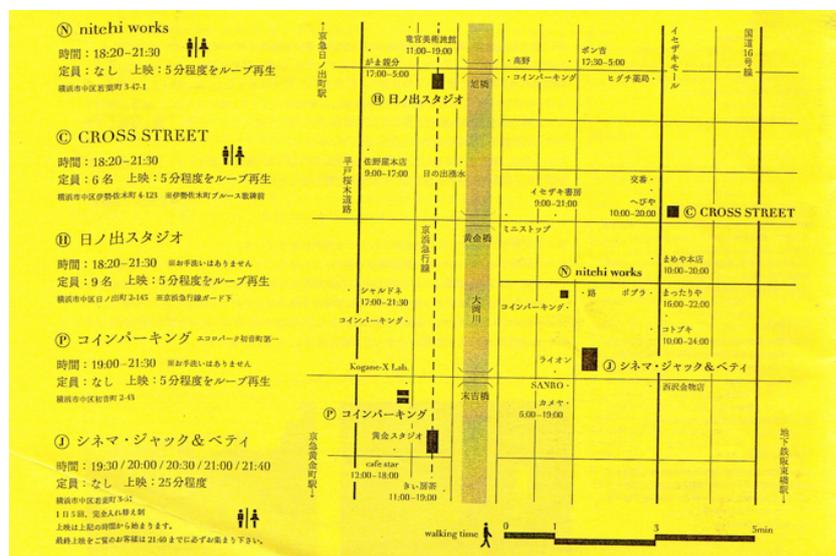


図 3.3: 当日配布地図 *Cinema de Nomad*

『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』は、当日配布地図にあるように、ジャック＆ベティ<sup>7</sup>（ミニシアター）・日ノ出スタジオ<sup>8</sup>（制作スタジオ）・CROSS STREET<sup>9</sup>（イベントスペース）・nitehi works<sup>10</sup>（小展示場）など黄金町の顔になる小規模施設を上映拠点としている。ひとつひとつの拠点は、それぞれ徒歩で10分から15分程度離れており、『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』に参加することで、

<sup>7</sup><http://www.jackandbetty.net/>

<sup>8</sup><http://www.iida-arc.com/?p=224>

<sup>9</sup><http://www.cross-street.info/>

<sup>10</sup><http://www.nitehi.jp/>

結果的に黄金町を丸一周することとなる。前述した通りに、まずは「ジャック&ベティ」で係員から説明を受け、地図が手渡される。その後は、黄金町内に転々とした各上映拠点を60分ほどの時間をかけて巡り、再度出発地点であった「ジャック&ベティ」に戻ってくる。最後にミニシアターである「ジャック&ベティ」で、映画『5Windows』の「物語のオチ」にあたる約25分間の映像を鑑賞する、というツアー内容である。

以下に『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』のパフレット [9] における藤原徹平氏の言葉を引用する。

「”漂流する映画館”は映画館というケンチクを再定義する野心的な試みである。映画を観るということは、現在、映画館という建築のビルディングタイプと深く結びついている。しかし、映画館というビルディングタイプの栄枯盛衰を考えると、そこに疑いの目を向けても良いのではないだろうか。つまり、シネコンが単館映画館を衰退に導いたというステレオタイプな定義を捨て、映画館それ自体がビルディングタイプとしての変革可能性を要求していると定義してみたとき、勇気を持って、映画館を解体し、映画を観るという行為を再構築してみるという今回の試みは、映画と建築の次の100年を考える上で大変に有効だと考える。」

つまり、『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』において、藤原徹平氏が着目したのはあくまでも「映画館」という「建築」であり、映画を「映画館」で上映するのではなく「街」に開放する目的での「地域観光ツアー」であったということである。非常に「建築」的である。大変興味深い提案であるし、述べられている内容も非常に素晴らしい。その点については何ら疑いがないであろう。

しかし、著者が実際に『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』に参加してみても感じたのは、所謂「建築」としての提案の素晴らしさではなく、もっと都市的であり、もっと身体的な面白さであった。「歩く」という人間の行為における本質的な面白さであった。それは、都市を「歩く」とことと「映画」という物語をマッチングさせることによる魅力であった。

では、NOMADIC CINEMA と『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』がどのような点で異なるのか。それは、「歩くこと」そのものがワクワクする体験かど

うかという点である。

『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』は、黄金町（こがねちょう）という街の「観光名所巡りツアー」であり、イベント参加者に「観光名所を巡ってもらうこと」がそもそもの目的であったので、当然、上映場所は「屋内」が主であったし、拠点と拠点も非常に遠かった。拠点と拠点の間は徒歩で10分から15分程度離れており、それが5拠点分であるので、純粋に歩いて移動する時間だけで1時間もかかるデザインであったのである。拠点と拠点の間が遠すぎてしまい、「次の場所はどこかな」という「探し歩くワクワク感」が持続せず、歩くことが単なる移動となってしまっていた。「屋内」が主であったので、地図が必須であり、「歩きながら映画を観る」というよりは、「映画館を何件か回る」という感覚に近かったわけである。その意味で、『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』では、path（道）における「Meaning（意味）」が消失してしまっていたと言えるだろう。

対してNOMADIC CINEMAでは、回遊規模そのものを全体で約30分という非常にコンパクトにデザインしており、プロジェクションマッピングによって上映場所を構築しているので、「屋外」が主である。1つの拠点から少なくとも別の1つの拠点について、地図を持っていなくとも、少し辺りを歩けば目視で発見が可能である。簡単に言えば、付近の光っている場所を目指して歩くだけで、すぐに次が見つかるデザインとなっている。NOMADIC CINEMAでは、「立ち止まる 映画を観る 歩き出す 少しだけ歩く その間ワクワクする すぐに次の映画が見つかる また映画を観る」という繰り返しとなる。「次の場所はどこかな」という「探し歩くワクワク感」が、常に途切れず持続し続けるわけである。

### 3.2.3 GPS FILM

『GPS FILM』[12]は、Nanyang Technological University<sup>11</sup>に在籍（2008年当時）するメディアアーティストであるScott Hesselsを中心として制作されたLOCATION BASED MOBILE CINEMAである。

具体的には、スマートフォンのGPS機能を利用したスマートフォンアプリケーションによって、任意の場所に観客（ユーザー）がチェックインしたと同時に、そ

<sup>11</sup><http://www.ntu.edu.sg>

の場所で撮影された映画のワンシーンが自動的に再生されるという内容である。

この『GPS FILM』と NOMADIC CINEMA は、観客が歩きながら楽しむ映画として設計されている点や鑑賞する場所に関連した映画を連作短編形式を取って提供する部分で共通している。NOMADIC CINEMA との大きな相違点は、『GPS FILM』においては、映画の提供がスマートフォンのみに限定されている点である。NOMADIC CINEMA は、第1章序論でも述べたように、「Media Facade (メディアファサード)」を背景としている提案であり、実際の設計としてもプロジェクションマッピングを中心として映画の提供が行われている。一部にスマートフォンでの映画の提供も行っているが、その意図は映画の特殊効果(ギミック)である。

『GPS FILM』のように、個別のスマートフォンのみによって映画が提供される場合、そこでは映像と観客との一対一対応の関係が主となる。つまり極端に言えば、『GPS FILM』の場合は、隣りに他の観客が存在しても存在していなくても、それぞれの拠点における独自のユニークさ(場所性)は変化しないわけである。場所性のデザインが、再生する映像にロケーションを組み込むことによってのみ成されているためである。しかし本研究における NOMADIC CINEMA では、他の観客との共有体験を、場所性の主要素として捉えている。プロジェクションマッピングは、映像によって任意の場所の空間を変化させるための有効な手段のひとつである。つまり、その場に人だかりができて広場的な雰囲気的空間に変化したり、点在する映像が全体としてお祭り(イベント)としての雰囲気を形作り活気を生み出したりするのである。『GPS FILM』と NOMADIC CINEMA では、場所性へのアプローチの有無が決定的な相違点であるといえる。

### 3.2.4 COLORS OF MOVEMENT

NOMADIC CINEMA では、インタラクションを「映画」の特殊効果（ギミック）として用いている。NOMADIC CINEMA において各拠点で上映するのは同じ「映画」であるが、拠点毎に別々のインタラクションを導入することで、それぞれの拠点について独自のユニークさ（場所性）を生み出しているわけである。

以下に示す『COLORS OF MOVEMENT』<sup>[3]</sup> は、都市空間を利用した映像インタラクション作品として非常に優れている。どのような点で優れているかというと、インタラクションによってそこに体験を共有する場が構築されている点である。NOMADIC CINEMA におけるインタラクションには、『COLORS OF MOVEMENT』に代表されるような体験を共有する場の構築、という意図が含まれている。

『COLORS OF MOVEMENT』とは、BENETTON 社<sup>12</sup>における実践的なデザイン研究組織「fabrica<sup>13</sup>」による、映像インタラクションを応用した一連の取り組みである。



図 3.4: 街頭ショーウィンドウにおける映像インタラクション *Colors of Movement*

<sup>12</sup><http://www.benetton.com/>

<sup>13</sup><http://www.fabrica.it/> 上記 図 3.4 は同ウェブサイトより引用。

『COLORS OF MOVEMENT』では、OpenFrameworks<sup>14</sup>を使用して、モニターの前にいる観客の「Movement（動き）」に対して、残像としてリアルタイムに「Colors（色）」を表示している。インタラクションの仕組みとしては非常にシンプルな造りである。しかし、この『COLORS OF MOVEMENT』がその場に設置されることによって、上図が示すように、道行く人々はその場で立ち止まり、その場でインタラクションで遊び、その場のイベント的雰囲気を楽しむ現象すら生み出されている。通常のショーウィンドウが目指す「街頭での宣伝」と「店舗への誘引」の2つの効果を引き受けつつも、同時に都市空間におけるエンターテインメントとして体験を共有する場を提供しているのである。

### 3.3. NOMADIC CINEMA の位置付け

本研究において、NOMADIC CINEMA を通して創り出そうとするワクワクに満ちた「道歩き」の体験は、第1章序論で述べたように、以下の4点から定義している。1つ目は、歩きながら楽しむことができること。2つ目は、コンテンツに連続性があること。3つ目は、訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること。4つ目は、次に向かう場所がすぐに見つけられること、である。

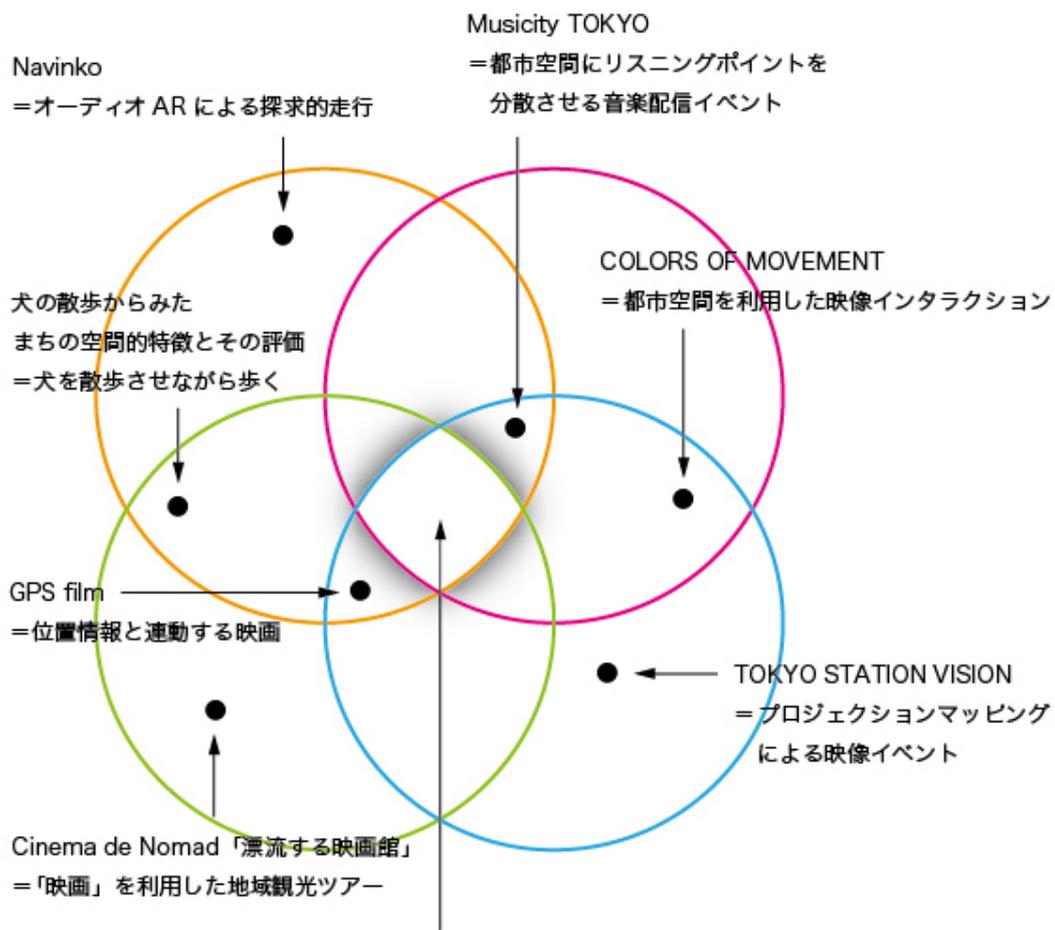
本研究の目的は、NOMADIC CINEMA を通して、これら4つの要素を満たす「道歩き」の体験を生み出すことにある。

NOMADIC CINEMA とは、そうした「道歩き」を1つのパッケージとしてデザインしたものである。「道歩きのパッケージ化」の背景には、「道歩き」が「街歩き」として局所化している都市空間における問題提起がある。NOMADIC CINEMA を「道歩きのパッケージ」としてデザインすることで、都市のどのような場所であっても「道歩き」の体験を生み出すことが可能となる。それは現代都市空間における局所化という問題へのソリューションであり、同時にイノベーションである。

以下に前述した関連研究と本研究における NOMADIC CINEMA の位置付けについて、わかりやすく図にして示す。

---

<sup>14</sup>インタラクションデザインに特化した C++ のオープンソースライブラリ。



### NOMADIC CINEMA

- ワクワクに満ちた「道歩き」の体験
- 1 : 歩きながら楽しむことができること
  - 2 : コンテンツに連続性があること
  - 3 : 訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力を持っていること
  - 4 : 次に向かう場所がすぐに見つけられること

図 3.5: NOMADIC CINEMA の位置付け *Nomadic Cinema*

まず「歩きながら楽しむことができること」に関連するのは、『犬の散歩』『Navinko』『Musicity TOKYO』『GPS FILM』である。どれも歩くことが何らかの体験を高めている点で共通している。「コンテンツに連続性があること」に関連するのは、『犬の散歩』『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』『GPS FILM』である。『犬の散歩』とは、犬を連れて歩くという一連のストーリーテリングの中に身を置くことであり、『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』と『GPS FILM』では物語として連続した「連作短編映画」を都市空間に配置している。「訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること」に関連するのは、『Musicity TOKYO』と『COLORS OF MOVEMENT』である。『Musicity TOKYO』では、リスニングポイントとアーティストを一対一対応させることにより差別化が行われている。『COLORS OF MOVEMENT』では、都市空間において映像インタラクシオンを用いることで、広場的な体験を共有する場を生み出している。そして「次に向かう場所がすぐに見つけられること」に関連するのは、『TOKYO STATION VISION』『COLORS OF MOVEMENT』『GPS FILM』である。『TOKYO STATION VISION』はプロジェクションマッピングの映像イベントである。プロジェクションマッピングという手法は、そのものが映像コンテンツであるが、同時に「夜間に発光するサイン」としても優れた効果を発揮するものである。『COLORS OF MOVEMENT』では、インタラクシオンによってその場に「人だかり」が発生する。映像そのものが小規模であっても人だかりによって「そこで何かが行われていること」が認識できる。『GPS FILM』に関しては、ある特定の時間における観客の人数が目に見えて多い場合に限定されるが、「観客郡の移動」によって「人だかり」と同等の効果が期待できる。

NOMADIC CINEMA は「歩きながら楽しむイベント」として実施され、「連作短編映画」が各拠点で1話ずつ上映される。また「各拠点毎に別々のインタラクシオン」を導入し、各拠点に場所性を与えている。そしてプロジェクションマッピングという夜間に発光するサインとその場に発生する人だかりから、次に向かう場所がすぐに見つけられるように、コンパクトな回遊規模を設定したり適当な距離感で上映拠点を配置するといった「NOMADのデザイン」が施されている。

## 第4章

# NOMADIC CINEMA

第4章では、NOMADIC CINEMA について、その詳細を具体的に示す。著者は NOMADIC CINEMA の発案者兼コンセプトデザイナーであり、同時に全体を指揮するプロデューサーの立場である。

### 4.1. コンセプト

NOMADIC CINEMA<sup>1</sup>とは、「道歩き」という都市空間における身体的な映像メディアの在り方を具体的な形で提案するコンセプトである。NOMADIC CINEMA は、2012年10月26日「六本木の街を、映画館に変える」をテーマに、公益財団法人ユニジャパン(東京国際映画祭事務局)<sup>2</sup>との産学連携企画として、第25回東京国際映画祭<sup>3</sup>の内における実験的な映画イベントとして実施した。NOMADIC CINEMA の具体的な映画イベントとしての実施は、本研究の実証の場の構築であり、同時に本研究の成果を実社会において還元する機会でもある。

具体的には、東京国際映画祭の会場である六本木ヒルズ内に、数分のオリジナル連作短編映画『アカリのさんぽ』全5話をパブリックスペース5カ所に分散させて配置し、参加者にはそれら離散した映画コンテンツをひとつひとつ探し歩いてもらう。歩き回る散歩体験を含んだその日、その場所、その時間でしか経験できない1本の映画を観客に提供するという内容である。

以下に NOMADIC CINEMA のフローダイアグラムを示す。

---

<sup>1</sup><http://www.nomadic-cinema.com>

<sup>2</sup><http://unijapan.org/>

<sup>3</sup><http://2012.tiff-jp.net>

Flow Diagram 「非順路型」

- 30分の「映画」を「都市を回遊しながら」鑑賞する -

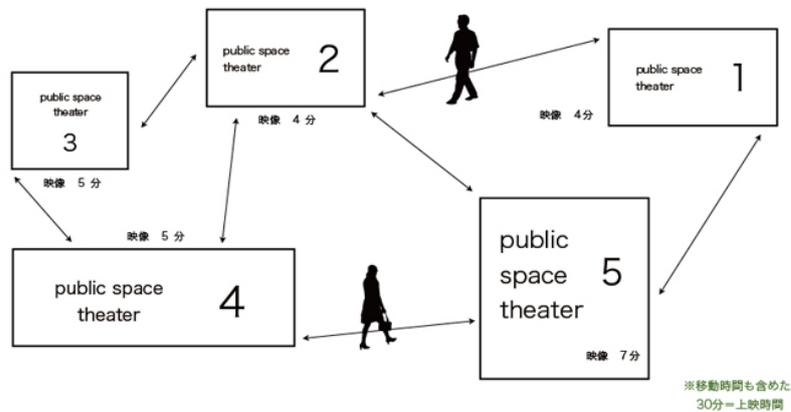


図 4.1: フローダイアグラム *Nomadic Cinema*

また全5拠点で上映される『アカリのさんぽ』各話の物語に対応した独自のインタラク션을映画の特殊効果(ギミック)として導入し、その日、その場所、その時間でしか得られないという映画の付加価値を高めると共に、イベント参加者同士の共有体験をより豊かにする仕掛けを施している。

NOMADIC CINEMAには、4つの構成要素がある。1つ目は、「歩きながら楽しむイベント」として実施されること。2つ目は、『アカリのさんぽ』というオリジナルの「連作短編映画」を各拠点で1話ずつ上映すること。『アカリのさんぽ』は、1話から5話までの物語であるが、1話毎に起承転結を与え、どの順番で観ても楽しむことができる構成としている。3つ目は、映画の特殊効果(ギミック)として「各拠点毎に別々のインタラク션을」を導入し、訪れる場所場所にそれぞれユニークな魅力(場所性)を与えていること。インタラクーションによって物語を補強するだけでなく、体験を共有する場を生み出し、それぞれの拠点に場所性を与えている。4つ目は、適当な回遊規模の設定や、近すぎず遠すぎない距離感で上映拠点を配置するといった「NOMADのデザイン」が施されていることである。以下にNOMADIC CINEMAのコンセプトダイアグラムを示す。

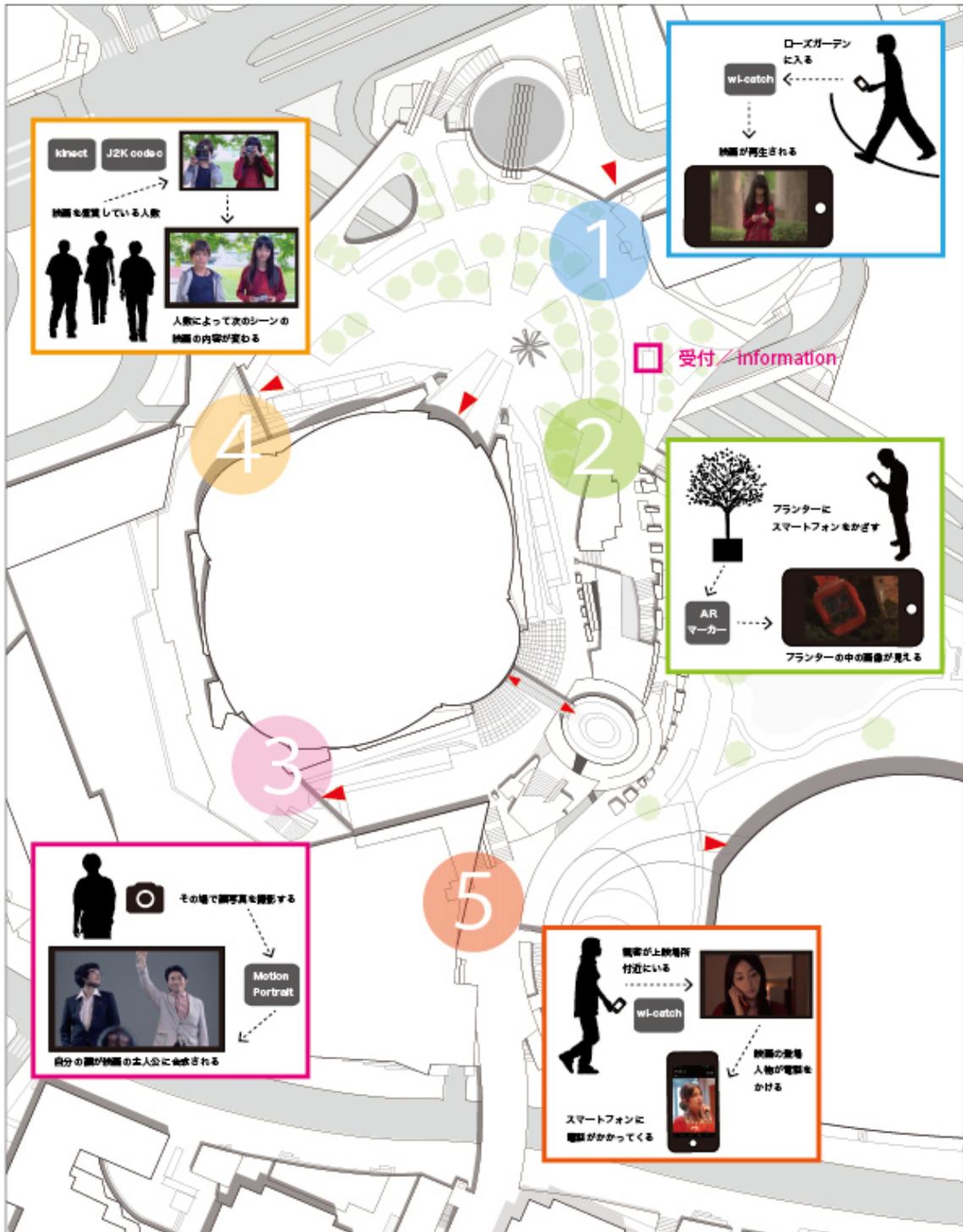


図 4.2: コンセプトダイアグラム *Nomadic Cinema*

## 4.2. システム

NOMADIC CINEMA のシステムについて、5つの拠点それぞれについて示していく。著者はプロデューサーの立場であるが、同時にシステムデザインとそのディレクションも兼任して務めている。NOMADIC CINEMA では、各拠点毎に別々のシステムを実装しているため、各拠点毎に、その拠点の内容に適した専門スキルのある学生や企業とコラボレーションを行うかたちを取っている。

### 4.2.1 1番拠点のシステム

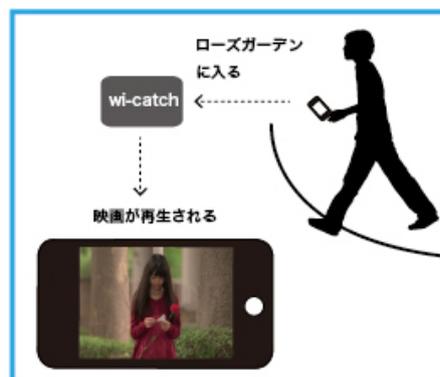


図 4.3: 1番拠点コンセプト図 *Nomadic Cinema*



図 4.4: 1番拠点システム図 *Nomadic Cinema*

1番拠点では、まず NOMADIC CINEMA に参加するため六本木ヒルズを訪れた人に対して、超指向性スピーカー（SONIC CAST<sup>4</sup>）を使用し映画の登場人物の台詞を音声として飛ばし、上映場所のローズガーデンへと誘引する。そして参加者がローズガーデンに近づき、侵入すると、特定の範囲内にあるスマートフォンの位置情報を取得する wi-catch 端末<sup>5</sup>が参加者のスマートフォンを認識し、それと連動した NOMADIC CINEMA 公式アプリ上で映画（『アカリのさんぽ』楽譜篇）が自動的に再生される仕組みである。



図 4.5: 1番拠点：ローズガーデン *Nomadic Cinema*

また1番拠点であるローズガーデンの付近（5メートルほど離れた場所）には、NOMADIC CINEMA の総合案内所を設置しており、超指向性スピーカーを用いたナビゲーションは、訪れた人により簡単に総合案内所を見つけてもらう上でも効果的に機能する。総合案内所では、地図の配布やイベントのインストラクション、非スマートフォンユーザ向けに Android 端末の貸し出し業務などを行う。

---

<sup>4</sup><http://www.sonicast.jp/>

<sup>5</sup><http://wi-catch.jp/>



図 4.6: NOMADIC CINEMA 総合案内所 *Nomadic Cinema*

1 番拠点における wi-catch 端末とスマートフォンアプリを連動させた動画自動再生システムの実装は、NOMADIC CINEMA 公式アプリの実装担当者である東京農工大学工学部情報工学科に在籍する石川直樹氏（株式会社 Qconcept<sup>6</sup>所属プログラマ）によって行われている。また wi-catch 端末と wi-catch 専用ライブラリについては、株式会社 SEARS<sup>7</sup>から NOMADIC CINEMA への協賛による無償提供を受けている。



図 4.7: スマートフォンによる映画の上映 *Nomadic Cinema*

---

<sup>6</sup><http://qconcept.jp/>

<sup>7</sup><http://www.sears-itv.co.jp/>

## 4.2.2 2番拠点のシステム

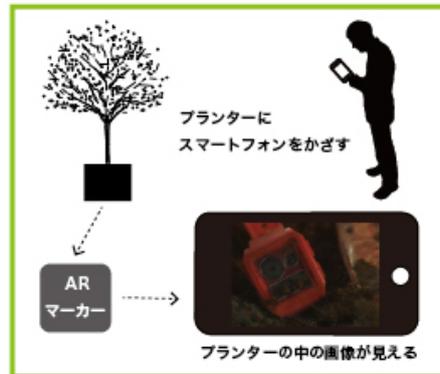


図 4.8: 2番拠点コンセプト図 *Nomadic Cinema*

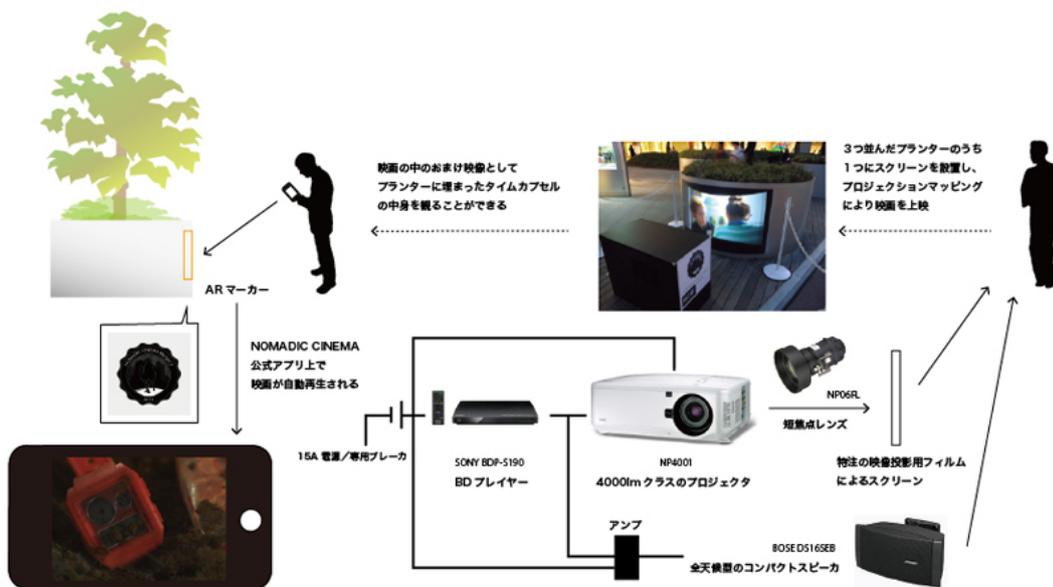


図 4.9: 2番拠点システム図 *Nomadic Cinema*

2番拠点は、直径2700mm高さ1050mmの大型のプランターが3つ並んだ場所である。3つ並んだプランターのうちの1つに、株式会社中川ケミカルCSデザインセンター<sup>8</sup>によるNOMADIC CINEMA専用仕様の映像投影用フィルム・スクリーンを設置し、プロジェクションマッピングによって映画の上映（『アカリのさんぼ』時計篇）を行う。更にもう1つのプランターには、A3スクエアサイズのARマーカー（NOMADIC CINEMAのロゴマークのポスター）が設置されており、観客はNOMADIC CINEMA公式スマートフォンアプリを通して、映画のサブストーリーを楽しむことができる。

2番拠点で上映される『アカリのさんぼ』時計篇では、主人公のアカリがタイムカプセルを埋めるシーンがある。ARを通して楽しむことのできるサブストーリーは、その埋められたタイムカプセルの中身をまるで「レントゲン」のように透かして観ることができる、という内容である。

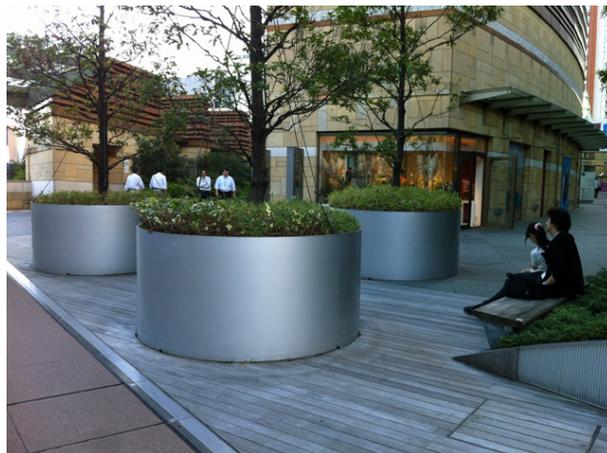


図 4.10: 2番拠点：3つ並んだプランター *Nomadic Cinema*

2番拠点におけるARシステムの実装は、1番拠点と同じくNOMADIC CINEMA公式アプリの実装担当者である石川直樹氏によって行われている。またARシステムの実装において使用された専用ライブラリについては、株式会社QonceptからNOMADIC CINEMAへの協賛による無償提供を受けている。

また2番拠点は、曲面に映像を投影するシステムであるので、事前に原寸大の

---

<sup>8</sup><http://www.csdc.jp/>

模型を作成し、繰り返し映像投影実験を行った。MadMapper<sup>9</sup>などのプロジェクションマッピング用ソフトウェアを使用し映像を曲面加工する方法も実験したが、映像が劣化してしまい「映画」として耐え得る映像の質の確保が難しかったため、最終的には4000lmクラスのプロジェクタ<sup>10</sup>に短焦点レンズ<sup>11</sup>を装着するシステムを採用した。



図 4.11: 曲面に映像を投影する実験 *Nomadic Cinema*



図 4.12: 曲面へのプロジェクション (2012年10月26日当日) *Nomadic Cinema*

---

<sup>9</sup><http://www.madmapper.com/>

<sup>10</sup>NEC NP4001

<sup>11</sup>NEC NP06FL

### 4.2.3 3番拠点のシステム



図 4.13: 3番拠点コンセプト図 *Nomadic Cinema*

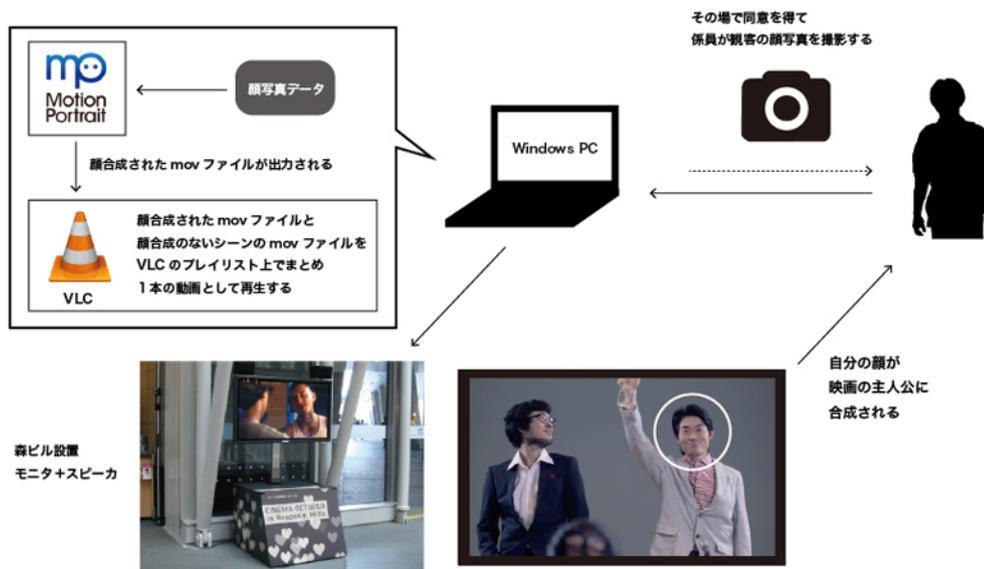


図 4.14: 3番拠点システム図 *Nomadic Cinema*

3番拠点では、観客の顔がその場で映画の登場人物の顔に合成されるシステムをデザインしている。

まずその場を訪れた観客に同意を得た上で<sup>12</sup>、係員がデジタルカメラで顔写真を撮影する。顔写真は USB ケーブルを介して、そのまま WindowsPC に格納される。WindowsPC 内では、株式会社 MotionPortrait<sup>13</sup> による独自のアプリケーションによって、顔写真があらかじめ用意されている動画中に合成され、mov ファイルとして出力される。出力された「顔合成された mov ファイル」と、その他の「顔合成シーンのない mov ファイル」を VLC メディアプレイヤー<sup>14</sup> のプレイリスト上で 1 本の動画ファイル（『アカリのさんぽ』映画篇）として再生する仕組みである。

以下に顔合成動画の生成フローを図で示す。

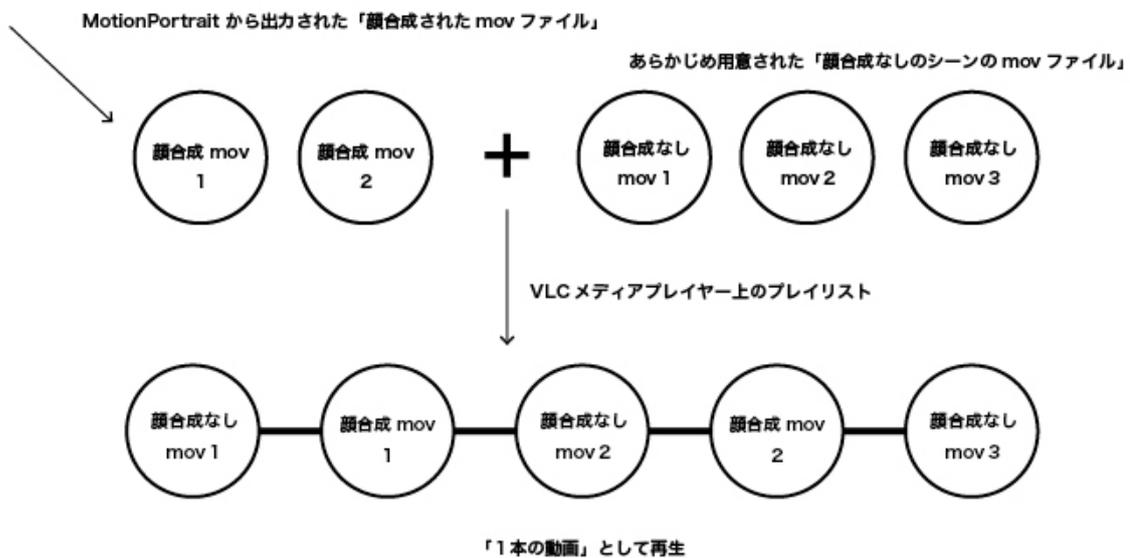


図 4.15: 顔合成動画の生成フロー *Nomadic Cinema*

上図のように、1本の動画をそのまま MotionPortrait で処理するのではなく、あらかじめ複数の mov ファイルに分割しておき、合成が必要な箇所のみに対して処理を行い、再度 VLC メディアプレイヤー上で 1本の動画に繋ぎ合わせてい

<sup>12</sup>同意を得た上で顔写真の撮影を行うのは、肖像権の問題を解消するためである。

<sup>13</sup><http://www.motionportrait.com/>

<sup>14</sup>VLC の正式名称は、Video LAN Client。フリーのメディアプレイソフトウェアである。非常に多岐に渡るメディアファイル用コーデックが内蔵されており、動画ファイルや音声ファイルなど多くのメディアファイルを再生、表示することができる。

る。これは現場でよりリアルタイムに近く顔写真の合成処理を行うための工夫であり、同時に MotionPortrait による処理量を物理的に減少させることで、システムエラーの発生率を抑えるための工夫でもある。

3 番拠点における顔写真のリアルタイム動画合成システムの実装は、アプリケーション MotionPortrait を使用した 3 D 合成用基礎データの作成部分を本研究科修士課程に在籍する田中亮達氏が担当し、VLC メディアプレイヤー上で複数の mov ファイルを 1 本の動画として再生するシステム部分を本研究科博士課程に在籍する芝原隼人氏が担当している。またアプリケーション MotionPortrait については、株式会社 MotionPortrait から NOMADIC CINEMA への協賛による無償提供を受けている。



図 4.16: 森ビル設置モニタの使用 *Nomadic Cinema*

#### 4.2.4 4 番拠点のシステム

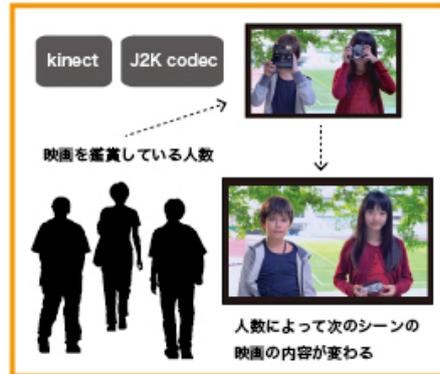


図 4.17: 4 番拠点コンセプト図 *Nomadic Cinema*



図 4.18: 4 番拠点システム図 *Nomadic Cinema*

4 番拠点では、観客の人数によって物語の一部が変化するシステムを実装している。まず KINECT を使用し、観客の人数をカウント<sup>15</sup>する。その後、観客の人数情報を JPEG2000CODEC<sup>16</sup>に出力し、観客人数に応じて物語の一部をリアルタイムに変化させている。

<sup>15</sup>NOMADIC CINEMA のシステムでは、KINECT は 1 台の使用であったので、観客の人数のカウントは 0 名から 4 名（以上）までの仕様となっている。

<sup>16</sup><http://www.ntt-at.co.jp>

4番拠点におけるシステムは、JPEG2000CODECの特徴を上手く活かしている。JPEG2000CODECの仕組みは、動画を各フレーム毎に静止画に分解したデータを入力し、動画として再構築して出力するというものである。アニメーションと同じ仕組みである。つまり、24 / fps (1秒あたり24フレーム)の5分の動画であれば、24フレーム×300秒=7200枚の静止画に分解したデータをあらかじめ用意して入力しておく。するとJPEG2000CODECで処理され、5分の動画として再構築されて出力されるわけである。

4番拠点におけるシステムでは、まずKINECTによって観客の人数をカウントし、その後JPEG2000CODECの側で、カウントされた人数に応じた「フレーム番号」から動画を再生させる仕組みを実装している。つまり、0名から4名以上の場合の全ての物語を含んだ1本の動画(『アカリのさんぽ』写真篇)を準備し、物語が分岐するタイミングにおいて再生箇所を切り替えているわけである。

以下に、観客の人数に応じて物語が変化する仕組みを図で示す。

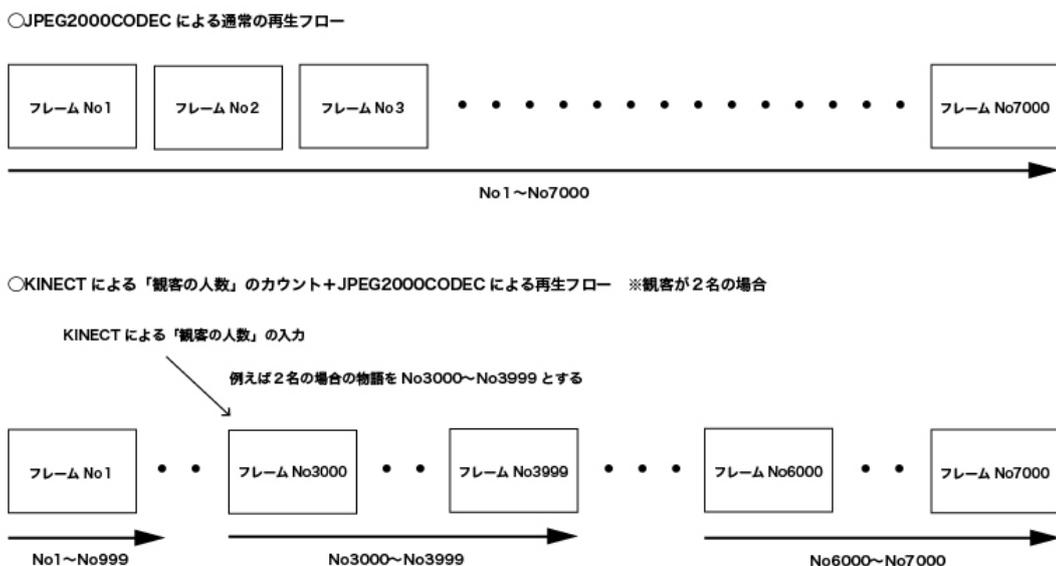


図 4.19: 観客の人数に応じて物語が変化する仕組み *Nomadic Cinema*

上図では、観客が0名の場合をフレーム No1000 ~ No1999、1名の場合をフレーム No2000 ~ No2999、2名の場合をフレーム No3000 ~ No3999、3名の場合をフレーム No4000 ~ No4999、4名(以上)の場合をフレーム No5000 ~ No5999 とし

ている。例えば、観客が2名であった場合は、まず物語分岐前の No1 ~ No999 までが再生され、その後観客2名の場合に対応する物語である No3000 ~ No3999 に切り替わる。そして人数に応じた物語の分岐を終えた後は、物語の帰結にあたる No6000 ~ No7000 の部分が再生される仕組みである。

このようなシステムによって、リアルタイムに、その場にいる観客の人数に応じた物語を映画として上映することが可能となる。通常の動画プレイヤーであれば、例え KINECT と組み合わせた同じ形式のシステムを構築したとしても切り替え時にタイムラグが生じてしまい、物語の分岐を映画として表現することは困難である。しかし、アニメーションと同じ仕組みを持つ JPEG2000CODEC であれば、静止画の連続を動画として見せているわけであるので、「人数」と「フレーム番号」を対応させることでスムーズな切り替えが可能となり、4 番拠点のような「物語が分岐する映画」の実現が可能となるわけである。

4 番拠点における KINECT と JPEG 2 0 0 0 CODEC を組み合わせた観客の人数に応じて物語が分岐するシステムの実装は、本研究科博士課程に在籍する白井大介氏によって行われている。



図 4.20: KINECT による観客人数カウントの実験 *Nomadic Cinema*

また、4番拠点では超短焦点プロジェクタを使用し<sup>17</sup>、投射する壁面までの距離を20cmまで縮小している。これは第一には、六本木ヒルズにおけるショッピング客の動線を殺さずに、最大限観客の観覧スペースを広く確保する目的であるが、同時にKINECTで人数をカウントする場合、半径3メートルほどのスペースの確保が最低限必要となるので、システム上の導入目的もある。壁面には、2番拠点と同じく株式会社中川ケミカル CS デザインセンターによるNOMADIC CINEMA専用仕様の映像投影専用フィルムを接着し、上映スクリーンとして使用している。



図 4.21: 超短焦点プロジェクタにより壁面 20cm の距離から投射する *Nomadic Cinema*

<sup>17</sup>NOMADIC CINEMA においては、超短焦点プロジェクタとして、SONY の『VPL-SW535C』を使用している。NOMADIC CINEMA 開催日の2012年10月26日時点において、最も高精細な超短焦点プロジェクタである。

#### 4.2.5 5番拠点のシステム

5番拠点では、7000lmクラスの大出力プロジェクタ<sup>18</sup>を使用し、壁面に直接250inch<sup>19</sup>の大きさをプロジェクションマッピングを行い、映画（『アカリのさんぽ』ライブ篇）を上映した。



図 4.22: 250inch の大画面プロジェクションマッピング *Nomadic Cinema*

更にそれに加えて、映画の登場人物が電話をかけるシーンに連動し、観客が手に持つスマートフォンに着信アクションが発生するインタラクションシステムもデザインしている。

---

<sup>18</sup>SONY VPL-FH500L

<sup>19</sup>250 inch は、16 : 9のスクリーン比で、5534 mm × 3113 mm である。



図 4.23: 5 番拠点コンセプト図 *Nomadic Cinema*

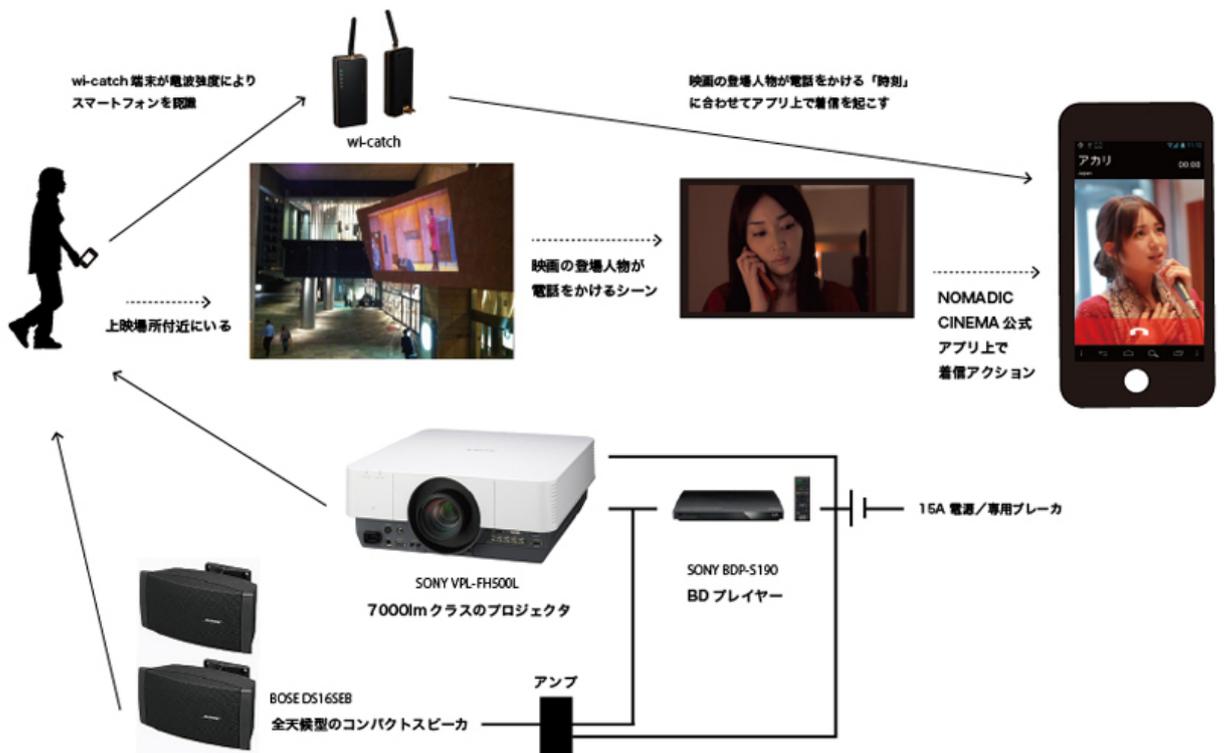


図 4.24: 5 番拠点システム図 *Nomadic Cinema*

着信アクションが発生するインタラクションシステムについて説明する。まず、1番拠点と同様に wi-catch 端末を使用して、「半径20 m 以内に滞在するスマートフォン」を検出する。そしてスマートフォン端末側では、NOMADIC CINEMA 公式アプリ上に、「時 分 秒」に着信アクションが発動するシステムを実装しておく。半径20 m 以内に滞在するスマートフォン端末」について、映画上で登場人物が電話をかけるシーンとなる「時 分 秒」に着信アクションが発動する、という仕組みである。わかりやすくベン図で示す。

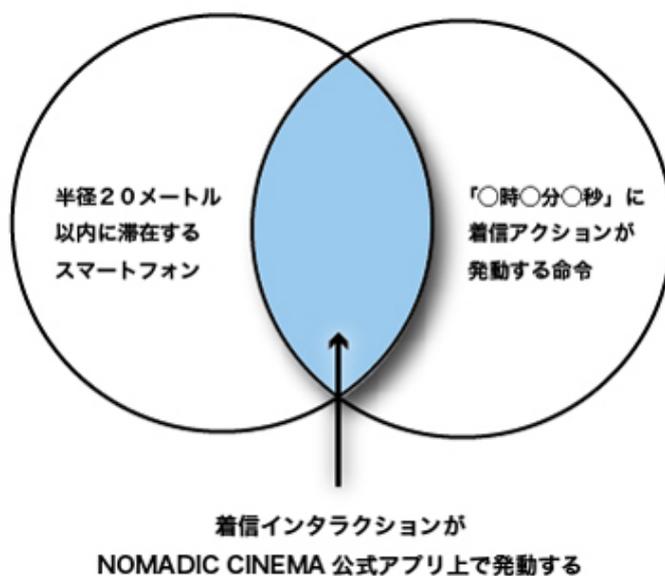


図 4.25: 着信インタラクションの仕組み (ベン図) *Nomadic Cinema*

この5番拠点における着信インタラクションのシステムは、特定の場所にチェックインした状態で、かつ指定時刻にアラームを鳴らすスマートフォンアプリである『Place Clock<sup>20</sup>』にヒントを得て、発想したアイデアである。

このように「位置情報によるチェックイン」と「動画版目覚まし時計」を掛け合わせたシステムを実際に採用したのは、その場で映画を観ている観客の持つスマートフォンのみに着信アクションが発動する状態を可能にする上で、これがベストな方法であると判断したためである。

<sup>20</sup><http://itunes.apple.com/app/place-clock/>

このシステムを成立させる鍵は、一番初めの動画の再生開始のタイミングにある。5番拠点で上映される『アカリのさんぽ』ライブ篇では、2番拠点と同じくBDプレイヤー<sup>21</sup>を使用し、エンドレスにリピート再生を行う方法を採用している。(MacbookProなどのラップトップでは、長時間のリピート再生によるエラー発生が懸念されたので、多少画質は落ちるがより確実なBDプレイヤーによる再生を選択したわけである。これは2番拠点においても同様である。)

『アカリのさんぽ』ライブ篇では、映画の全体尺が約6分30秒であるので、あらかじめ公式アプリ側に設定するのは、最初の「時分秒」に6分30秒を足し加えていった数列となるわけである。つまり、一番始めの「時分秒」にタイミングが合うように、正確にBDプレイヤーの再生ボタンを押す作業が必要になる。再生ボタンを押してから、実際に動画が再生されるまでのタイムラグも、当然考慮する必要がある。

NOMADIC CINEMAにおいては、この「再生ボタンを押すタイミング」を、イベント開始時刻の「17時00分00秒」と定めた。イベント当日の現場では、責任者である著者が、実際にその「動画再生開始を17時00分00秒ジャストに合わせるように計算して再生ボタンを押す」という役割を務めている。このシステムは、そこで得られる体験こそヴァーチャルとリアルが融合したこれまでにないデジタルレイヤーデザインであると言えると思うが、仕組みとしては非常にアナログなシステムであると言って良いと思う。こうした細やかな人の手によるアナログな調整を含めてのシステムであることをここで強調しておきたい。

また5番拠点における着信インタラクションシステムの実装は、1番拠点、2番拠点と同じくNOMADIC CINEMA公式アプリの実装担当者である石川直樹氏によって行われている。

---

<sup>21</sup>BDとは、Blu-ray Discの略称であり、BDプレイヤーとはBlu-ray Discの再生を行うハードウェアである。NOMADIC CINEMAで使用したBDプレイヤーは、SONYのBDP-S190である。



図 4.26: スマートフォン連動の着信インタラクション *Nomadic Cinema*

### 4.3. 映画『アカリのさんぽ』

NOMADIC CINEMA のオリジナル映画コンテンツ『アカリのさんぽ』の内容について具体的に示していく。映画『アカリのさんぽ』に関して、著者は企画プロデューサーの立場だけではなく、脚本（シナリオライティング）と現場指揮、キャスティングディレクション、アートディレクションの役割も兼任して務め、その内容の詳細にまで深く関わっている。



図 4.27: 映画『アカリのさんぽ』ロゴ *Nomadic Cinema*

映画『アカリのさんぽ』は、楽譜篇・時計篇・映画篇・写真篇・ライブ篇の全5話から構成される連作短編物語である。物語は、主人公アカリの10年前と現在の姿を、その場その場で出会う様々な人々との関わりや出来事、ドラマを通して、ひとつひとつ丁寧に描いていく。



図 4.28: アカリとアカリ *Nomadic Cinema*

以下に、「物語の概要」としてNOMADIC CINEMA 公式ウェブサイトやNOMADIC CINEMA 公式アプリ上に掲載した文章を示す。

「8才の少女アカリのちいさな4つの冒険物語。  
アカリが会う人たちは様々な問題を抱えています。  
彼らとの些細な交流はどこがおかしかったり、哀しかったり…  
そして10年という歳月が経過し、舞台は2012年へ。  
時間を跨いで描くふたつの世界。  
アカリと出会ったことで彼らは知らず知らずのうちにハッピーになっています。  
さらに、アカリの人生も10年前に彼らと出会ったことで変わりました。  
アカリは、新人歌手としてデビューしています。  
そのライブ当日が最後の5つ目の物語となります。  
歌を唄う。もっともっと多くの人を幸せにするために。  
アカリの歌は5つの物語を繋いで大きな感動を呼び起こす。  
繊細な映像で表現する人間模様と、  
インタラクションをを用いた新しい表現への挑戦。  
NOMADIC CINEMA は今までにない未体験の感動を届けます。」

## シナリオ構築における工夫

映画『アカリのさんぽ』では、シナリオ構築において以下の4つの点から工夫を施している。

1点目は、シンプルでわかりやすいストーリーとしたこと。映画『アカリのさんぽ』は、少女アカリが「さんぽ」の過程で様々な人に出会い、そうした人々に影響を受けながら十年の時を経て、シンガーソングライターへと成長するシンプルなシンデレラストoryである。NOMADIC CINEMAの特性上、通常の映画館のように映画のみに集中して鑑賞する形式とは異なり、パブリックスペースでの上映となる。観客は周囲の環境から影響を受けながら映画を鑑賞することになる。つまり「ながら見」の状態となることが予想されるわけである。ストーリーの内容をシンプルでわかりやすいものにするすることで、そうした「ながら見」の状態であっても、観客がストーリーを把握しやすくする配慮を施している。

2点目は、国際的な場であることを意識したこと。NOMADIC CINEMAの実施は東京国際映画祭の内において行われ、東京国際映画祭は文字通りに国際的な映画祭であり海外からの来客も非常に多い。加えて実施会場が六本木ヒルズであり、六本木という場所自体も国際色豊かな土地柄である。そこで映画『アカリのさんぽ』では、「歌」をストーリー上のキーワードとし、少女アカリの成長した姿をシンガーソングライターとして描いた。歌（音楽）であれば、言語を問わず楽しむことができる。また後述するが、主題歌（アカリの歌）や劇中音楽にもこだわり、ストーリー上の工夫だけでなく「音楽として聞いて楽しめる映画」であることも意識している。

3点目は、観賞後にハッピーな気持ちとなるストーリーとしたこと。映画には様々なストーリーの語り方があるが、映画『アカリのさんぽ』では、明るさやポジティブさ、前向きな姿勢を一貫させることとした。これは東京国際映画祭事務局の意向でもある。観客に、観賞後にハッピーな気持ちになってもらうことは、東京国際映画祭や六本木ヒルズという場所に対して良い印象を与えることに繋がり今後好影響をもたらすためである。ハッピーの表現は、シナリオ上だけではなく映画の画づくりにも配慮をしたものとなっている。作品全体の色彩はパステルカラーを基調にし、デイライト（日光）を効果的に利用して健康的なイメージ作

りを行った。著者は、映画監督と想定されるショットやシークエンスについて相談しながらシナリオのプロットを描き、またそれと並行して映画監督・撮影監督と共に色彩等の映像効果の部分も相談しながらストーリーの構築に貢献している。

4点目は、ストーリー構造の工夫である。1話毎に起承転結を設け、原則的にどの順番で観ても楽しめるよう配慮を行った。これはNOMADIC CINEMAに「入り口」を設定していないためである。六本木ヒルズにアクセスするルートには主動線が存在するが、一般的には観客それぞれのアクセスルートがあるので、どの拠点から鑑賞し始めてもストーリーとして楽しめる必要があるわけである。映画『アカリのさんぽ』では、「連作短編映画」の形式（1話から最終話に向かってヒエラルキーが存在する形式）を踏襲しつつ、各話に起承転結をはっきりと設けることで各物語をなるべく等価に観せる工夫を施している。

具体的には、1話から4話までは、1話毎に、少女アカリと関わる登場人物それぞれについて十年前と現在の姿を必ず描き、最終話である5話に向けての伏線を加えている。つまり、1話から4話までは並列に観せる構造としている。しかし完全に並列ではなく、楽譜やタイムカプセルやサングラスといった物語の鍵となるアイテムによって、物語を注意深く観察すると、1話から4話への繋がりを観て取れるよう工夫をしている。最終話である5話では、アカリの成長した姿を主として描き、1話から4話までの伏線が明かされるストーリーとしている。しかし、短編としてはっきりとした起承転結を設ける構造は、1話から4話までと同じく一貫している。最終話である5話を初めに観たり、途中で観たりしても観客の興味が失われないように、5話のみで映画『アカリのさんぽ』の全体像を把握することはできないよう物語の説明的情報をなるべく減らすよう工夫をしている。

このように映画『アカリのさんぽ』のストーリー構造は、従来の「連作短編映画」のように強いヒエラルキーが存在するものではなく、各話が完全に等価ではないが、印象として等価に観せる工夫を施したものとなっている。このような一見複雑なストーリー構造を取ったのには、2つの理由がある。1つ目の理由は、各話を完全に等価としてしまうと、ストーリーが構造優先となってしまうシンプルでわかりやすいストーリーを描くことが難しいこと。つまり「物語のオチ」が弱くなってしまい、ストーリーそのものの強度が薄れてしまうことである。ストー

リーに一定のヒエラルキーが存在する（少なくとも「物語のオチ」は強調する）方が、よりシンプルでわかりやすいストーリーを描くことができるのではないかと、というのが著者の考えである。2つ目の理由は、観客の動き方に関して、事前に大枠での予測が立っていることである。後述するが、NOMADIC CINEMAの周遊ルートの設定は、六本木ヒルズの元々の設計やフィールドワークを活かしたものである。一般的に考えれば、六本木ヒルズへのアクセスは幾通りもルートが存在するし、観客の動き方もランダムではある。しかし、六本木ヒルズのコンテキストやフィールドワークの経験値から多くの観客の動き方については事前に予測が可能であるのは事実である。そうした状況であるので、各物語を等価に観せながらもヒエラルキーは設け、ベストな鑑賞順序をあらかじめ仕込んでおく方が、ストーリーを提供する上で親切であると著者は考えた。

#### 撮影クルーについて

映画『アカリのさんぼ』における撮影クルーは、映画監督を務めてくれた良友でもある早坂亮輔氏、撮影監督の松井宏樹氏をはじめ、東京藝術大学大学院修士課程映画専攻からの有志を中心にチーム編成を行った。

以下からは、映画『アカリのさんぼ』楽譜篇・時計篇・映画篇・写真篇・ライブ篇、全5話の物語の内容をひとつずつ示していく。

#### 4.3.1 楽譜篇 / 1番拠点

少女アカリがさんぼをしていると、どこからか風に吹かれて、1枚の「楽譜」の切れ端が飛んでくる。アカリは飛んできた楽譜の切れ端を手取る。

辺りを見渡すと、そこには女性が一人。その女性は、手に持った楽譜を破いている。アカリは女性に歩み寄り、先ほど拾った楽譜の切れ端を「これ。」と、無邪気に笑って手渡す。少女アカリとスガケイコの出会いの場面である。



図 4.29: 少女アカリとスガケイコ *Nomadic Cinema*



図 4.30: アカリの鼻歌 *Nomadic Cinema*

スガケイコは、夢に破れた路上ミュージシャンであった。無邪気な様子 of アカリに、むっとした表情で接するスガ。

するとそこで、アカリが先ほどの楽譜に書かれたメロディを鼻歌で唄い始める。それを聴いて、はっとするスガ。続きの楽譜を手渡す。アカリは唄う。

そのメロディは、楽譜に描かれたものとは少し違うものであったが、スガが作曲した元のメロディよりもずっと素敵なものであったのだ。



図 4.31: 「おばさん、これあげる。」 *Nomadic Cinema*



図 4.32: スガケイコの夢 *Nomadic Cinema*

アカリの鼻歌のメロディを聴き、「やっぱり私、歌手に向いてないな。」とつぶやくスガ。そのスガに、アカリは手に持った一輪の花を手渡す。

「おばさん、これあげる。」「おばさんじゃないよ、自分で言うのと人に言われるのは違うの。」と不機嫌になってみせるスガ。明るく笑うアカリ。

スガケイコは、アカリを見つめ、こうつぶやく。「あなたくらいの時にはね、お花屋さんになりかったの。」



図 4.33: リトル・ダンサー *Nomadic Cinema*



図 4.34: 夢、はじける。 *Nomadic Cinema*

「あ、これは？」とアカリ。「え？」呆気にとられるスガ。スガケイコの話によそに、アカリはその場でバレエを踊り始める。スガの顔に笑顔が溢れる。

「すごいね。」「習ってるから、バレエ。あと、書道とプールとロッククライミング。」

アカリは言う。「ならないの？」「え？」「お花屋さんに、ならないの？」

スガは、アカリから手渡された花を一目見て、優しく笑った。



図 4.35: 十年後、再び。Nomadic Cinema



図 4.36: アカリのソロライブ Nomadic Cinema

十年後。花の植木鉢を抱えて歩くスガケイコ。  
スガの足下に、どこからか風に吹かれて、1枚の紙が飛んでくる。スガは花の  
植木鉢を置き、飛んできた1枚の紙を手にする。  
タイトルは「AKARI SOLO LIVE」。  
スガケイコは、その意味に気がついた。



図 4.37: 十年後のバレエ *Nomadic Cinema*



図 4.38: 「おばさん！」 *Nomadic Cinema*

スガケイコ表情には、笑顔が溢れている。AKARI SOLO LIVEのフライヤーを片手に、スガは十年前を思い出しながら、踊り始める。

スガの背中に、ひとつの声が届く。「おばさん！」

スガケイコは驚いて振り返る。そして、言う。「おばさん、じゃないよ。」

その声は、優しく穏やかだ。＜楽譜篇＞完。

### 4.3.2 時計篇 / 2 番拠点

手を繋いで仲良く歩く二人の男女。サトルとユウカの若い夫婦である。サトルが言う。「思い出したんだけどさ、初めて会った時、何であんなこと言ってたの?」「あそこに、時計が埋まってるって言ってなかったっけ。」サトルは窓の向こうを指差す。「だって本当だもん。」ユウカは笑って答える。「うそだ。」とサトルも笑う。「100万円かける?」とユウカ。二人の明るい笑い声が響く。



図 4.39: サトルとユウカ *Nomadic Cinema*



図 4.40: 埋められた時計と100万円 *Nomadic Cinema*

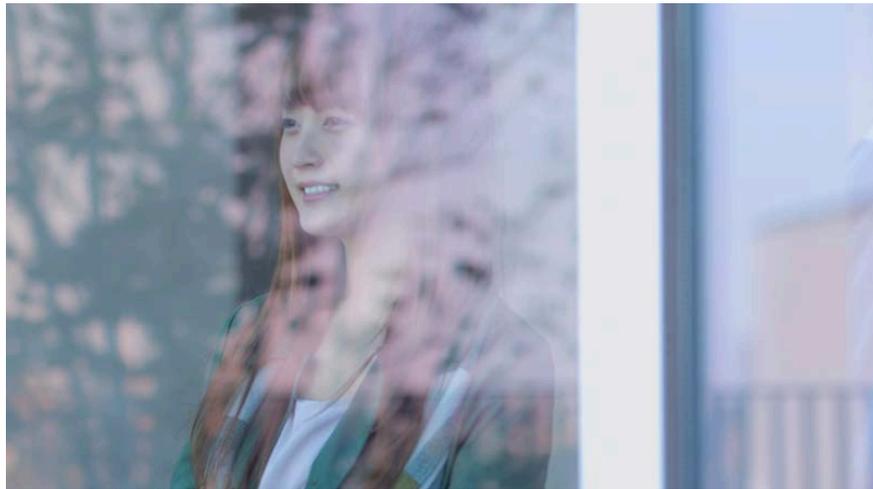


図 4.41: 窓越しのフラッシュバック *Nomadic Cinema*



図 4.42: 10年前の腕時計 *Nomadic Cinema*

窓越しに、時計が埋められている場所を見つめるユウカ。すると突然、赤い残像がユウカの目の前を過(よぎ)る。10年前に埋めたはずの、赤い腕時計である。

10年前の光景がフラッシュバックしていく。

「痛って!」の声。

声の主は、ユウカが10年前に喧嘩別れした元恋人のタクヤであった。赤い腕時計が、タクヤの足にぶつけられ、地面に落ちる。



図 4.43: 喧嘩別れ *Nomadic Cinema*



図 4.44: アカリのタイムカプセル *Nomadic Cinema*

「これ、お前んだろ！」タクヤは怒鳴り、ユウカの手に腕時計を無理矢理押し付ける。嫌がるユウカ。タクヤは、その場に腕時計を投げ捨てる。

「絶対、別れたくないから！」ユウカの顔は涙に濡れている。「じゃあな！」と言い捨て、タクヤはそのままその場を去った。

途方に暮れるユウカ。目に涙を浮かべたまま、投げ捨てられた腕時計を拾いに行く。すると、地面にたくさんのものを並べている不思議な少女を見つけた。

「タイムカプセル？」とユウカはアカリに尋ねる。「うん！」とアカリ。ユウカは腕時計を差し出す。「これも、一緒にお願いしていいかな？」



図 4.45: 物々交換の赤いハンカチ *Nomadic Cinema*

アカリは、腕時計と交換で、赤いハンカチをユウカに手渡す。  
「ありがとう。」とハンカチを受け取るユウカ。  
アカリとユウカは、タイムカプセルと腕時計を並べて土に埋める。



図 4.46: タイムカプセルと腕時計 *Nomadic Cinema*



図 4.47: バイバイ *Nomadic Cinema*

「習い事あるから、先に帰るね!」と、アカリはユウカを残してその場を去る。窓越しに、アカリを見送るユウカ。その後ろを、一人の男が通り過ぎる。男は、ユウカに声を掛ける。「今、何時かわかりますか? 腕時計忘れて来ちゃって。」



図 4.48: 腕時計を忘れた男 *Nomadic Cinema*

ユウカは、咄嗟に自分の腕を見やる。しかしそこにいつもの腕時計はない。思い出し、吹き出すユウカ。そんなユウカを怪訝な表情で見つめるサトル。

「埋めちゃいました。」

「へ?」



図 4.49: 埋めちゃいました。Nomadic Cinema

「あの中に？」とサトル。「そう。その中に。」とユウカ。「うそでしょー！」とサトルは笑う。「本当！」ユウカの表情も笑顔だ。

「じゃあ、100万円、かける？」とサトルは笑いながら尋ねる。ユウカは答える。「いいけど、だめ。10年後に掘り起こす約束だから。」



図 4.50: お揃いのハンカチ Nomadic Cinema

「あ。」サトルがユウカの手にあるハンカチに気がつく。そしてサトルは、スーツの内ポケットから、自分のハンカチを取り出す。

サトルが取り出したハンカチは、ユウカの持つ赤いハンカチとお揃いだった。二人はどこか気恥ずかしそうに、くすくすと笑う。〈時計篇〉完。

#### 4.3.3 映画篇 / 3 番拠点

自身の出演作『透明人間』のポスターを見つめる映画俳優。茶化して声を掛けたのは、映画『透明人間』の監督である。

「この映画、世界、行くぞ!」と監督は大声を張り上げ、そのまま去って行った。



図 4.51: 映画監督と映画俳優 *Nomadic Cinema*



図 4.52: 俳優とアカリ *Nomadic Cinema*

辺りを見回す俳優。すると、『透明人間』のポスターをじっと見つめる不思議な少女がいた。俳優はそっと歩み寄り、わざと少女に聞こえるように言う。

「このポスター、俺なんだよなー。」

「え？」アカリは振り返る。そして、ポスターを指差す。「これ、何て読むの？」  
「どうめいにんげん！」俳優は答える。「透明…なの？」とアカリ。

俳優は、手に持ったサングラスをアカリに差し出す。「このサングラスをかけると、透明になれる。」映画『透明人間』の小道具である。



図 4.53: 透明人間のサングラス *Nomadic Cinema*



図 4.54: 透明になった少女 *Nomadic Cinema*

「透明になった？」とアカリ。「あれ？全然見えない！」と俳優。「こっちこっち！」「あれ？どこどこ？」アカリと俳優の楽しそうな声。

監督は、そんな二人の姿を、2階から眺めている。何かを閃いた様子である。



図 4.55: 監督の閃き *Nomadic Cinema*

「舞台挨拶来いよ！」と監督は、俳優に声を掛ける。驚く俳優。「え、行っていいんですか！」俳優は、舞台挨拶に参加するため、アカリを残して走り去った。

十年後。同じ場所。画面の中では、国際的に名高い映画祭で受賞した『透明少女』という映画の記者会見が行われている。



図 4.56: 十年後の続編『透明少女』 *Nomadic Cinema*

映画『透明少女』の記者会見場には、監督と俳優の二人が出席している。「今回の映画は、十年前に自主映画で撮った『透明人間』の続編で、『透明少女』です。」「透明人間と少女がね、こう、ぐっと近づくわけですよ。」監督は作品を熱く語る。



図 4.57: 十年後の記者会見 *Nomadic Cinema*

トロフィーを掲げる俳優。背中を叩き声をかける監督。そんな二人に、カメラのシャッターが雨のように降り注ぐ。



図 4.58: 受賞のトロフィー *Nomadic Cinema*



図 4.59: 『透明少女』の主題歌 *Nomadic Cinema*

「主題歌について、伺ってもよろしいですか？」と一人の記者から質問が飛んだ。監督は答える。「今回の主題歌なんですけど…」

ここで突然、物語は幕を閉じる。『透明少女』の主題歌とは。<映画篇>完。

#### 4.3.4 写真篇 / 4 番拠点

少女と少年の二人が、写真を撮って遊んでいる風景から、物語は始まる。



図 4.60: アカリとベンジャミン *Nomadic Cinema*



図 4.61: ピース *Nomadic Cinema*



図 4.62: ベンジャミンのインスタントカメラ *Nomadic Cinema*

写真を撮りながら、仲良く遊ぶアカリとベンジャミン。

ベンジャミンの手には、インスタントカメラが握られている。ベンジャミンは、日本語も少し片言である。時折、会話に英語が混じる。ピースをするアカリ。写真に納めるベンジャミン。昼間の穏やかな時間が、幼い二人を優しく包み込む。



図 4.63: 「あ、あの人達撮りたい！」 *Nomadic Cinema*



図 4.64: 「ねえ。写真、撮ってもいい？」 *Nomadic Cinema*

そんな中、ベンジャミンが「あ、あの人達撮りたい！」と声を上げ、前方を指さす。しかし、そこには誰もいないはずである。

答えるアカリ。「撮ってもいいか、頼んで来る！」

二人が前方に駆け寄る。

アカリは言う。「ねえ。写真、撮ってもいい？」



図 4.65: ジュンバンコ *Nomadic Cinema*



図 4.66: 写真撮影 *Nomadic Cinema*

「もっとチカクニ！」とベンジャミン。「もっと近くに集まって！」とアカリ。アカリはベンジャミンに、「私も撮っていい？」と尋ねる。ベンジャミンは、リュックの中からもう一つのカメラを取り出す。「ジュンバンコニ、トツテミヨウ。」

「1!」「2!」「3!」の掛け声と共に、二人は目の前にいる「誰か」を数えながら、交互に写真を撮っていく。

これまでに二人で撮った写真を、地図の上に撮影場所に合わせて並べるアカリとベンジャミン。しかし、1箇所だけまだ写真を撮っていない場所があった。「あと1つだね。」とアカリは言う。

しかし、「デキナイ。」とベンジャミンは答える。そして「アカリ。」と少女の名前を呼ぶ。「I'll go back to America. So... this is the last time, I'll see you.」

アカリは、英語がわからず、首を傾げている。

ベンジャミンは続ける。「Exactly 10 years from now, I 'll be back here... I 'll miss you.」



図 4.67: 十年後の約束 *Nomadic Cinema*

ベンジャミンは、アカリに手を差しのべる。ベンジャミンの手をとるアカリ。「ゆーびきーりげーんまーん」とベンジャミンは言う。アカリに教えてもらった、日本語の約束の言葉である。

少年は、走り去る。去り際に、少女の姿をカメラに納めて。〈写真篇〉完。

#### 4.3.5 ライブ篇 / 5 番拠点

まだ誰も観客が来ていないコンサートホール。そこに一人の青年が入ってくる。その青年は、肩から下げたインスタントカメラを構え、シャッターを切る。シャッター音が、コンサートホールに響く。



図 4.68: 十年後のシャッター音 *Nomadic Cinema*

そのまま青年はコンサートホールの席に着く。そして、ポケットから、1枚の写真を取り出す。その写真には、撮影された日付と共に、一人の少女の姿があった。



図 4.69: 少女の写真 *Nomadic Cinema*

会場の入り口には、ライブを楽しみに来たのだろう楽しそうな若い男女の姿がある。時間が経つにつれて、会場は賑わい、ライブが始まる頃には満員となっていく。席の中程には、複雑な表情でライブの開始を待つ女性の姿がある。

十年の時を超え、人々が集う。



図 4.70: 楽しそうな若い男女 *Nomadic Cinema*



図 4.71: 見守る女性 *Nomadic Cinema*

一方、ライブを控えた楽屋では、本日の主役であるシンガーソングライターの

アカリが、土で汚れ古びたブリキの箱を目の前にしていた。

アカリは、その箱をそっと開く。



図 4.72: タイムカプセル *Nomadic Cinema*

開かれたタイムカプセルの中には、楽譜の切れ端や大きなサングラス、おもちゃなどたくさんのもが入っている。その中に、昔使っていた携帯電話があった。

携帯電話を手に取るアカリ。携帯電話を開くと、そこには留守番電話の文字が点灯している。アカリは、十年前の自分から届けられたメッセージを再生する。



図 4.73: 携帯電話に残されたメッセージ *Nomadic Cinema*



図 4.74: 十年後の、私へ。 *Nomadic Cinema*

「もしもし。十年後の私へ。お元気ですか？」その声は、あどけない。「生きてる？ちゃんと、ご飯食べてる？」携帯電話を耳にあてながら、アカリは涙を流す。



図 4.75: アカリ、唄う。 *Nomadic Cinema*

アカリはステージに立つ。会場にはアカリの歌を楽しみに訪れた観客で溢れている。スガケイコがいる。ユウカとサトルがいる。ベンジャミンがいる。アカリがこのライブで披露するのは、新進気鋭の映画監督による注目作『透明少女』の主題歌である。十年前、まだ8歳だった自分が、楽譜を手に口ずさんだメロディ

である。一人の少年との、淡い恋の思い出を詩に綴った歌である。  
アカリは歌い続ける。もっともっと多くの人を幸せにするために。



図 4.76: ありがとう *Nomadic Cinema*



図 4.77: エンドロール *Nomadic Cinema*

<ライブ篇> 完。

映画『アカリのさんぽ』の脚本は、巻末の付録 B に「映画『アカリのさんぽ』シナリオ決定稿 (2012 年月 9 月 30 日版)」として収録している。

#### 4.3.6 キャスティング

映画『アカリのさんぽ』では、出演俳優のキャスティングにおいても学生自らが動き、結果非常に魅力的な俳優の方々の出演を実現している。著者は、前述したようにキャスティングディレクションの仕事を務めている。

主演俳優は、十年後シンガーソングライターとなった18歳のアカリ役として、株式会社スターダストプロモーション<sup>22</sup>所属の高梨臨さん。高梨臨さんは、2012年度の第65回カンヌ国際映画祭において日本から唯一のノミネート作品となった『LIKE SOMEONE IN LOVE』<sup>23</sup>において主演を果たし、国際的にも注目が集まる実力派若手俳優である。

少女アカリ役として、同じく株式会社スターダストプロモーション所属の椎名るかさん。ユウカ役として、株式会社アミューズ<sup>24</sup>所属の小松彩夏さん。サトル役として、フリーランスで活躍する本庄司さん。タクヤ役として、中村義洋監督作品『奇跡のリンゴ』<sup>25</sup>など話題作に出演が相次ぐ株式会社キャロット<sup>26</sup>所属の北本哲也さん。映画監督役としてフリーランスで俳優兼映画監督として活躍するスズキジュンペイさん。少年ベンジャミン役として、株式会社シュガーアンドスパイス<sup>27</sup>所属のタクマ・ウォーレンさん。そして、スガケイコ役としてベテランの実力派俳優である株式会社ディケイド<sup>28</sup>所属の渡辺真起子さんにそれぞれご出演をいただいている。

なお、キャスティングに使用した専用の企画書は、巻末の付録Cに「NOMADIC CINEMA『アカリのさんぽ』キャスティング用企画書(2012年9月16日版)」として収録している。

---

<sup>22</sup><http://www.stardust.co.jp/>

<sup>23</sup><http://www.likesomeoneinlove.jp/>

<sup>24</sup><http://www.amuse.co.jp/>

<sup>25</sup><http://www.kisekinoringo.com/>

<sup>26</sup><http://www.carotte-t.com/>

<sup>27</sup><http://www.sugar-spice.co.jp/>

<sup>28</sup><http://www.decadeinc.com/>

#### 4.3.7 楽曲タイアップ

映画『アカリのさんぽ』では、「歌」が非常に重要なキーワードとなっている。少女アカリの口ずさむ鼻歌が、十年後シンガーソングライターとなってライブを披露するアカリが唄う歌に繋がっていたり、他にも「アカリの歌」と関連する伏線が物語上、重要な役割を担っているのである。また、NOMADIC CINEMA では、通常の映画館での上映ではなく屋外を主とするパブリックスペースでの映画上映となるので、「物語を音楽によって観客に伝える」ことも重要な要素となる。つまり、魅力的な物語を描くにあたって「劇中音楽」の果たす役割も非常に大きい。

そこで映画『アカリのさんぽ』では、「アカリの歌」と「劇中音楽」において、非常にユニークな楽曲タイアップを行っている。著者は、企画プロデューサーの立場から、楽曲タイアップにおいてアーティストとの直接交渉を行っている。

『君ほど強い人を知らない』作詞/作曲 Rie fu

「アカリの歌」については、映画『アカリのさんぽ』の主題歌として、株式会社ソニーミュージックエンタテインメント<sup>29</sup>から2012年に独立した<sup>30</sup>シンガーソングライターである Rie fu から、『君ほど強い人を知らない』を楽曲提供いただいた。未発表曲であり、NOMADIC CINEMA のための書き下ろしである。

「アカリの歌」については、アカリ役である主演の高梨臨さんと歌の内容について相談を重ねた結果、Rie fu がその候補に上がり、楽曲提供を依頼したという経緯である。アカリが唄うべき「アカリの歌」とは何か、という点にこだわってぎりぎりまで検討を重ねた。著者が、Rie fu に直接コンタクトを取ったのは、2012年9月13日のことである。幸運にもアーティスト本人と直接連絡を取り合うことができ、こちらの熱意を素直に伝えることができたおかげで、すぐに楽曲提供について承諾をいただくことができた。

---

<sup>29</sup><http://www.sonymusic.co.jp/>

<sup>30</sup><http://www.riefu.com/>

### 『君ほど強い人を知らない』高梨臨さんによるアフレコ

映画『アカリのさんぽ』において使用された主題歌であり、「アカリの歌」である『君ほど強い人を知らない』は、アカリ役主演の高梨臨さん本人の歌唱によるものである。録音は、映画撮影の後、アフレコによって行われた。『君ほど強い人を知らない』のアフレコは、2012年10月14日、本研究科の所有する日吉協生館<sup>31</sup>3階の音楽スタジオにおいて行われた。



図 4.78: 協生館のスタジオを使用した主題歌のアフレコ *Nomadic Cinema*

アフレコは、本研究科非常勤講師でありレコーディングエンジニアでもある楠本淳一郎氏に音響監修を依頼し、本研究科修士課程に在籍するウェイン・マックレモア氏が実作業を担当している。編曲の行程における細やかなアレンジについては、楠本淳一郎氏にご協力をいただいている。

---

<sup>31</sup><http://www.kcc.keio.ac.jp/>

## 『Nomadic Cinema Original Sounds』作曲/編曲 re:plus

「劇中音楽」については、まずプロデューサーである著者と映画監督との間で、映画『アカリのさんぼ』の劇中音楽のイメージを固めた。そのイメージとは、ひと言でいうと「明るく、かわいらしく、それでいて品があり、強くはないけれど印象に残りやすい音楽」であった。その候補として、株式会社 GOON TRAX<sup>32</sup>所属のトラックメーカーである re:plus<sup>33</sup>の音楽が挙げられ、楽曲提供に向けて著者が re:plus と直接コンタクトを取り交渉を行うこととなった。

ここでも幸運なことに、アーティスト本人と直接連絡を取り合うことができ、2012年9月17日には顔を合わせての打合わせに及んだ。その場で完全に意気投合し、結果 re:plus から、NOMADIC CINEMA に対して『Nomadic Cinema Original Sounds』として合計8曲もの「劇中音楽」を無償で提供いただいた。



図 4.79: [www.replus.com](http://www.replus.com) *re:plus*

<sup>32</sup><http://www.goontrax.jp/>

<sup>33</sup><http://replusmusic.com/> 上記 図 4.79 は同ウェブサイトより引用。

## 4.4. NOMAD のデザイン

NOMAD のデザインに関して具体的に示していく。この部分に関しては、著者はプロデューサーの立場ではなく、一人のアーキテクトの立場から空間デザインに注力している。著者のバックグラウンドは建築学であり、かつ意匠設計（空間デザイン）が専門である。「NOMAD のデザイン」では自身のバックグラウンドを活かし、パブリックスペースにおける回遊空間のデザインを試みている。

### 4.4.1 六本木ヒルズのコンテキストを利用して回遊動線を設計する

まず著者は、NOMAD のデザインに対して、六本木ヒルズのコンテキストから大まかな回遊動線を設定することから始めた。六本木ヒルズには、主動線と言える大きな path（道）が2本通っている。

1本目は、東京メトロ日比谷線六本木駅のC.3出口（メトロハット）から、大きなクモのインスタレーション<sup>34</sup>を抜けて、森美術館や展望台に繋がるミュージアムコーンや大屋根プラザ方面に向かう動線である。六本木ヒルズを利用したことがある人であれば、必ず歩いたことがあるであろう六本木ヒルズにおけるメインの動線である。このメイン動線（これ以降「第一の動線」と呼ぶ）は、大屋根プラザから先は、レジデンシャル棟のある「KEYAKIZAKA」、半屋外のショッピングモールである「HILL SIDE」、屋内ながら天井が非常に高く屋外のような空間の「WEST WALK」の3方向に分岐する。つまり、動線上の分岐点の中心として大屋根プラザが広場として設計されている理屈であるので、第一の動線は「メトロハット～大屋根プラザ」と考えるのが六本木ヒルズのコンテキスト上、妥当である。

2本目は、大屋根プラザからぐるっと森タワーを取り巻くようにひと周りする「WEST WALK」である。六本木ヒルズの平面計画を見ると、第一の動線に沿って六本木ヒルズの顔となるような主となるプログラム<sup>35</sup>（「森美術館」「展望台」

<sup>34</sup>六本木ヒルズ66プラザに設置されている大きなクモのインスタレーションには、正式名称があり「ママン」という。

<sup>35</sup>ここで言うプログラムとは、建築学用語の「プログラム」であり、空間の持つソフトウェア面での価値を指す。

「アカデミーヒルズ」「TOHO CINEMAS」「HILLS CAFE」など)を配置し、第二の動線である「WEST WALK」によって訪れた人をぐるっと歩かせ、そのまま六本木ヒルズ内に滞在させようという明確な意図がうかがえる。

第一の動線と第二の動線を図に示したものが以下である。

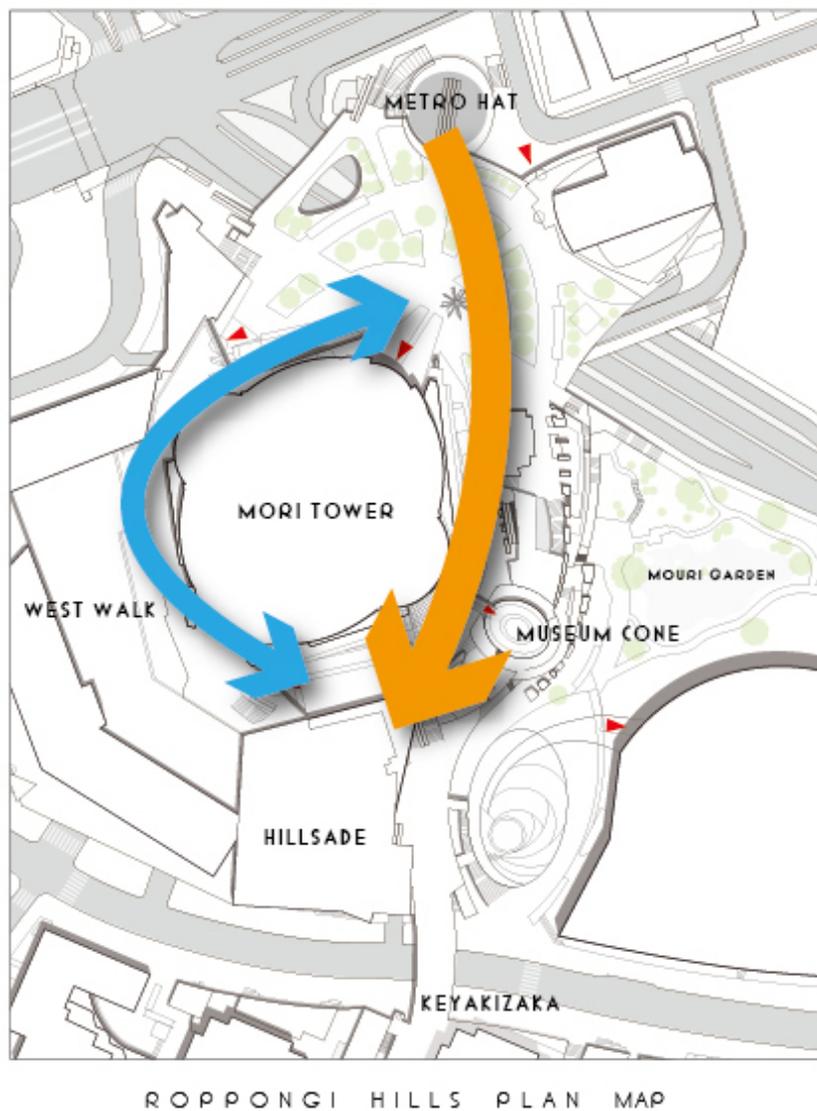


図 4.80: 「第一の動線」と「第二の動線」 *Designing of NOMAD*

この「第一の動線」と「第二の動線」に沿って、5つの上映拠点を配置していくこととなる。なぜ「沿って」なのか。その根拠は、六本木ヒルズ的设计コンセ

プトである「コンパクトシティ」にある。設計元のコンセプトを正確に把握することも、土地のコンテクストを空間デザインに利用する上で非常に重要である。

#### 六本木ヒルズの「コンパクトシティ」

森ビル株式会社<sup>36</sup>（以下「森ビル」と表記する）の元会長である故森稔氏の著書である『ヒルズ 挑戦する都市』[25]によると、六本木ヒルズは、「コンパクトシティ」というコンセプトによって設計されている。「コンパクトシティ」とは、六本木ヒルズそのものを「1つの小さな都市」としてデザインする、という考え方である。六本木ヒルズでは、「衣食住」「オフィス」「娯楽」などの都市におけるプログラムが非常に「コンパクト」にまとめられている。その場に住むことができるし、快適な仕事場があるし、十分な買い物ができるし、文化や芸術に触れる場所もある、というわけである。

プログラムの側面のみではなく、六本木ヒルズの持つ「コンパクトシティ」には、独自のユニークな空間的特徴がある。この部分が「NOMADのデザイン」において、最も重要なポイントである。六本木ヒルズ独特の空間的特徴とは、「路地的空間」を意図的に配置していることにある。これは故森会長が経験的に感じていた都市空間の魅力が、細く小さな路地が集まった空間をぶらぶら歩く体験に該当していたためである。

つまり、六本木ヒルズでは、主動線（「第一の動線」と「第二の動線」）に沿って、「路地的空間」が設計コンセプト上、元々配置されているわけである。著者は、上映拠点を「路地的空間」に合わせて挿入していくことで、六本木ヒルズの持つ本来の空間的魅力を活かそうと考えたわけである。

---

<sup>36</sup><http://www.mori.co.jp/>

#### 4.4.2 「Fluid Direction」によって均質な path (道) にひずみを 生み出す

前述したように、著者は「六本木ヒルズのコンテクスト」を利用して、まず「回遊動線」を設計したわけである。しかし、回遊動線が単なる「動線」のままでは、そこは「均質な path (道)」の状態でしかないわけであり、歩いて楽しい「道歩き」の状態をデザインしたことはない。path (道) に「Meaning (意味)」を与えることが必要なわけである。

そこで著者は、「Fluid Direction」と呼ばれる手法を導入し、均質な path (道) にひずみを生み出すことで、path (道) に「Meaning (意味)」を与えるデザインを行った。ここでいう「ひずみ」とは「人だかり」のことである。

#### Fluid Direction

「Fluid Direction」とは、建築家小嶋一浩<sup>37</sup>が提唱する空間設計手法のひとつであり、「”流れ”を”流れ”そのものとしてデザインする」というものである。

「Fluid Direction」は、小嶋一浩、赤松佳珠子<sup>38</sup>の共著による『CULTIVATE』[24]の中で、「”流れるもの”を”方向付ける”という意味で、最近 Fluid Direction ということを手がかりに空間を設計できないかと考えている。”流れるもの”には、風や光、時間などと同時にアクティビティといった変数も含まれる。流れを生み出すための実体的な仕掛けとして空間のデザインがある、という構えである。空間的デバイス(仕掛け)が有効であれば、より”流れる”ほうへ、様々なアクティビティがアクティベートされるであろう。」と語られている。

「NOMAD のデザイン」において、「Fluid Direction」の適用の仕方を示した図が以下である。path (道) における「Fluid」は、path (道) 上を移動する人々(=主体)のアクティビティである。path (道) に対して、有効な空間的デバイスを離散的に挿入してみる。すると、「Fluid」が「Direction」される。均質な流れの中に、異物を混入させてひずみを創り出す。直線上に流れる水流の中に、いくつ

<sup>37</sup>横浜国立大学大学院(Y-GSA)教授。CAat(シーラカンス・アンド・アソシエイツ・トウキョウ)共同主宰。小嶋一浩氏は、著者の建築学における師匠にあたる人物でもある。

<sup>38</sup>CAat(シーラカンス・アンド・アソシエイツ・トウキョウ)共同主宰。

か石を置いていくようなイメージである。

通常の path (道) = 均質な流れ



異物を混入させる = 均質な流れにひずみが生じる

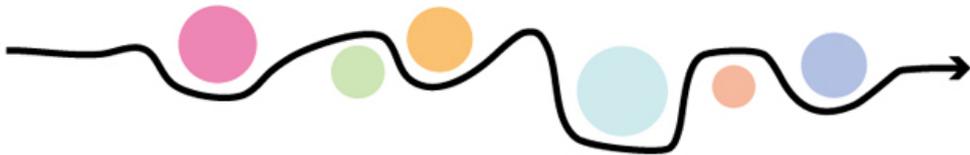


図 4.81: 均質な流れに異物を混入させるイメージ *Fluid Direction*

path (道) の中に「上映拠点」という「異物」を混入させ、均質な path (道) の中に不均質な「ひずみ」を生み出している。「ひずみ」が生じた path (道) は、主体にとって、定性的にこれまでの path (道) とは全く異なる別の path (道) となる。

つまり、均質な path (道) に不均質な「ひずみ」を生じさせることで「Fluid」を「Direction」し、path (道) と主体との間に「Meaning (意味)」を与えるデザインを試みているわけである。

#### 4.4.3 ヒューマン・スケールによって「遠すぎず近すぎない距離感」をデザインする

仕上げは「ヒューマン・スケール」によるデザインである。実際にその場を何度も歩くこと（フィールドワークを繰り返すこと）によって、遠すぎず近すぎない上映拠点間の絶妙な距離感をデザインしている。

「遠すぎず近すぎない距離感」をデザインする上で、重要な要素としたのは「1つの拠点から少なくとも別の1つの拠点に対して、辺りを少し歩けばすぐに発見可能」なことである。「次の場所はどこかな」とワクワクしながら探し歩くことと、「早く次の物語を見たい」という期待によるワクワクした気持ちのバランスが取れるように、フィールドワークをしつこく何度も繰り返し、細やかな調整を行った。



図 4.82: 六本木ヒルズのフィールドワーク *Designing of NOMAD*

試行錯誤の末、実際に完成した5つの上映拠点の配置図（site plan）が以下である。



ROPPONGI HILLS PLAN MAP

図 4.83: 5つの上映拠点 *Designing of NOMAD*

また、5つの上映拠点をひと回り歩いてみると、5分から長くても10分程度である。映画『アカリのさんぽ』は1話あたり約5分であり、全5話であるので映画の鑑賞時間は25分。移動時間と合計した回遊時間は、30分程度となる。もちろんこの「30分」は最短時間であり、1カ所ずつじっくりと味わっていくと、1時間以上かけて楽しむこともできる。これは東京国際映画祭におけるひとつの映画イベントのボリュームとしても、適当であった。30分であれば、東京

国際映画祭の中でお目当ての映画と映画の間の待機時間に NOMADIC CINEMA に参加する人であっても、ストレスなく楽しめるボリュームである。

#### 4.4.4 各上映拠点のディテール

ここでは、各上映拠点のディテールのデザインについて示す。各上映拠点のディテールのデザインは、森ビルのタウンマネジメント事業部監督のもと、六本木ヒルズにおける施工において実績のある株式会社中村展設<sup>39</sup>の協力で行われた。

##### 1 番拠点 / ローズガーデン

1 番拠点では、超指向性スピーカを格納する機材ボックスと NOMADIC CINEMA 総合案内所におけるサインパネルの設置台を設計し、加えて 1 番拠点と受付にて共有して使用する 15 A の独立ブレーカ内蔵の電源設備を施工している。超指向性スピーカを格納する機材ボックスは、ローズガーデンの土面に対して杭上の躯体を打ち込む設計としている。また各拠点におけるサインパネルも著者がデザイン・作成を行っている。

電源設備の施工は、六本木ヒルズ側の電源管理における規定による制約で、イベントにおいて電源を使用する場合、別途その部分のみを独立した電源系統とする必要が生じたため実施された。3 番拠点を除くすべての拠点に対して、電源設備の施工は行われている。

---

<sup>39</sup><http://nakaten.co.jp/>

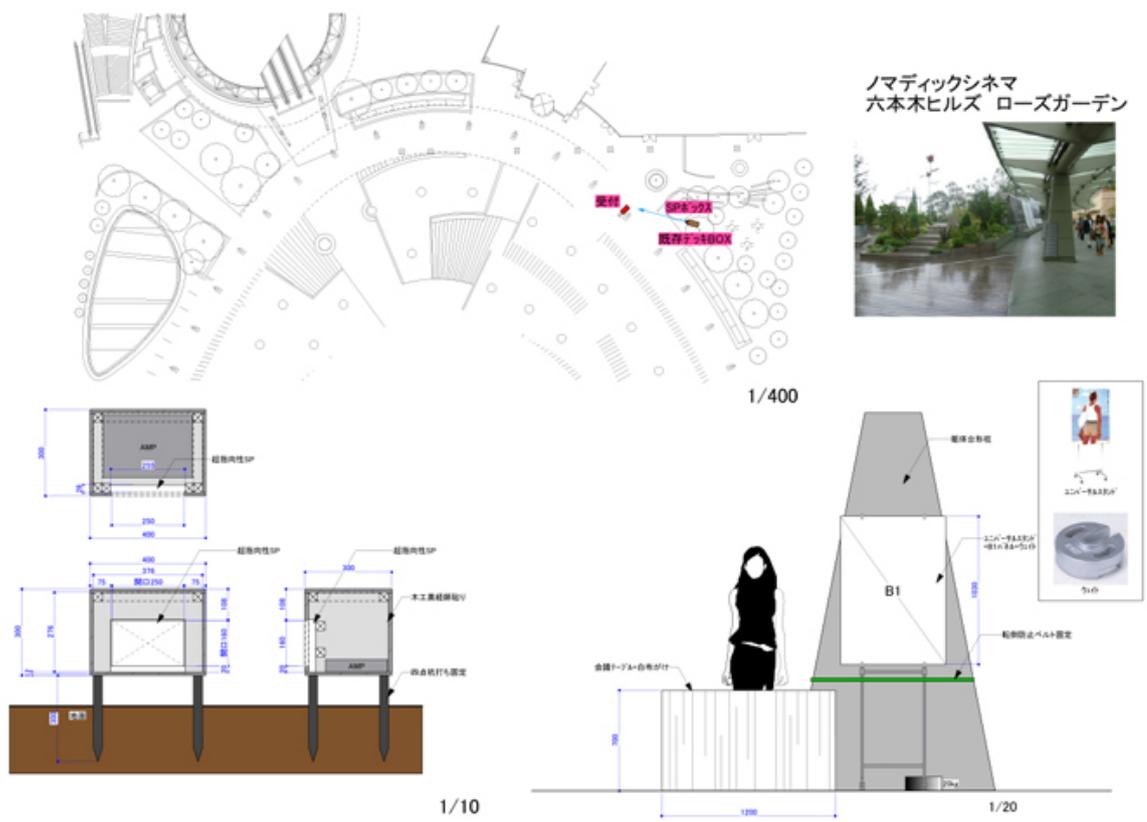


図 4.84: 1 番拠点の詳細 *Designing of NOMAD*

## 2番拠点 / 3つ並んだプランター

2番拠点では、プロジェクトなどの上映に必要な機材を格納する機材ボックスを設計し、そこで使用する15Aの独立ブレーカ内蔵の電源設備を施工している。またスクリーンには、株式会社中川ケミカルCSデザインセンター特注によるNOMADIC CINEMA専用仕様の映像投影専用フィルム・スクリーンが用いられている。このフィルム・スクリーンは、株式会社中川ケミカルCSデザインセンターからNOMADIC CINEMAに対しての協賛として無償で製造・提供されている。

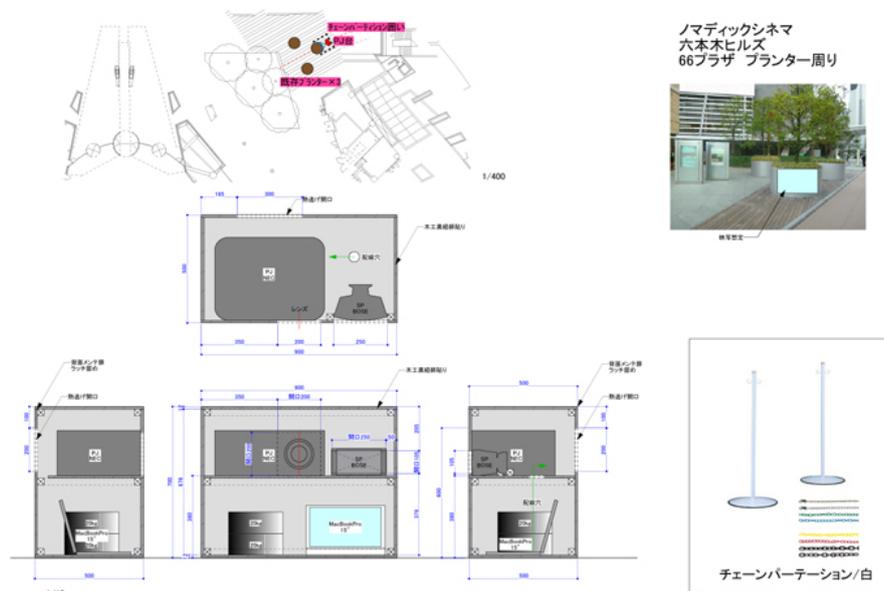


図 4.85: 2番拠点の詳細 Designing of NOMAD

以下に2番拠点の実際のデザインと2012年10月26日のNOMADIC CINEMA実施当日の様子を示す。



図 4.86: 2 番拠点のデザイン (2012 年 10 月 26 日当日) *Nomadic Cinema*



図 4.87: 2 番拠点の様子 (2012 年 10 月 26 日当日) *Nomadic Cinema*

### 3番拠点 / ウェストウォーク南側

3番拠点では、森ビルがハロウィンキャンペーンのため設置したモニタとスピーカをそのまま活用させていただいた。予算低減の工夫である。



図 4.88: 3番拠点のデザイン (2012年10月26日当日) *Nomadic Cinema*



図 4.89: 3番拠点の様子 (2012年10月26日当日) *Nomadic Cinema*

#### 4番拠点 / ウェストウォーク北側

4番拠点では、超短焦点プロジェクタや KINECT など必要な機材を格納するボックスを設計し、そこで使用する 15 A の独立ブレーカ内蔵の電源設備を施工している。またスクリーンには、2番拠点と同様に株式会社中川ケミカル CS デザインセンター特注による NOMADIC CINEMA 専用仕様の映像投影専用フィルム・スクリーンが用いられている。

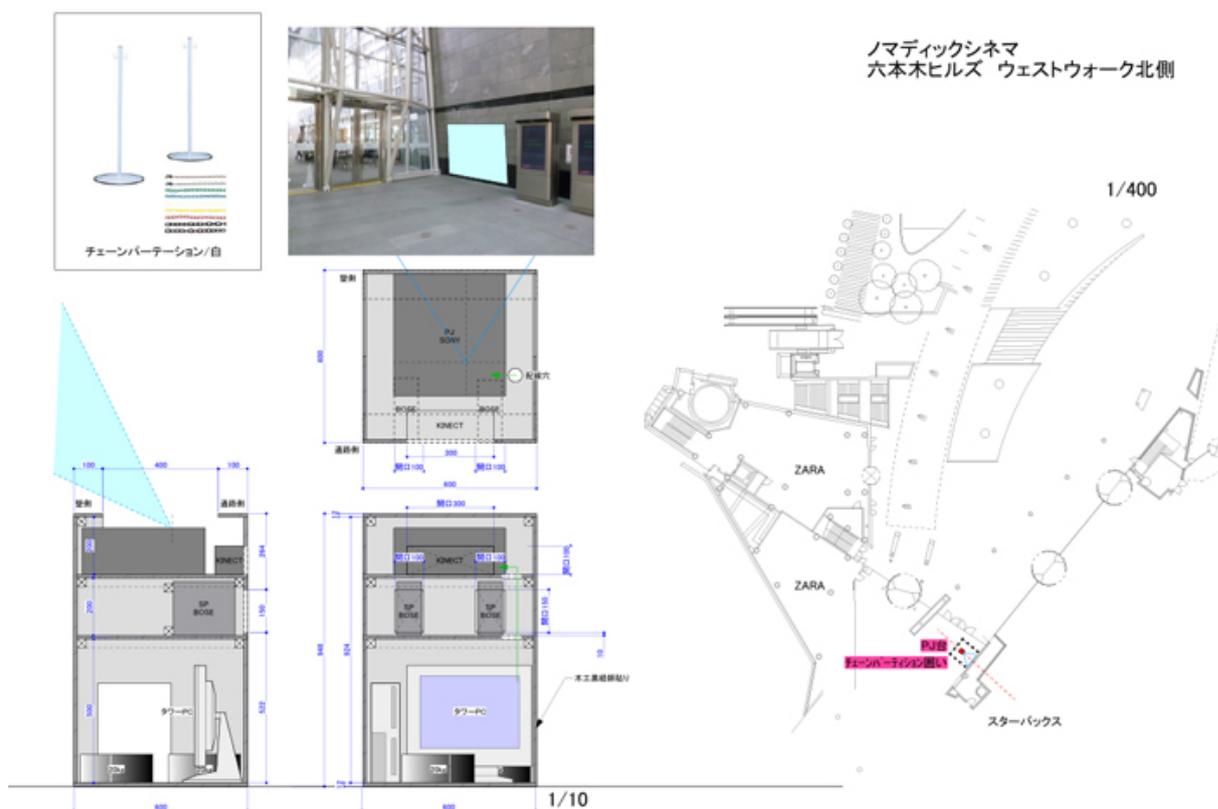


図 4.90: 4番拠点の詳細 *Designing of NOMAD*



図 4.91: 4 番拠点のデザイン (2012 年 10 月 26 日当日) *Nomadic Cinema*



図 4.92: 4 番拠点の様子 (2012 年 10 月 26 日当日) *Nomadic Cinema*

## 5番拠点 / 大屋根プラザ下の広場

5番拠点では、大型プロジェクトなど上映に必要な機材を格納するボックスを設計し、そこで使用する15Aの独立ブレーカ内蔵の電源設備を施工している。5番拠点における機材ボックスは、高さ1800mmとし、7000lmクラスのプロジェクトを最上段に格納し、約15mの距離から斜め上方向に映像を打ち出す設計とした。これは5番拠点が、イベント参加者以外にも通行する人が非常に多い場所であることから、通行人に映像が目くらしとなって転倒するなどの事故が起こらないための安全上の工夫である。

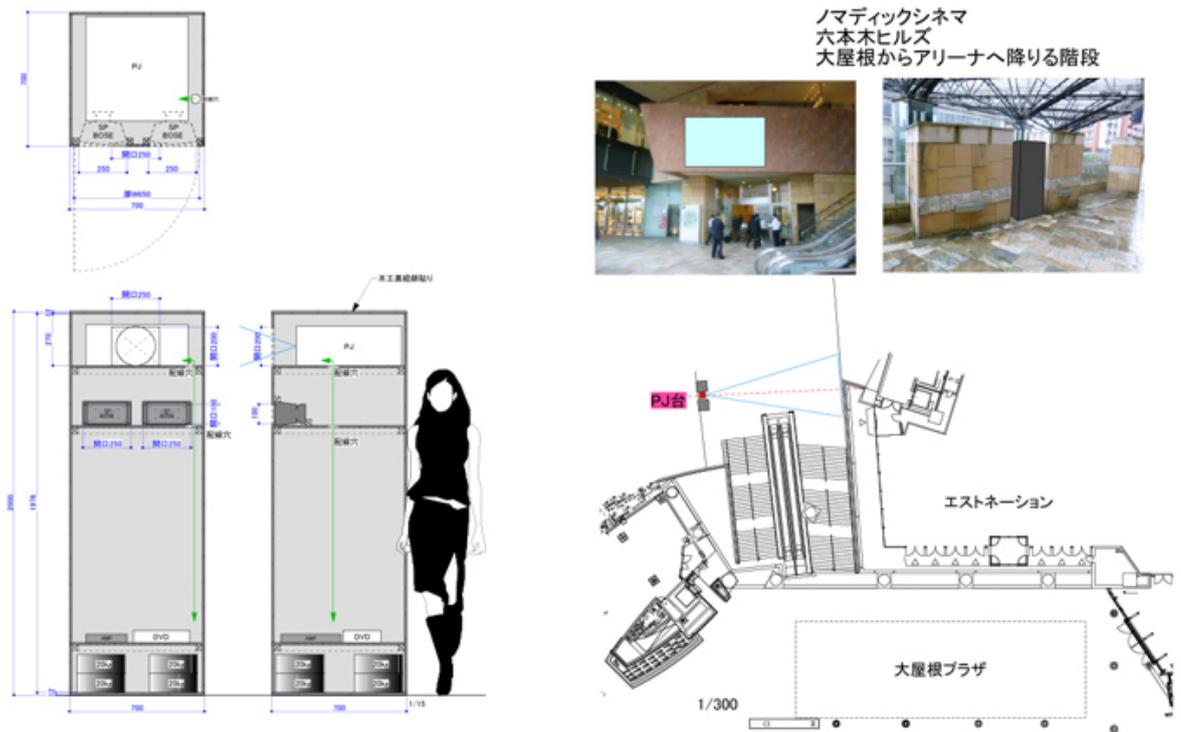


図 4.93: 5番拠点の詳細 *Designing of NOMAD*



図 4.94: 5 番拠点のデザイン (2012 年 10 月 26 日当日) *Nomadic Cinema*



図 4.95: 5 番拠点の様子 ( 1 ) ( 2012 年 10 月 26 日当日 ) *Nomadic Cinema*



図 4.96: 5 番拠点の様子 ( 2 ) ( 2012 年 10 月 26 日当日 ) *Nomadic Cinema*

## 第5章

# 評 価

第5章では、本研究においてNOMADIC CINEMAを通して創り出された「道歩き」の体験が、イベント参加者にとって本当にワクワクする体験であったかどうかについて、つまり、path（道）の中に「Meaning（意味）」が生み出されたかどうかについて質的評価を行う。

### 5.1. 評価項目と評価条件

NOMADIC CINEMAでは、「道歩き」を、以下の4点からデザインしている。1点目は、歩きながら楽しむことができること。2点目は、コンテンツに連続性があること。3点目は、訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること。4点目は、次に向かう場所がすぐに見つけられること、である。

本研究では、NOMADIC CINEMAにおいて、上記のようにデザインされた「道歩き」が、イベント参加者にとって本当にワクワクする体験であったかどうかについて質的評価を行う。よって評価項目は、本研究において定義した「道歩き」の4つの要素がそのまま該当する。評価項目は以下の4点である。

- 1：歩きながら楽しむことができること
- 2：コンテンツに連続性があること
- 3：訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること
- 4：次に向かう場所がすぐに見つけられること

上記した4つの評価項目に対して、本当にそれらが「ワクワクする体験」であったかどうかについて質的評価を行うわけであるので、評価条件は以下の4点となる。

- 1：歩くことで物語をより強く感じたか。
- 2：「次の物語が観たい」と思ったか。
- 3：各拠点でその都度新鮮な共有体験があったか。
- 4：5つの拠点すべてを回ったか。

「歩きながら楽しむことができること」とは、第1章序論で述べた通りに、歩く行為が単なる「移動」ではなく、何らかの体験の価値を高めることができる状態にあることを指す。つまり、「歩く」という行為がアクティベートされている状態、または「歩くこと」が身体的な Media (媒体) として機能し得る状態を指すわけである。NOMADIC CINEMA の場合、コンテンツは「映画」であり、映画とは「物語」を伴う映像である。よって「歩きながら楽しむことができること」が本当に「ワクワクする体験」であったならば、NOMADIC CINEMA の場合、「物語」の体験の価値が何らかのかたちで高められているはずである。よって「歩きながら楽しむことができること」の評価項目に対しての評価条件は「歩くことで物語をより強く感じたか」となる。

「コンテンツに連続性があること」という評価項目に対応する評価条件は「次の物語が観たいと思ったか」である。コンテンツに連続性があること、つまり『アカリのさんぼ』が連作短編映画であったことに対して、それが「ワクワクする体験」であったならば、そこには必ず次の物語への期待が生じているはずである。

「訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力(場所性)を持っていること」の評価項目に対応する評価条件は「各拠点でその都度新鮮な共有体験があったか」である。NOMADIC CINEMA では、映画の特殊効果(ギミック)として「各拠点毎に別々のインタラクション」を導入し、訪れる場所場所にそれぞれユニークな魅力(場所性)を与えている。インタラクションによって、そこに体験を共有する場を生み出し、それぞれの拠点に場所性をデザインしているわけである。よって

「訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力を持っていること」が、本当に「ワクワクする体験」であったならば、それぞれの拠点でその都度新鮮な共有体験が生じているはずである。

「次に向かう場所がすぐに見つけられること」という評価項目に対応する評価条件は「5つの拠点すべてを回ったか」である。NOMADIC CINEMAでは、「次に向かう場所がすぐに見つけられること」という「道歩き」の要素に対して、「NOMADICのデザイン」によって応えている。「次に向かう場所がすぐに見つけられること」に対して、それが本当に「ワクワクする体験」であったならば、イベント参加者は必ず5つの拠点すべてを回っているはずである。

## 5.2. 評価手法

本研究における質的評価は、2012年10月26日、NOMADIC CINEMA イベント当日に配布・回収したアンケートと、イベント後に実施した後日インタビューによって行うものとする。

当日配布アンケートでは、イベント参加者の性別や年齢層、居住地域など、基本となる質的データを収集した。またアンケート中において、後日インタビューの承諾可否についての質問と回答者連絡先記述欄を設けた。

インタビューについては、イベント当日配布アンケートの回答中において、後日インタビューへの承諾があった参加者を対象に実施し、上記した4つの評価項目に対して詳細な聞き取りを行い、質的評価を行った。

## 5.3. 当日配布アンケートによる基本データの収集

NOMADIC CINEMA へのイベント参加者数は、443名であった。これは、NOMADIC CINEMA 総合案内所にて当日配布したガイドマップの残り枚数から算出した数字である。NOMADIC CINEMA では、パブリックスペースに上映拠点を点在させているため、各拠点毎に観客数をカウントしてしまうと、同じ人物が重複してカウントされる事態が生じてしまい、正確なイベント参加者数を割り

出すことは困難である。そのためガイドマップの残り枚数をもとにイベント参加者数を割り出す方法を採用している。

アンケートの回収数は、合計63枚であった。これはイベント参加者数全体の443名のうち14%に相当する。以下、アンケートをもとにしたNOMADIC CINEMA参加者のデータをグラフで示す。

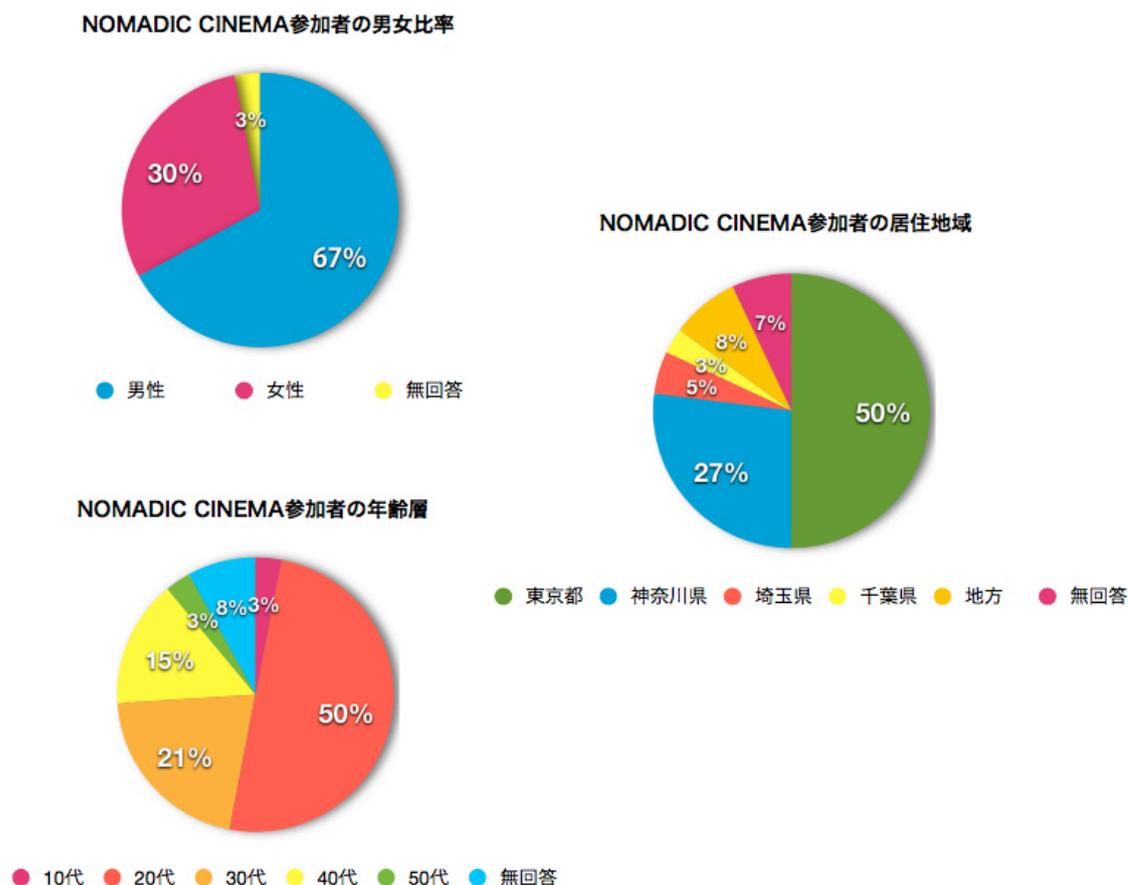


図 5.1: NOMADIC CINEMA 参加者のデータ *Nomadic Cinema*

NOMADIC CINEMA 参加者の男女比率は、男性が67%、女性が30%となっていて、男性の方が多かった。また年齢層は20代が50%と全体の半数を占め、同年代に受け入れられていることがわかる。またNOMADIC CINEMA 参加者の居住地は、東京都が50%、神奈川県が27%と六本木近郊が約8割を占めるが、地方からの参加も8%あった。

## 5.4. 後日インタビューによる質的評価

インタビューは、NOMADIC CINEMA のイベント終了後、イベント当日配布アンケートの回答中において、後日インタビューへの承諾があった参加者を対象に実施した。インタビュー形式については、Open Conversation 方式を採用した。Open Conversation 方式とは、対象とするインタビュイーとの自由な対話（Open Conversation）を大切にしたい会話形式のインタビューである。

実際のインタビューにおいては、まず「NOMADIC CINEMA に参加されてから 日が経ちました。当日を振り返ってみて、あなたなりの経験から NOMADIC CINEMA の感想を聞かせてください。」という質問から開始することを統一し、その後は、対象となるインタビュイーの発言に沿って「なぜ」の部分に焦点を当て、ひとつひとつ丁寧に聞き出していく形式とした。

このようなインタビュー形式としたのは、Uwe Flick による著書 *Qualitative Sozialforschung* [4] (邦題:『質的研究入門<人間の科学のための方法論>』小田博志、山本則子、春日常、宮地尚子訳) [14] の中で示されている「Episodic Interviewing (エピソードインタビュー)」を参考にしたためである。「Episodic Interviewing (エピソードインタビュー)」は、「過去の経験に基づくエピソードを状況に埋め込まれた形で捉えようとする」インタビュー形式である。つまり、本研究において評価対象とする「道歩き」は、後日インタビューの時点で「過去」の出来事（過去の経験に基づくエピソード）であり、また同時に「道歩き」に設定した評価項目は、どれもその体験が起こった環境と関係している（状況に埋め込まれている）ので、「Episodic Interviewing (エピソードインタビュー)」が本研究には最も適していると考えたためである。またインタビュー実施場所については、桜井厚・小林多寿子共著による『ライフストーリー・インタビュー』[22] を参考に、インタビュイーにとって落ち着く場所を前もって指定してもらい、インタビュアーである著者がその場に出向くかたちとした。

インタビュー時間は、1 名につき 2 時間程度の時間を割いて実施している。インタビュー対象者についてのデータは、以下である。

インタビュー対象者 A さん：25 歳、女性、広告代理店勤務、東京都目黒区在住

インタビュー対象者 B さん：33 歳、男性、外資システムコンサルタント勤務、東京都世田谷区在住

インタビュー対象者 C さん：24 歳、男性、建築学専攻大学院修士学生、神奈川県横浜市在住

インタビュー対象者 D さん：28 歳、女性、イベント企画会社勤務、東京都杉並区在住

インタビュー対象者 E さん：26 歳、男性、ディベロッパー勤務、東京都荒川区在住

#### 5.4.1 評価条件 1：歩くことで物語をより強く感じたか

##### インタビュー結果

インタビュー対象者 A さんからは「アカリちゃんを見守る姉のような気持ちになった」というコメントがあった。インタビューの中で、A さんは「自分には一人弟がいて、それはそれで良いけれど、妹がいる友人の話を聞いているとたまに羨ましく感じることもある」という家族の話題について触れた。その中で、映画の主人公である「アカリ」について「妹」のように感じたのだという。「歩きながら、アカリちゃんは今頃何を考えてるのかな、と想像してました。アカリちゃんはどんな気持ちで散歩してるんだろうなあって」と、A さんは語ってくれた。自身の歩いている状態と「アカリが散歩している姿」が重なることで、「アカリちゃん」のイメージが強く具象化されたのである。

A さんは、「歩く」という自身の行為と、映画の中の「アカリの歩く姿」とがオーバーラップすることによって、物語をより強く感じたわけである。

インタビュー対象者 B さんからは「普通の映画館よりも断然映画への没入感があった」というストレートなコメントがあった。その理由について、B さんは「歩いて移動してまた観てっていうのを繰り返してたのが大きいと思う」と話し、「歩いているうちにトランス状態じゃないけど、そんな感覚になって嫌でもストーリーに感情移入してしまう」「特に電話の回（ライブ篇 / 5 番拠点）では自分の子ども

の頃のことを思い出したりして、しみじみ感じ入りました」と語ってくれた。

またBさんは「デジャブを経験した」ことについても語ってくれた。Bさんは、少女アカリについて「とても可愛い」「こんな子どもがほしい」と思ったそうである。そんな中で、ふと隣りを見ると、「本物のアカリ（椎名るかさん）」が観客としてその場にいるのに気がついた。「すごくびっくりしました。映画と現実がごちゃまぜになったような不思議な気持ちになった」とBさんは話す。そして「それ以降（写真篇 / 4番拠点）はデジャブ感が消えなくて、それが楽しかったからもう1周ノマディックしてしまいました」とも語ってくれた。

これは、NOMADIC CINEMAが「歩きながら楽しむイベント」であることによって生じた状況である。映画の出演者も観客の一人としてその場を訪れ、観客と一緒に歩いて歩くわけである。

インタビュー対象者Cさんからは「駅の改札をくぐった瞬間からストーリーが始まっている気持ちになった。普段の六本木ヒルズとは全然違った」というコメントがあった。Cさんは1年前、建築学科の卒業研究で、六本木ヒルズを詳細にフィールドワークした経験があるそうである。Cさんは、自身の六本木ヒルズでのフィールドワークの体験を通して「単に調査のために歩くのと、歩くことを楽しみにして歩くのとは、全くの別モノだと感じました。そもそも歩き始めるところからストーリーになるんだな、とあって終始感動していました」と語ってくれた。

Cさんは、「普段の六本木ヒルズを歩いた経験」と「NOMADIC CINEMAにおいて六本木ヒルズを歩く経験」との対比によって、物語の存在をより強く感じたわけである。

インタビュー対象者Dさんは、「2個目の話（写真篇 / 4番拠点）を観ている途中で、物語の中が全部“昼”だということに気がついて、ハッとした」「なるほど、これは時間の話なのだなと思った」と語ってくれた。更に「最初は、現実と映画の中で時間軸が半日ズレていて自分は現在にいるのかな、と考えました。でも途中で、いやこれは自分は神様のポジションで過去と未来を行き来しているのだな、と気がつきました」「過去と現在（昼）、それと自分がいる未来（夜）があるから

全部で3つですよ」とも語ってくれた。Dさんとのインタビューでは、「時間旅行」という言葉が多く登場した。「過去と未来を行ったり来たり、なかなか忙しい時間旅行ですよ」というコメントもあった。

Dさんは、映画『アカリのさんぼ』の物語がすべて「昼」であることから、「時間軸の変化」が物語の重要な要素であることに気がついたのである。その上で、自身が歩いて移動する行為を「時間旅行」と表現した。Dさんは、映画における「時間軸の変化」と「歩く」行為とを結びつけ、物語を強く感じたわけである。

インタビュー対象者Eさんは、「アカリちゃんを追いかけて歩くっていう気持ちと、実際に歩きながら東京タワーが見えて明日もがんばろう、みたいな気持ちとが一緒になっていた」と話し、「このままずっと歩いてたらアカリちゃんと会えるんじゃないかな、みたいに思いました。実際に自分も歩いているから、臨場感とか没入感みたいなものも強かったと思います」と語ってくれた。更に「映画はウェブで観れるし、普段はわざわざ映画館に行かないけど、実際の景色とかそういうのも一緒に感じられて結構感動しました。NOMADIC CINEMAなら第2回目があっても行きたい」とも語ってくれた。

Eさんは、Aさんと同様に実際に自身が歩くという行為と、映画の中で「アカリが歩く姿」とがオーバーラップすることにより、物語を強く感じたわけである。またその一方で、Bさんの場合と同様に、歩くことにより物語への没入感がより増幅したというストレートなコメントも残している。

#### 評価条件1に対する評価

評価条件1「歩くことでより強く物語を感じたか」については、インタビュー対象者AさんからEさんまで全員のインタビュー内容から、評価条件を満たしていることが読み取れる。

まずAさんとEさんについては、自身が歩く行為と、映画の中の「アカリの歩く姿」とがオーバーラップすることで、まるで「アカリが実在しているかのように」感じ、物語を追体験している。またDさんについても、「時間旅行」という表現で、物語の感じ取る部分こそ異なるが、歩く行為が直接物語の追体験に繋がる

という点で、Aさん・Eさんと共通している。またBさんとEさんについては（Eさんは2通りの回答を示している）、歩くことで物語への没入感が増大したことについて述べている。Cさんについては、「単なる調査のために歩く体験」と「歩くことを楽しむために歩く体験」との対比について述べ、非日常性の表出と物語の存在を強く感じ取ることとを直接結びつけて語っている。

上記の結果から、評価条件1「歩くことでより強く物語を感じたか」について、評価条件を満たしていることが認められ、評価項目1「歩きながら楽しむことができること」が「ワクワクする体験」であることが評価されたわけである。

整理すると、NOMADIC CINEMAにおいて、「歩くことでより強く物語を感じる」ワクワクする体験として、「物語の追体験」と「物語への没入感の増大」そして「非日常性の表出」が挙げられることとなる。

#### 5.4.2 評価条件2：「次の物語が観たい」と思ったか

##### インタビュー結果

インタビュー対象者Aさんからは「アカリちゃんが次はどんな人に影響を与えるのかな、と思って続きが気になった」というコメントがあった。「アカリ」を「妹」と表現したAさんらしいコメントである。Aさんにおいては、「アカリ」という登場人物に感情移入することが、「次の物語が観たい」と思うきっかけとなっているわけである。

Aさんは加えて「1話が5分くらいだったから、私は1箇所ずつ何回か繰り返して観ました。短いから繰り返して観ることができて、その分物語がちゃんとわかるから、次の物語との繋がりが楽しみだなって思いました」「何がどうなってるのかちゃんと知りたい性格なんですかね」とも語ってくれた。

インタビュー対象者Bさんは「ケヤキ坂の方からヒルズに来たので、大人のアカリが歌っている話（ライブ篇 / 5番拠点）を最初に観ました」と語り、「次を観て（時計篇 / 2番拠点）、アカリが成長していく内容だということがわかったので、よし全部観てやるぞって感じがテンションが上がった」と語ってくれた。

Bさんは、最も物語が盛り上がる「ライブ篇」を最初に鑑賞した。その上で、別の物語が「ライブ篇」への伏線に相当することに気がつき「テンションが上がった」わけである。Bさんにおいては、物語の伏線に気がついたことが「次の物語が観たい」と思うきっかけとなっている。

インタビュー対象者Cさんからは「謎解きをしているような気分だった」というコメントがあった。「1話ずつ一応完結してるけど、ARで観たタイムカプセルの中身（時計篇 / 2番拠点）に伏線っぽいものを感じたので、次は見つけてやるぞっていう気持ちでした」「ラストのオチというか、最後の結末はどういう風になるのかなってというのがずっと気になっていました。1話で完結するストーリーならラストはどうなるのかなあって、ずっと彼女と話しながら観ていました」と語ってくれた。

Cさんも、Bさんの場合と同様に、物語の伏線に気がついたことが「次の物語が観たい」と思うきっかけとなっている。加えてCさんは、物語の構造が連作短編形式であることにも気がつき、連作短編形式と非順路の設定が同居する物語構造に興味を持ったことも、次へのきっかけのひとつとなっている。

インタビュー対象者Dさんは「次は？次は？っていう感じでした。どんどん観て、5話全部終わったら、ああ終わっちゃったなあっていう気持ちになりました」とストレートに語ってくれた。そして、なぜ「次は？次は？」と感じたのかという質問に対して、Dさんは「1つの話に過去と現在（映画の物語）と未来（Dさん自身）があるわけで、未来は継続してるけど、過去と未来は途切れ途切れなわけだから、そこがすごく気になった」と答えてくれた。

Dさんにおいては、物語の要素の繋がりが気になったことが、「次の物語が観たい」と思うきっかけとなっているわけである。「物語の伏線」と「物語の要素の繋がりに」とは似ているが、物語を直列で捉えているか並列で捉えているかという点で異なっている。Dさんの場合は後者である。

インタビュー対象者Eさんは「最初の場所（楽譜篇 / 1番拠点）で観ていて、ア

カリちゃんのピュアな感じが自分的にかなりツボで、絶対全部観て帰ろうと思った」と話し、「十年後の姿が小出しになっているのも結構気になりました」とも語ってくれた。更に「スマホ（楽譜篇 / 1 番拠点）と植木（時計篇 / 2 番拠点）の次に大人のアカリ（ライブ篇 / 5 番拠点）の場所に行ったんですけど、これは最後にしようと思って最後に回したりもしました」とも語ってくれた。

Eさんにおいては、Aさんの場合と同様に「アカリ」に感情移入することが、「次の物語が観たい」と思うきっかけとなっている。またDさんと共通して「物語の要素の繋がり」についても、次へのきっかけとなっていることがうかがえる。

#### 評価条件 2 に対する評価

評価条件 2 「次の物語が観たいと思ったか」については、評価条件 1 と同様に、インタビュー対象者 A さんから E さんまで全員のインタビュー内容から、評価条件を満たしていることが読み取れる。

まず A さんと E さんは、「アカリ」という映画の登場人物に感情移入することが「次の物語を観たいと思う」ことに結びついている。また B さんと C さんについては「物語の伏線」に気がつくことが、そして D さんと E さん（E さんは 2 通りの回答を示している）は「物語の要素の繋がり」を知りたいと思うことが、それぞれ「次の物語を観たいと思う」ことに結びついている。C さんについては（C さんも E さん同様に 2 通りの回答を示している）、連作短編形式と非順路の設定が同居する「物語構造」に興味を持ったことも「次の物語を観たいと思う」ことに結びついている。

上記の結果から、評価条件 2 「次の物語が観たいと思ったか」について評価条件を満たしていることが認められ、評価項目 2 「コンテンツに連続性があること」が「ワクワクする体験」であることが評価されたわけである。

整理すると、NOMADIC CINEMA において、「次の物語が観たいと思う」ワクワクする体験として、「登場人物への感情移入」と「物語の伏線の発見」そして「物語の要素の繋がり」の解明」と「特殊な物語構造への興味」が挙げられることとなる。

### 5.4.3 評価条件3：各拠点でその都度新鮮な共有体験があったか

#### インタビュー結果

インタビュー対象者 A さんからは「騒いでも良い美術館というか、そんな印象でした」というコメントがあった。「普通、美術館って話したりとかまずできないですけど、今回は別に人と話しても大丈夫ですよ。私は一人で行ったから誰かと話すってことはなかったけど、近くに盛り上がっている人達がいたりするのって、それだけで雰囲気を楽しめます」と語ってくれた。

「各拠点について思ったことを1箇所ずつ教えてくださいませんか」という質問に対して、Aさんは「1番については、開放的で気持ち良かったです。受付(NOMADIC CINEMA 総合案内所)のすぐ傍にあったから、多分、ここを初めに観る人が多かったんでしょうね。最初はみんなオドオドしてました。挙動不審(笑)」「でも、他にも同じ状況の人が近くにいるから、みんな一緒なんだっていう一体感みたいな雰囲気がありました」「2番は、植木鉢が光っていて、そこに人がワーって群がっていて、ちょっと不思議な光景でした。手前の植木鉢でみんな映画を観てから、ちょっと奥に進んで少人数でアプリを使って続きを観るっていう二段構えだったから、え？次自分？交代？みたいな。楽しい雰囲気でした。目で合図するっていう感じですかね」「3番は、一番笑い声が多かったと思います。自分の顔が画面に出てくるから、みんな盛り上がってました。私は自分の顔をあんまり見たくなかったら他の人の顔だったんですけど、楽しかったです」「4番は、5つの中ではちょっと離れていて、まずそこまで歩くのが楽しかったです。六本木ヒルズには割とよく行きますけど、あそこは行ったことがなかったので」「観てる人の人数でストーリーが変わる仕組みもおもしろかったです。私は一人だったけど、ベンジャミン役の子のご家族もちょうどいらして、ベンジャミン少年とその弟2人と私で横に並んで、しかも映画にはベンジャミン少年が出ているという。周囲の人もその状況に笑ってました」「5番は、ケータイに電話が掛かってきて、おーってなりました。掛かってくるタイミングが人によって時間差があって、お、来た来た！みたいな感じで、みんな盛り上がってました。係の人からシステムトラブルで時間差が出ているって聞きましたけど、私は時間差がある方が逆にいいんじゃないかなって気もしました」と語ってくれた。

インタビュー対象者Bさんからは「1番は、スクリーンがなくて、色んな人がそれぞれ自分のケータイで映画を観ているっていう不思議な光景でした。一緒に観てるわけではないけど、一緒に観てるような感覚があった」「2番は、みんなを観るのと個人で観るのがあって、僕はせっかちな性格なので、ARのやつは後ろから前の人のケータイを覗かせてもらいました。結構みんな同じことしてたと思う」「3番は、ゲーム要素っていうかそういう感じで、わかりやすいからなのか2周目も人が多かったですね。美人の人がエラの貼ってる男性に顔合成されていて、その本人が何故か爆笑していて、みんなつられて笑ってました」「4番は、人数でストーリーの内容が変わったところをみんな観たいはずなんだけど、日本人らしくその場で譲り合いが起きていました(笑)」「5番は、大人のアカリ電話が掛かってきて、臨場感があるというか、素直に楽しかったですね。ファンの人なのかな、1周目にいた人が2周目行ったときも全く同じ場所に立っていて、しかも表情がかなり真剣で。その場にいる人を見るっていうのも、なかなかおもしろかったです」というコメントがあった。

インタビュー対象者Cさんからは「映像にインタラクションがつくことで、歩くことに緩急が生まれるというか、空間が緩むような感じがして、これは発見だと思った」という建築の分野の人らしいコメントがあった。「空間が緩むような感じという部分に興味があります。もう少し詳しく聞かせてくださいませんか」という質問に対して、Cさんは「人が集まってそこで何かをやっていて、しかもそれが楽しそうだと、そこが広場的な空間になるんだなあってということが実感できたっていう感じです」と答えてくれた。

「各拠点について思ったことを1箇所ずつ教えてくださいませんか」という質問に対して、Cさんは「1番は、個人個人映画を観ている状態だけど、実はみんな観てるっていう感覚でした。屋外でスマホで映画っていう組み合わせならではの空間だったと思います」「2番は、映画本体(時計篇)を観終わってARを試そうとしたら、彼女が早く次を観たいと言ったので、後ろから前の人のスマホの画面を2人で覗きました。隣りのカップルも同じような感じでした。観られる方

の人も後ろから観やすく動かしてくれたりして（笑）そういうのも雰囲気が良い  
というか、楽しかったですね」「3番は、如何にも遊びって感じで、力が抜けてい  
て良かったです。一回休憩、みたいな感覚でした。みんなかなり笑ってました。僕  
も試しましたが、彼女がそれをムービーで撮っていて、facebookに上げようと  
したので止めました（笑）」「4番は、KINECTでカウントされる範囲が知りたく  
て、何度か試しました。同じことをしている人もいて、やってるやってる、みた  
いな一体感がありました」「5番では、電話が掛かってきて、これは映画と向き合  
う本気モードの仕掛けだなって思いました。3回観ました。途中でアプリを入れ  
てない人が、僕らの着信を隣りで聞いていて、これは2番のときと逆だよなって  
思いました。聞こえやすいようにスピーカーを向けてあげたら御礼を言われたり  
（笑）そういうやり取りってなんかいいですよ」と答えてくれた。

「僕も彼女も Android コーザじゃないので、受付（NOMADIC CINEMA 総合  
案内所）でレンタルしたんですけど、彼女と2人で1台っていうのは良かったで  
すね。NOMADIC CINEMAって、実はカップル向けのイベントかもしれないな  
と思いました」というコメントもあった。

インタビュー対象者Eさんからは「自分は男2人組の状態だったんですけど、  
カップルだったら最高だなって思いました。インタラクションとカップルはいい  
組み合わせな気がします。デュズニーランドっぽい感じですね」というCさん同  
様のコメントがあった。

「各拠点について思ったことを1箇所ずつ教えてくださいませんか」という質  
問に対して、Eさんは「1番は、最初スクリーンがどこにもなくて戸惑いました。  
僕らがちゃんと把握してなかったのが悪いんですけど。で、あれ？って思ったら、  
近くに5人くらいいて、一組は女の子同士の3人組で、もう一組は僕らと同じ男  
2人組でした。それぞれスマホを覗いていたので、ああそういうことねって思い  
ました。僕らは最初アプリを入れてなかったんで、1番はその場で見せてもらい  
ました。女の子のグループに見せてって言えない自分もどかしかったです（笑）  
でもそこにいた男2人組とはその場で仲良くなったりして、楽しかったです。こ  
ういう出会いもあるのかって感じでした」「2番は、映像を中心に人が集まっ

ていて、すげえって思いました。物語的にも1番好きかもしれないです。物語の先が気になったので、ARは後にして次に行こうかなと思ったんですけど、AR観てる人が、おおって声を出してたので、やっぱり試しました」「3番は、みんな、仕組みはよくわかんないけどおもしろえって感じで盛り上がっていて、いい雰囲気でした。通りすがりの人が立ち止まって観てたりしました。でも一番いいなと思ったのは、隣りにいたカップルですね。あれやってみる？えーどうしよう、みたいな楽しそうな会話が聞こえてきて、正直かなり羨ましかったです(笑)」「4番は、技巧派っていうかそういう印象でした。派手なことしてないけど、技術的にすごそうな印象でした。映像の色も綺麗でしたし、人数でストーリーが変わるっていう仕掛けなので2回試しました。でも友人のやつがなぜかカウントされなくて笑っていたら、後ろにいたおじさんが吹き出すのが聞こえて、友人が調子に乗ってました。あと、ベンジャミンがアカリちゃんと指切りするところで、これ十年後戻って来るんじゃないかね？って感じで盛り上がりました。映画館ではそういうその場で盛り上がるっていうのは無理なので、あれは楽しかったです」「5番では、ちょうど観始めたタイミングが着信のタイミングで、とりあえず驚きました。僕らの行った時間は終わりの方でしたけど、人も多かったですね。通りすがりの外国人の夫婦が立ち止まって日本人はおもしろいな会話をしていて、結局その流れでイベントに参加していたのが印象に残ってたりします。その場で参加できるっていうのはいいですね」と詳細に語ってくれた。

### 評価条件3に対する評価

評価条件3「各拠点でその都度新鮮な共有体験があったか」については、それぞれのインタビュー内容から、評価条件を満たしていることが読み取れる。

まず1番拠点については、イベント参加者が同じ場所でそれぞれスマートフォン端末で映画を観ている状態が、場に一体感を与えている。Aさんは「みんな一緒なんだな」と、Bさんは「一緒に観てるわけではないけど、一緒に観てるような感覚があった」と、Cさんは「個人個人映画を観ている状態だけど、実はみんな観てるっていう感覚」であったと語ってくれた。Eさんについては、1番拠点の共有体験がきっかけで友人ができた出来事についても語ってくれている。2番

拠点では、プランターへのプロジェクションマッピングによって人が集まり、そこから個人でARを通して映画のサブストーリーを鑑賞する、というパブリックからプライベートへの2段階の上映形式であることが体験を共有する場が構築されている。Aさんはそれを「目で合図する」ような体験であると語り、Cさんは後ろから覗き込む自分に、前に立つ人が自身のスマートフォンを「観やすいように動かしてくれた」という出来事について語ってくれた。3番拠点では、リアルタイムの顔合成インタラクションがその場に「笑い」という共有体験を生み出したようである。Bさんは楽しそうに大笑いするイベント参加者に、つられて笑ってしまったという出来事を話してくれた。4番拠点では、観客の人数によって物語が変化するインタラクションの仕様によって、イベント参加者が何度も繰り返しインタラクションを試してみるという状況が生まれた。何度も繰り返して試すという状況が体験を共有する場を生み、他の参加者とのコミュニケーションさえ生まれたようである。5番拠点では、着信という「音」によって体験を共有する場が構築されている。Aさんは「お、来た来た！みたいな感じで、みんな盛り上がってました」と、Cさんは「アプリを入れてない人が、僕らの着信を隣りで聞いていた」と語ってくれた。またEさんは「通りすがりの外国人の夫婦が立ち止まって」その場でイベントに参加した出来事についても語ってくれた。

上記の結果から、評価条件3「各拠点でその都度新鮮な共有体験があったか」について評価条件を満たしていることが認められ、評価項目3「訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること」が「ワクワクする体験」であることが評価されたわけである。

整理すると、1番拠点は「全員が同じ場所でスマートフォンで映画を観ている」こと、2番拠点は「パブリックからプライベートへの2段階の上映形式である」こと、3番拠点は「笑い」が生じること、4番拠点は「何度も繰り返してインタラクションを試す」こと、5番拠点は着信という「音」がそれぞれ要因となり、ワクワクする「共有体験」が生まれている。

#### 5.4.4 評価条件4：5つの拠点すべてを回ったか

##### インタビュー結果

インタビュー対象者Aさんは「六本木ヒルズって、これまで森美術館と映画館くらいしか行ったことがなかった」という自身の経験を語り、その中で「元々地図を見て歩くっていうのが苦手なので、地図は貰ったけど、結局使いませんでした」「何となく人が集まっている場所を何となく探して歩いていたら、いつの間にか全部回れていました」と語ってくれた。Aさんは、「人が集まっている場所」を手がかりにして、5つの拠点すべてを回ったわけである。

インタビュー対象者Bさんからは「道順に順路がないのはとても良かった」というコメントがあった。そして「地図もいい意味で大雑把で、大体の位置しかわからないっていうのも、順路がないことと合っていて良かった」とも語ってくれた。「迷ったかっていうと、実はそうでもなくて、プロジェクターだから映像が出てくるんだろうとか、そういう風にしてキョロキョロしながら歩いていて感心しました。それで全部何とかなった。ちゃんとデザインしてるんだなって感心しました」というコメントがあった。Bさんは、プロジェクションマッピングによる「映像」を手がかりにして、5つの拠点すべてを回ったわけである。

インタビュー対象者Cさんは「以前に自身の卒業研究で六本木ヒルズを詳細にフィールドワークした経験がある」という話題について語り、その中で「上映拠点同士の距離感が、1箇所から次の1箇所に移っていけるようになっていたし、回遊のスケール感も絶妙だったと思います。歩いて探す楽しみを損なわないギリギリまでスケールを小さくしてるのがわかりました。これはかなり考えて設計したんだろうなって思いました」「もしかしたら、自分でも全く同じ場所を選ぶかもしれないです」と語ってくれた。六本木ヒルズでのフィールドワーク経験を持つCさんならではのコメントである。

インタビュー対象者Dさんは「『アカリのさんぽ』は名作だと思う」と語り、その中で「1周目はどんどん観たいと思って、とりあえず人が集まっている場所を

目指して早歩きって感じでしたね。結局何周したか忘れちゃったんですけど」とストレートなコメントを残してくれた。Dさんは、Aさんと同様に「人が集まっている場所」を手がかりにして、5つの拠点すべてを回ったわけである。

インタビュー対象者Eさんからは「一緒に行った友人が先に地図を見て、全部で5箇所あると言ったので、それ以降はそいつに地図はしまってもらって、何も見ずに探しました」というコメントがあった。その理由について尋ねると、「単純にその方が楽しいと思ったからです。多分、うろうろ歩いてればちゃんと見つかるようになってるだろうな、とは思ったので」と語り、「見つかるのかなっていうドキドキ感があって楽しかったです。ゲームで攻略本は絶対見ないぞっていう葛藤みたいな感じがずっとありました」と語ってくれた。「映像の周りに人が集まっていたので探すことに特に苦労はなかったですね」というコメントもあった。Eさんも、Aさん・Dさんと同様に「人が集まっている場所」を手がかりにして、5つの拠点すべてを回ったわけである。

#### 評価条件4 に対する評価

評価条件4「5つの拠点すべてを回ったか」については、インタビュー対象者AさんからEさんまで全員のインタビュー内容から、評価条件を満たしていることが読み取れる。

Aさん・Dさん・Eさんは「人が集まっている場所」を手がかりとし、Bさんは「プロジェクションマッピングによる映像」を手がかりとして5つの拠点すべてを回っている。六本木ヒルズでのフィールドワーク経験を持つCさんについてはイレギュラーだが、5つの拠点すべてを回りながら、「NOMADのデザイン」における「コンパクトな回遊規模」や「遠すぎず近すぎない距離感」といった著者の設計意図まで汲み取ってくれた。

上記の結果から、評価条件4「5つの拠点すべてを回ったか」について、評価条件を満たしていることが認められ、評価項目4「次に向かう場所がすぐに見つけられること」が「ワクワクする体験」であることが評価されたわけである。

評価項目4である「5つの拠点すべてを回ったか」については、アンケートから量的データとして収集することも可能である。質的評価には直接関連しないが、参考として以下に円グラフで示す。

NOMADIC CINEMA参加者が実際に回った拠点数

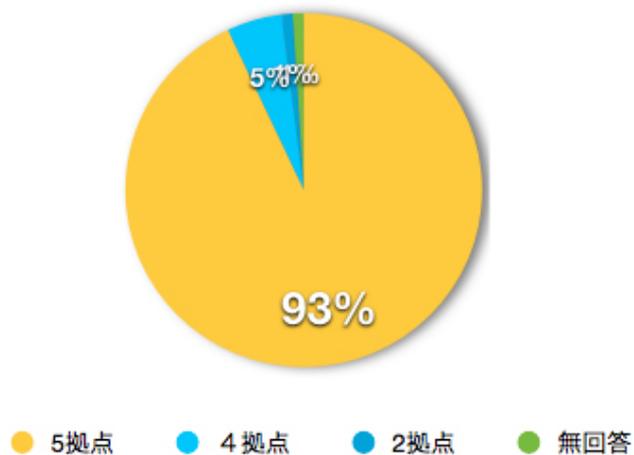


図 5.2: NOMADIC CINEMA 参加者が実際に回った拠点数 *Nomadic Cinema*

上図のように、なんと NOMADIC CINEMA 参加者の 93% が 5 つの拠点すべてを回っている。質的評価には反映しないとは言え、これは驚くべき数字である。

#### 5.4.5 評価結果のまとめ

NOMADIC CINEMA の創り出す「道歩き」が本当に「ワクワクする体験」であったかどうか、という質的評価における以下の4つの評価項目に対して、その評価が認められた。

- 1：歩きながら楽しむことができること
- 2：コンテンツに連続性があること
- 3：訪れる場所場所がそれぞれユニークな魅力（場所性）を持っていること
- 4：次に向かう場所がすぐに見つけられること

上記した4つの評価項目は、本研究において定義するワクワクに満ちた「道歩き」の4要素そのものである。つまり、NOMADIC CINEMAは、ワクワクに満ちた「道歩き」を生み出すことが可能であることが、質的評価によって証明されたわけである。

NOMADIC CINEMAとは、ワクワクに満ちた「道歩き」を1つのパッケージとしてデザインしたものである。NOMADIC CINEMAの創り出す「道歩き」に対して質的評価の裏付けが得られたことで、NOMADIC CINEMAに「道歩きのパッケージ」としての価値があることが、ここで実証されたこととなる。

## 第6章

# 結 論

### 6.1. 総括

本研究は、NOMADIC CINEMA という「道歩きのパッケージ」を0からデザインし、実社会において実施し、その実証を行うものであった。

本研究の目的は、NOMADIC CINEMA を通して、ワクワクに満ちた「道歩き」の体験を生み出すことにあり、NOMADIC CINEMA とは、そうしたワクワクに満ちた「道歩き」を1つのパッケージとしてデザインする試みであった。

本研究におけるモチベーションは、NOMADIC CINEMA を「道歩きのパッケージ」としてデザインすることで、都市の「どのような場所であっても」ワクワクに満ちた「道歩き」の体験を生み出したいと思うことにあった。「道歩きのパッケージ化」の背景には、「道歩き」が「街歩き」として局所化している現代の都市空間における現状に対しての、著者なりの問題提起があったわけである。

NOMADIC CINEMA の生み出す「道歩き」が、イベント参加者にとって (path (道) における鑑賞主体にとって) 「ワクワクする体験」であったことに対する質的評価の裏付けが得られたことで、NOMADIC CINEMA に「道歩きのパッケージ」としての価値があることが実証された。つまり、NOMADIC CINEMA は、「映像」という「まちづくり」ではない方法で、path (道) に「Meaning (意味)」を与えることに成功したわけである。これは本研究が、現代都市空間における局所化の問題に対するソリューションを提供するものであり、同時に、「道歩きのパッケージ化」というこれまでにない全く新たな概念を生み出すイノベーションであったことを証明している。

しかし本研究は、「道歩き」の第一歩目を導いたに過ぎないこともまた、事実である。「都市」という、多くの人々の営みによって形作られる複層的な空間における、局所的な event (出来事) として、「道歩き」の具体例をたった1つだけ示したに過ぎないのである。しかし同時に、具体例をひとつひとつ積み重ねることでは、「都市」を描くことはできないこともまた、真実である。

## 6.2. 今後への期待

著者の願いはひとつであり、それは本研究において生み出した NOMADIC CINEMA が、誰かの未来に対して役に立つものであってほしい、ということである。NOMADIC CINEMA における「道歩き」の体験が、その人なりの次のアクションにつながるきっかけとなってくれたら、著者にとって、これほど幸せなことはない。幸いにして、「自分だったらこう創る」というような話を楽しそうに聞かせてくれる人も、すでに出てきてくれている。本当に、嬉しい限りである。

本研究において、都市空間における「歩く」という身体的体験とパブリックスペースにおける「映像」とを融合させ、実社会の中で具体化・実現させたものが NOMADIC CINEMA (= 道歩きのパッケージ) であったわけであるが、「道歩き」の適用可能性は必ずしも CINEMA (映画) という特定のジャンルの中でのみ閉じられるべきものではないと、著者は考えている。第1章序論でも述べたように、都市空間のデザインにおいて「映像」という表現手段を考える際に大きなメリットとなるのは、コストパフォーマンスとモビリティである。現代の都市空間デザインにおける国際的な流れの中でも、そうしたコストパフォーマンスやモビリティは強い要請を受けていて、それが具体的な形をとって現れたのが「Media Facade (メディアファサード)」という新たな研究分野であると思う。

本研究が「Media Facade (メディアファサード)」という新たな研究分野に対して果たした貢献は、都市空間のデザイン手法のひとつとして「道歩き」という身体的なコンセプトが有効であると提示したことである。受け手(情報消費者)に

実際に都市空間を歩いてもらうことと、送り手（情報供給者）が映像によってストーリーを提供することとの親和性が、本研究の本質であると著者は考えている。その意味で、本研究における「道歩き」は、身体的体験をメディア化・インフラストラクチャー化したものであると考えている。受け手（情報消費者）と送り手（情報供給者）が、気持ち良く繋がっていける都市空間のデザインが本研究における「道歩き」であり、その具体例の一步目がこのNOMADIC CINEMAである。

著者は、何かの物語を体験する際には必ず、それが映画であっても、小説であっても、アートであっても、建築であっても、それを生み出した人がどのようなことを思い、考え、悩んでその答えに辿り着いたのかを想像するようにしている。表出した作品そのものを楽しむということ以上に、そうした「つくり手」の想いに感動することも多い。それはその場を楽しみながら、次へのきっかけとなる欠片を拾い集めることであると思う。

宮沢賢治による詩集『春と修羅』[20]の第二集に、『告別』という詩がある。著者にとっての宝物のひとつである。

おまへのバスの三連音が  
どなぐあひに鳴っていたかを  
おそらくおまへはわかってまい  
その純朴さ希みに充ちたたのしさは  
ほとんどおれを草葉のやうにふるはせた  
（中略）  
すべての才や力や材といふものは  
ひとにとどまるものでない  
ひとさえひとにとどまらぬ  
（中略）  
よくきいてくれ  
ひとりのやさしい娘をおもふやうになるそのとき  
おまへに無数の影と光の像があらはれる

おまへはそれを音にするのだ

(中略)

多くの侮辱や窮乏の

それらを嚙んで歌ふのだ

もしも楽器がなかったら

いいかおまへはおれの弟子なのだ

ちからのかぎり

そらいっぱい

光でできたパイプオルガンを弾くがいい」

本研究が、誰かにとっての「欠片」となってくれることを、願っている。

# 謝 辞

本研究の指導教員であり、幅広い知見からの確な指導と暖かい励ましやご指摘をしていただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の太田直久教授に心から感謝いたします。研究の指導だけではなく、イベントを実現させる上で社会という現実の壁にぶつかった数々の局面において、精神的に支えてくださいましたこと、心より感謝いたします。

研究の方向性について様々な助言や指導をいただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の稲蔭正彦教授に心から感謝いたします。この2年間、大きく成長させていただいたと感じております。

研究を開始するにあたって親身になって話に耳を傾けてくださいました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の石倉洋子教授に心から感謝いたします。

研究指導や論文執筆など数多くの助言を賜りました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の徳久悟特任講師に心から感謝いたします。

NOMADIC CINEMA の実現に向けて、苦楽を共にしたプロジェクトメンバーの若林寛和氏に心より感謝いたします。映画『アカリのさんぽ』の監督を務めてくださった良友でもある早坂亮輔氏、助監督の森下佳氏、榊井大地氏、撮影監督の松井宏樹氏、撮影助手の小川努氏、高橋航氏、録音監督の伊藤大地氏、録音助手の城野直樹氏、中村潤一氏、音響監督の楠本淳一郎氏、音響助手のウェイン・マックレモア氏、美術監督の春日日向子氏、ヘアメイクの平田祥子氏、佐鳥麻子氏、スタイリストの山田直樹氏、NOMADIC CINEMA 公式アプリ実装を務めてくださった石川直樹氏、平佐慧氏、インタラクティブ実装を務めてくださった芝原隼人氏、田中亮達氏、白井大介氏、ロゴデザインを務めてくださったROOM、皆様に心から感謝いたします。NOMADIC CINEMA にオリジナル楽曲を提供していただきましたシンガーソングライターのRie fu、トラックメーカーのre:plus

に心から感謝いたします。NOMADIC CINEMA の企画段階から実現に至るまで、温かいご対応とご協力を賜りました東京国際映画祭事務局の渡辺一氏、梶浦斉史氏、清水俊文氏に心から感謝いたします。六本木ヒルズでの実施に際して、温かいご対応とご協力を賜りました森ビル株式会社の井上紗彩氏に心から感謝いたします。そして研究活動を心強く支援していただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 Power of Motion Pictures の皆様に心から感謝いたします。

最後に、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科での研究生活を応援してくれた両親と、日々の研究を進めていく上でも私生活においても精神的に支えてくれた荒木瑠里氏に心から感謝いたします。自分のことをさりげなく気遣ってくれる母、NOMADIC CINEMA のためにわざわざ北海道から出向いてくれた父に、心から感謝いたします。皆様、本当にどうもありがとうございました。

## 参 考 文 献

- [1] Antoine, d. S. E. *Terre des hommes*. Editions Gallimard, 1939.
- [2] BRITISHCOUNCIL. *Musicity Tokyo*. <http://tyo.musicity.info/>, 2012.
- [3] Fabrica. *COLORS OF MOVEMENT*. <http://colorsofmovement.net/>, 2010.
- [4] Flick, U. *Qualitative Sozialforschung*. Rowohlt Verlag GmdH, 2007.
- [5] Koolhaas, R. *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*. Monacelli, 1978.
- [6] Lynch, K. *The Image of the City*. M.I.T Press, 1960.
- [7] MediaArchitecture. *Media Facades Festival*. <http://www.mediaarchitecture.org/>, 2008.
- [8] NPO 法人ドリフターズ・インターナショナル. 港のスペクタクル. <http://spectacleonthebay.com/>, 2011.
- [9] NPO 法人ドリフターズ・インターナショナル. *Cinema de Nomad*「漂流する映画館」パンフレット. 港のスペクタクル 2011 実行委員, 2012.
- [10] Pink, D. H. *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule the Future*. Riverhead Trade, 2006.
- [11] Rudofsky, B. *Architecture Without Architects*. Bernard Rudofsky, 1964.
- [12] University, N. T. *GPS FILM*. <http://www.dshessels.com/>, 2008.
- [13] アントワーヌ・ド・サン＝テグジュペリ. 人間の土地. 新潮社, 1955.

- [14] ウヴェ・フリック. 質的研究入門「人間の科学」のための方法論. 春秋社, 2011.
- [15] ケヴィン・リンチ. 都市のイメージ. 岩波書店, 2007.
- [16] ダニエル・ピンク. ハイ・コンセプト「新しいこと」を考え出す人の時代. 三笠書房, 2006.
- [17] バーナード・ルドフスキー. 建築家なしの建築. 鹿島出版会, 1984.
- [18] レム・コールハース. 錯乱のニューヨーク. 筑摩書房, 1995.
- [19] 貝島桃代, 青木大和, and 土岐文乃. 犬の散歩からみたまちの空間的特徴と評価. 日本建築学会大会学術講演梗概集, 9168 (2010), 335–336.
- [20] 宮沢賢治. 宮沢賢治詩集. 新潮社, 1991.
- [21] 原研哉. デザインのデザイン. 岩波書店, 2003.
- [22] 桜井厚, and 小林多寿子. ライフストーリー・インタビュー. せりか書房, 2005.
- [23] 鹿毛雄一郎. *Navinko*: 都市空間での探求的走行を促すサービスのデザイン. 慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科, 2010.
- [24] 小嶋一浩, and 赤松佳珠子. *CULTIVATE*. TOTO 出版, 2007.
- [25] 森稔. ヒルズ挑戦する都市. 朝日新聞出版, 2009.
- [26] 瀬田なつき. *5windows*. <http://spectacleonthebay.com/plays/cinemadenomad/>, 2011.
- [27] 長崎浩. 動作の意味論 - 歩きながら考える. 雲母書房, 2005.
- [28] 東日本旅客鉄道株式会社. *TOKYO STATION VISION*. 株式会社NHK エンタープライズ, 2012.
- [29] 藤原 徹平. *Cinema de Nomad* 「漂流する映画館」. <http://spectacleonthebay.com/plays/cinemadenomad/>, 2011.

- [30] 二川幸夫, and 二川由夫. 藤本壮介読本. エーディーエー・エディター・トーキョー, 2011.

# 付 録

A. NOMADIC CINEMA 企画書 (2012年8月16日  
版)



- NOMADIC CINEMA project -

## 「六本木の街を、映画館に変える」

都市体験型映画のご提案

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

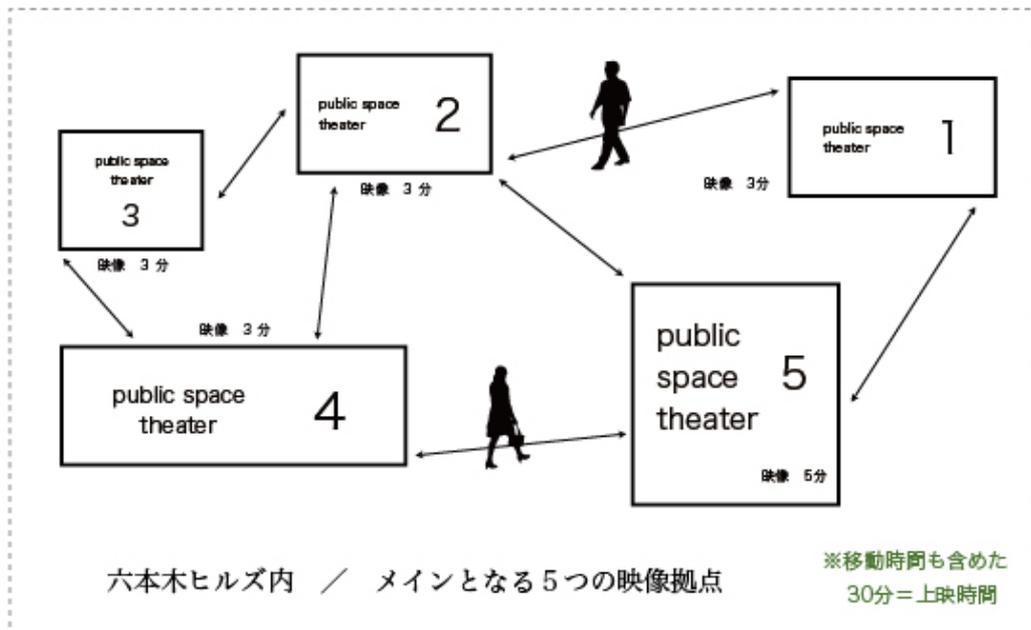
Graduate school of Media Design, KEIO UNIVERSITY

KMD Motion Space project 一同

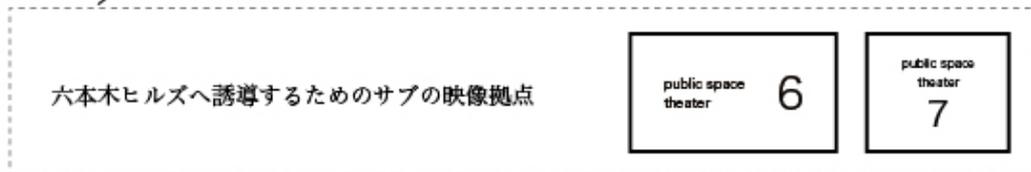
Flow Diagram

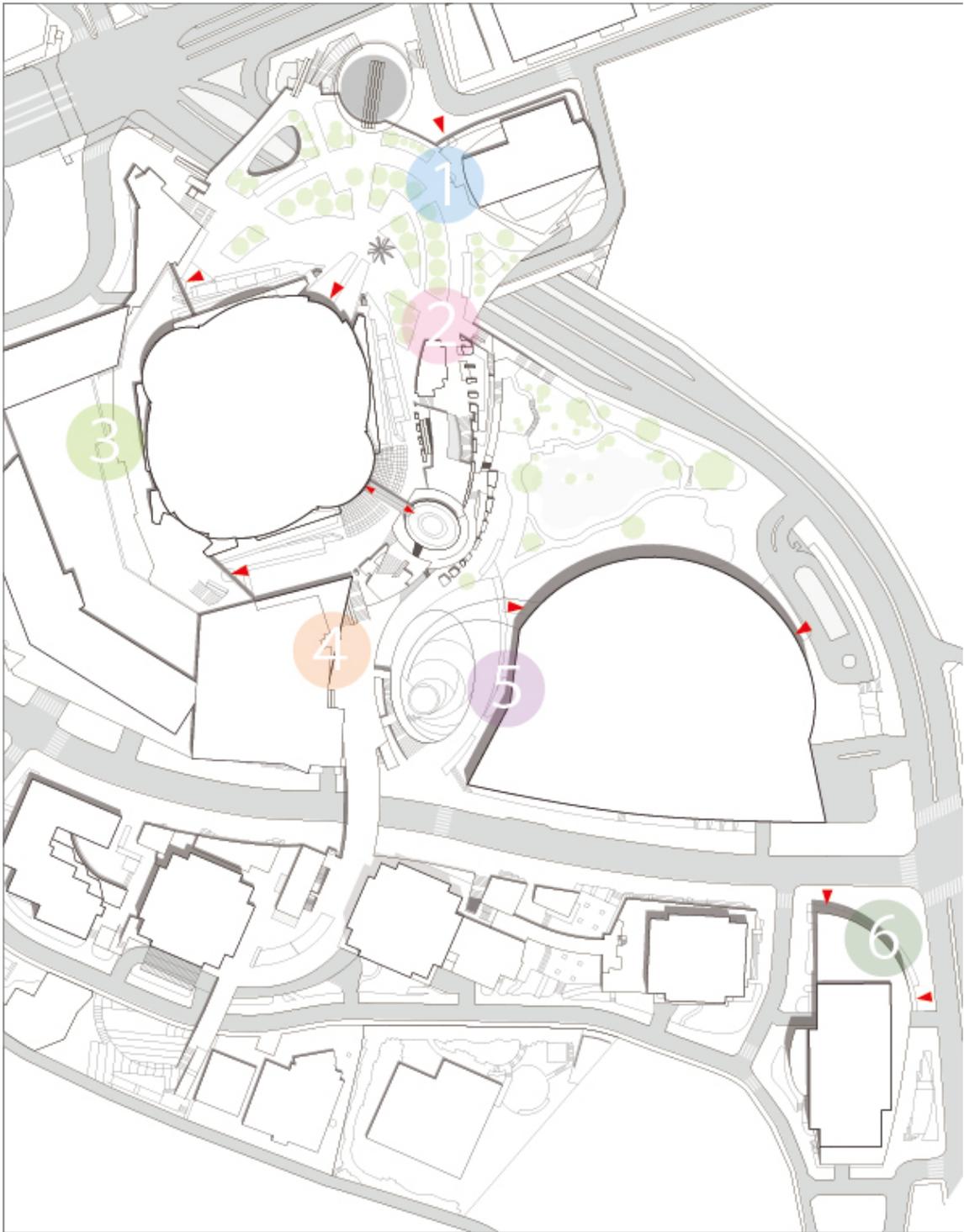
「非順路型」

- 30分の「映画」を「都市を回遊しながら」鑑賞する -



六本木ヒルズ内には、この映像作品のメインとなるデジタルインタラククションを導入した5つの映像拠点を配置します。その上で、より集客が期待できるよう、六本木ヒルズ周辺に六本木ヒルズへの誘導を目的とした2つのサブの拠点を配置します。





ROPPONGI HILLS PLAN MAP

## ■ NOMADIC CINEMA project とは何か？

### ブラブラと街歩きをしながら楽しむ映画

NOMADIC CINEMA project は、ひとことで言い表すと「**ブラブラと街歩きをしながら楽しむ映画**」です。  
数分の短い映像を都市に分散的に配置し、それらを観客が歩いて辿っていくことで、一本の映画として鑑賞してもらうという構造を持っています。  
発見性のある街歩きの楽しさと、映画といふどこまでも広がっている物語の大きさを、デジタル技術を用いて融合することに挑戦をしています。

### 次世代の映像メディアのひとつの在り方を示す

NOMADIC CINEMA project のコンセプトは、都市におけるソフトウェアとハードウェアの関係性の中に、  
**<映画>**というストーリーテリングと**<NOMAD>**という**身体的な表現手法**とを組み合わせることによって、新たな切り口を見つけ提示してみようとする事です。  
それは次の時代に必要とされる映像メディアとしてのひとつの在り方を示すことであり、同時に都市に対して新たな見方や感じ方、接し方や楽しみ方などを見出すこともできる。未来に向けての大きな可能性を持った拡張性のある都市型映像体験プロジェクトであると考えています。

### 先端的なデジタル技術とインタラクティブデザイン

**<映画>**と**<NOMAD>**を密接に結びつける要素として、**スマートフォンや KINECT** を用いて「映画の登場人物」と「観客」とを「**直接繋ぐ**」仕組みを取り入れる等、**インタラクティブデザインの観点からの双方向の表現と先端的なデジタル技術も積極的に用いています。**  
分散配置される各映像拠点で映し出される映像は、その拠点の周辺がそのままロケ地となり、あたかもスクリーンの向こう側に「**パラレルワールド**」が存在しているかのような不思議な街歩きの体験ができます。  
また**最新のデジタルシネマカメラを用いた 4K での高精細映像として撮影されることも特徴のひとつです。**

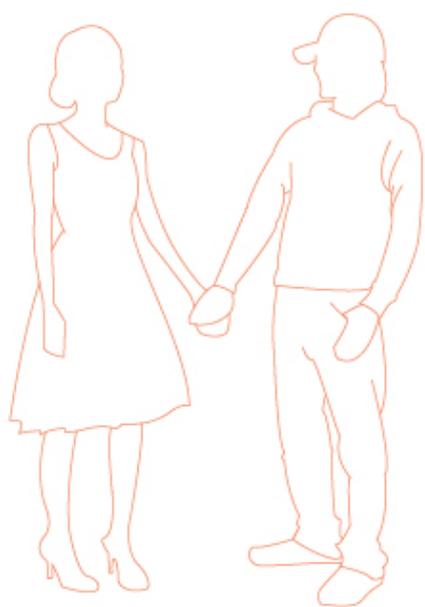
### 未だない実験的新しさをエンターテインメントとして

「都市」という場所としての要素、「映画」という物語としての要素、デジタル・インタラクションとして先端技術を用いた特殊効果、といった3つの要素を、**<NOMAD>**という観客が「**回遊する**」非常に身体的な表現手法の上で表現し、成立させています。**このようなプロジェクトは未だどこにも存在していないものであり、だからこそ新しく、かつ実験的でありながらも「観客が楽しいと思うかどうか」という部分を大切にエンターテインメントとして提供されます。**

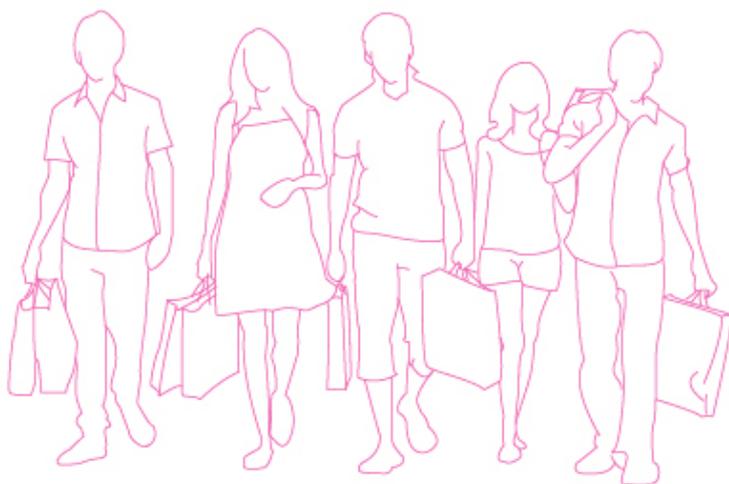
### 東京国際映画祭という舞台、六本木ヒルズという場所

東京国際映画祭の 25 周年の節目に見合う、ふさわしい産学プロジェクトとしてご提案したいと考えています。映画祭とは、映画を題材にそこから新たな価値を発掘したり、体験として次に繋がるものを拾って帰ってくることができたり、創造性のある催しであると思います。**「NOMADIC CINEMA project」は、0 から 1 を創り出すことを目的としており、東京国際映画祭という器にふさわしい料理であるのではないかと思います。**

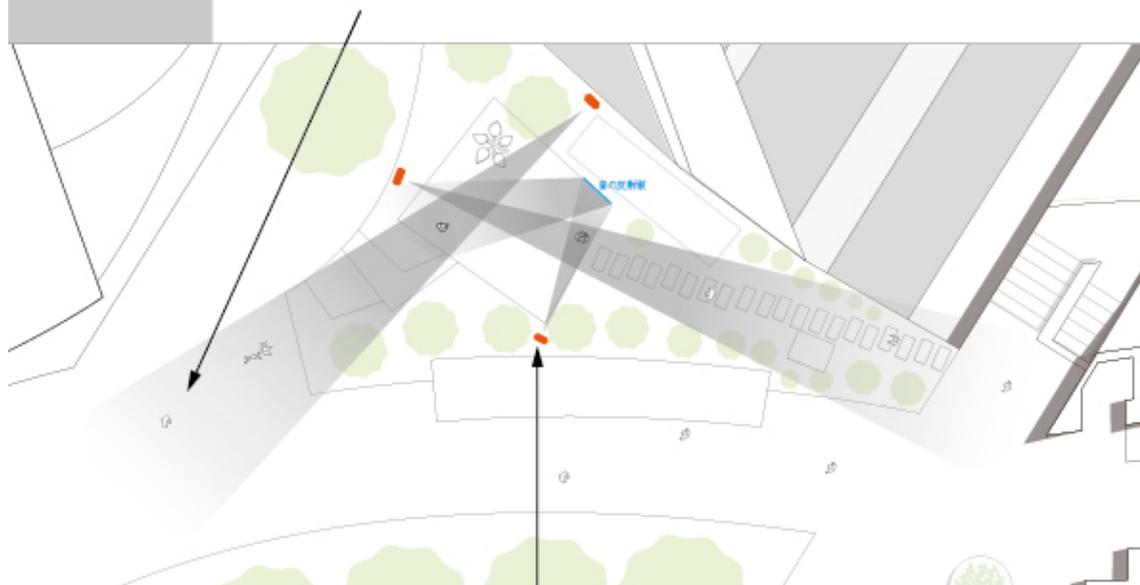
また**<NOMAD>**というアイデアは、場所が六本木ヒルズであるからこそ生まれたアイデアです。  
六本木ヒルズの持つ「コンパクト・シティ」と「パーティカル・ガーデンシティ」という2つのコンセプトにインスピレーションを受け、**<NOMAD>**という手法は考え出されました。六本木ヒルズは、一見するとわかりにくい平面計画を持っていますが、それは路地的な散策性と発見性を訪れた人々に与えるためです。そうした**散策性と発見性という要素から、<NOMAD>というアイデアは生まれました。**スクラップ&ビルドの時代は終わったとされています。壊して造り直すのではなく、今ある場所の魅力を引き出すような「**場所の再発見**」を試みる**新たな手法が必要**であると思います。そのひとつが**<NOMAD>**であると私たちは考えています。**<NOMAD>**はその意味で、究極に**エコロジーな表現手法**です。次世代の都市における非常に有効な問題解決手段のひとつとなる可能性があるのではないかと考えています。



六本木の街を、映画館に変える。



道行く人に、音を届け、誘引する。／例えば、主要アクセスラインの日比谷線の出入り口



### 超指向性レーザースピーカー／SONIC CAST

レーザービームのように、  
音をまっすぐ飛ばし、  
「その場にしか音が聞こえない」状態を  
作り出すことができます。



#### a. どこからか声が聞こえてくる

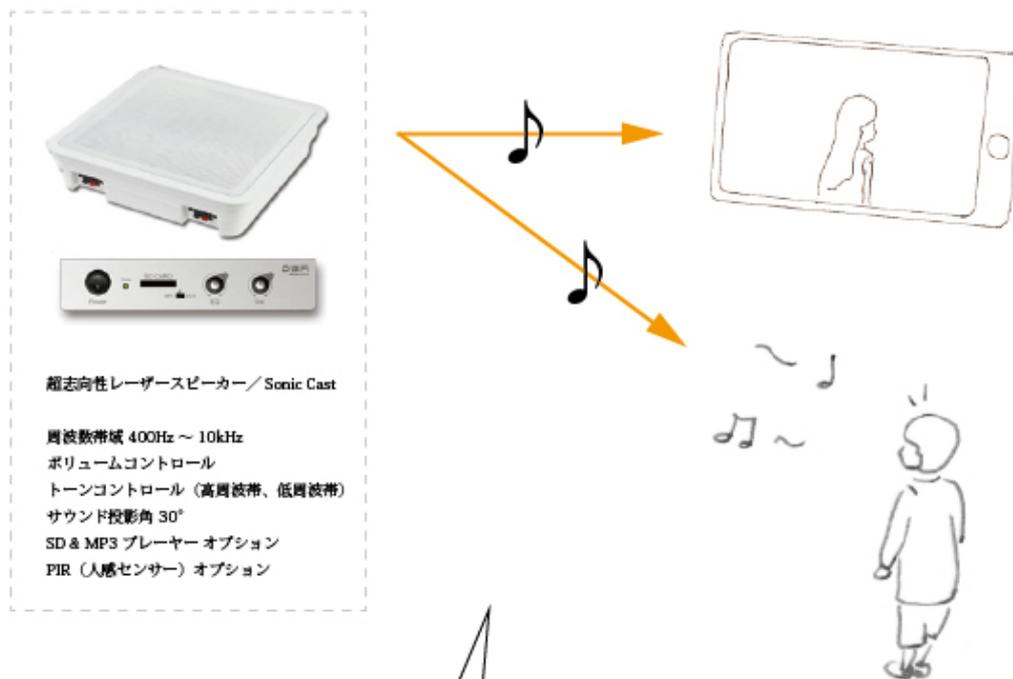


#### ■ インタラクション（ギミック）の内容

志向性スピーカーを使用し、音（登場人物の声）  
をある限定されたエリアに届かせるようにします。  
観客は、街を歩いていて、突然声が聞こえてくる  
という面白い体験ができます。

「非可聴音」によるストーリーミング技術を応用して  
おり、音源に近づいていくだけで、スマートフォ  
ン端末から自動で映画のシーン（パラレルワール  
ド世界の様子）を除き観ることができます。

■ インタラクション（ギミック）のシステム設計概要



非可聴音をトリガーとした「音」によるシステム設計

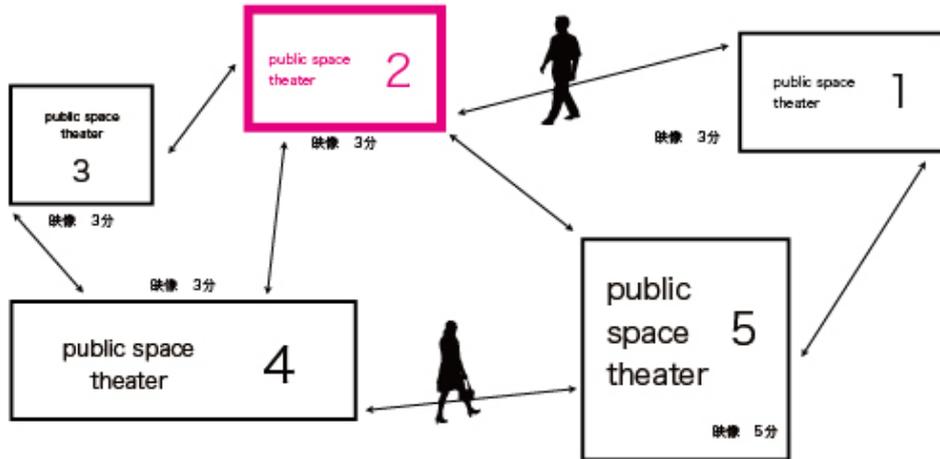
超指向性スピーカーから、本1番拠点（ローズガーデン）へと道行く人々を導く目的で、映画のヒロインの声や鼻歌を発信します。

ある距離にまで音源に近づいていくと、スマートフォン端末が「非可聴音（人間には聞き取れない周波数域の音）」を拾い上げ、動画へのスイッチングのトリガーとして機能します。

非可聴音のトリガーを受信後、ほぼ遅延がない状態で（限りなくリアルタイムに近い状態で）Appから動画が自動的に再生されます。

観客は映画のヒロインの声に導かれて進んでいくだけで、スマートフォン端末に対して何の操作もすることなしに、その場所を舞台にした映画を鑑賞することができます。

- 各映像拠点について -



3つ並んだプランター

3つ並んだプランターを利用した映像拠点を考えています。この空間は、いくつかの動線軸の交差点にあたり動線を考えていく上においても非常に重要な場所であると考えています。プランター部分に映像を投影し、映画の登場人物の足元にクローズアップすることによって、映像としておもしろいトライアルとなるだけでなく、ふと立ち止まってひと休みできるような空間を作りたいと考えています。

プランターの形を利用したスクリーン

■インタラクション d) レントゲンと3方向プロジェクション



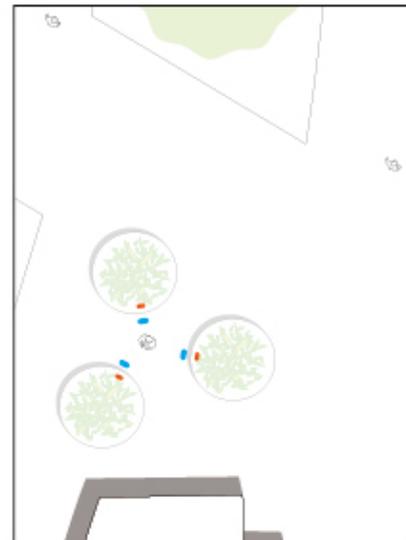
■ 機材の配置図面と機材説明



プリンター越しに、東京タワーを臨む  
こともでき、ひと休みする空間をつく  
る効果もあります。

■ インタラクション (ゲーム) の内容

3つのプリンターで囲まれた空  
間であることを活かし、3方向  
にスクリーンを設置します。  
カメラアングルもそれぞれのス  
クリーンに対応させて、3パ  
ターンの映像を用意します。  
更にプリンターという奇抜さを  
物語に活かすため、マーカー式  
ARを応用し、プリンターの内  
部をレントゲンのように透過し  
てしまう仕掛けも用意しまし  
た。場所本来の魅力引き出すこ  
とを軸に、映像とスマートフォ  
ンの活用を考えた内容です。



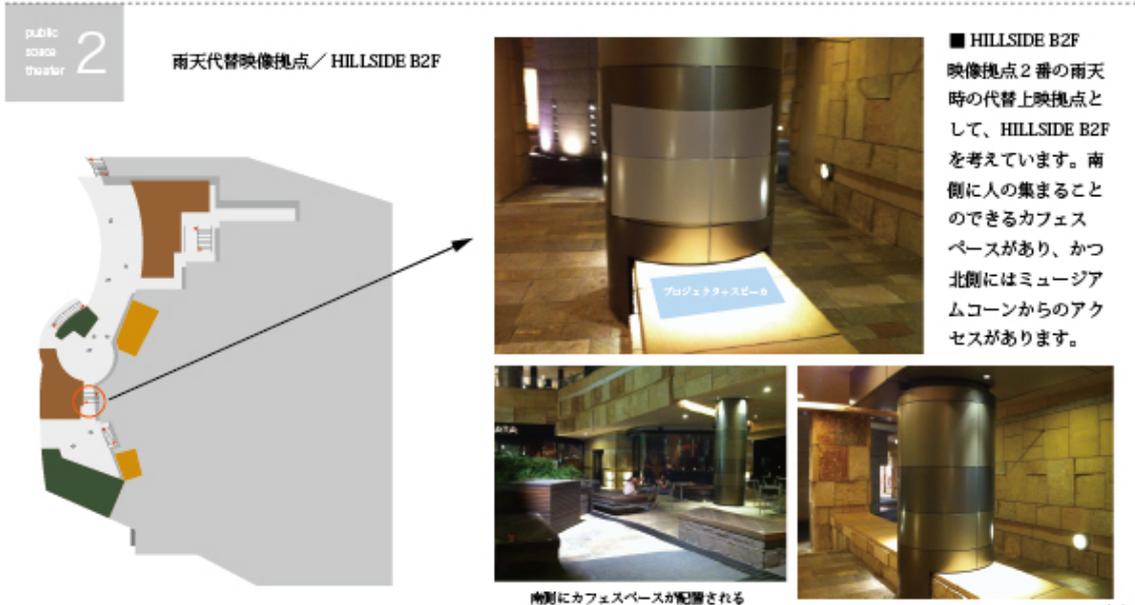
## - 雨天対策について -

### ■ 屋外拠点 / 1番、2番の拠点について

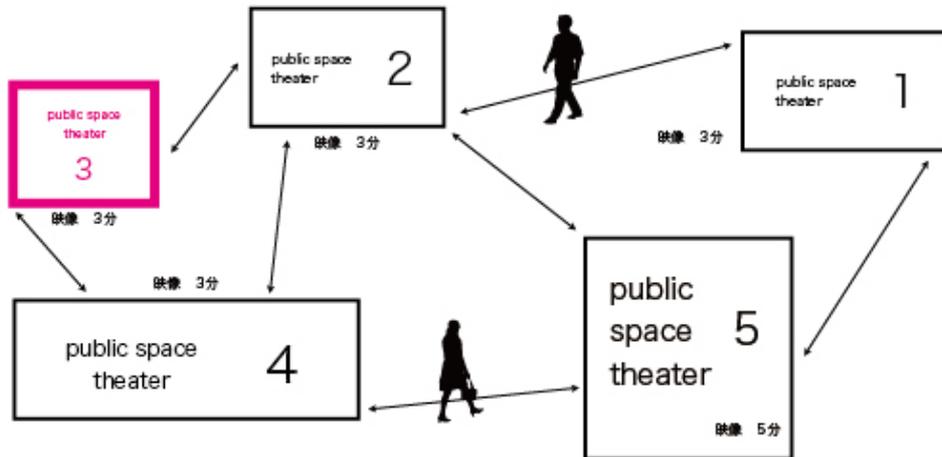
：雨天の場合の代替場所（屋内空間）をあらかじめ設定しておく。

### ■ 半屋外拠点 / 5番の拠点について

・専門業者による機材設置に際し、同時に雨天対策も施しておく。 ※3番・4番拠点は屋内なので対策の必要なし。



- 各映像拠点について -



この映像拠点は、ウェストウォークに人を誘導し、引込むことを考えた映像拠点となります。平面計画の上で凹みのあるスペースを上手く活用しています。通行の邪魔にならずにプロジェクター等の機材を設置するスペースも十分にとることが可能です。映像の精彩度合いを考え、映像投影用の特殊フィルムを壁に設置することが理想的であると考えていますが、現状復帰と安全面に適した施工法とその費用によっては、適宜壁面への直接投影等の手段に変更することなどが必要です。点在する各デジタルサイネージに観客の様子をリアルタイム中継したり、既存の設備も活用しながら人の流れをコントロールしていくことも視野に入れて考えています。



周囲のパノラマ写真

■インタラクシオン e) 自分自身が映画に参加している

※その場で撮影した顔写真から  
3Dモデルを作成し、映画に合成する技術



ストーリー上の必然として  
「写真撮影」を行ってもらう。

自分では知らぬ間に「自分が主人公の映画」を鑑賞できる。  
ex) clorets "kiss the movie".



サーバー経由の自動処理



7000lm クラスの大出力  
データプロジェクター  
／ Ex. Canon 「LV-7590」

サウンドスピーカー／ BOSE 301V

大きな空間に対応しつつ、  
専有面積が大きいミドルサイズ  
のサウンドスピーカーを使用します。  
外形寸法は以下。  
362 (W) 248 (H) 260 (D) mm



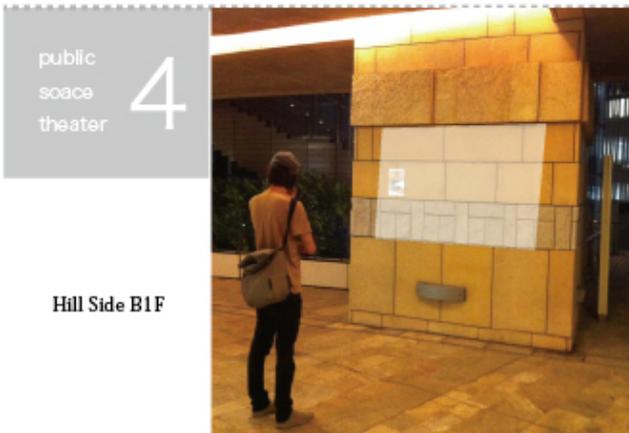
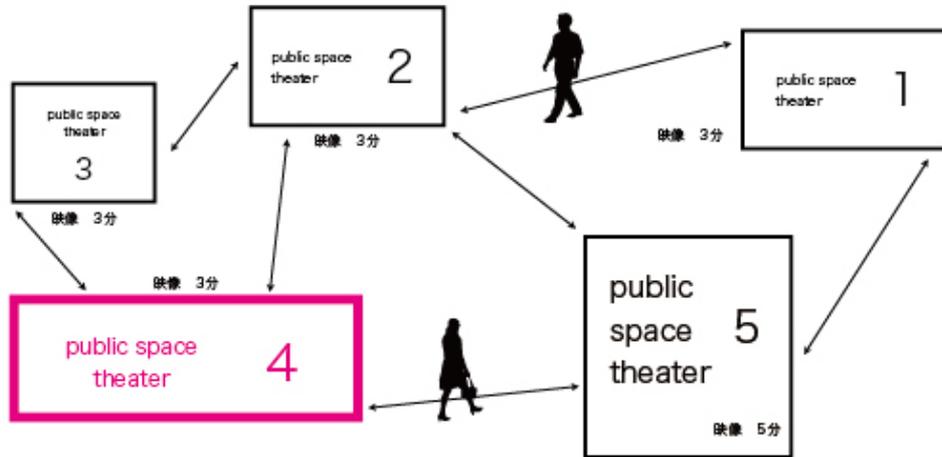
PC



■インタラクシオン (ギミック) の内容

その場で、係員が観客の顔を iPad などの端末で撮影し、そのうちの一人がリアルタイムで映像の登場人物の一人として顔合成されます。(株) モーションポートレートから 3DCG の合成技術を提供してもらうことで実現したインタラクティブです。イベント開催前の 3DCG インフラ構築作業 (専用ソフトウェアを用いた映像中の 3D モデリング等) は訓練を受けた KMD の学生が行います。

- 各映像拠点について -



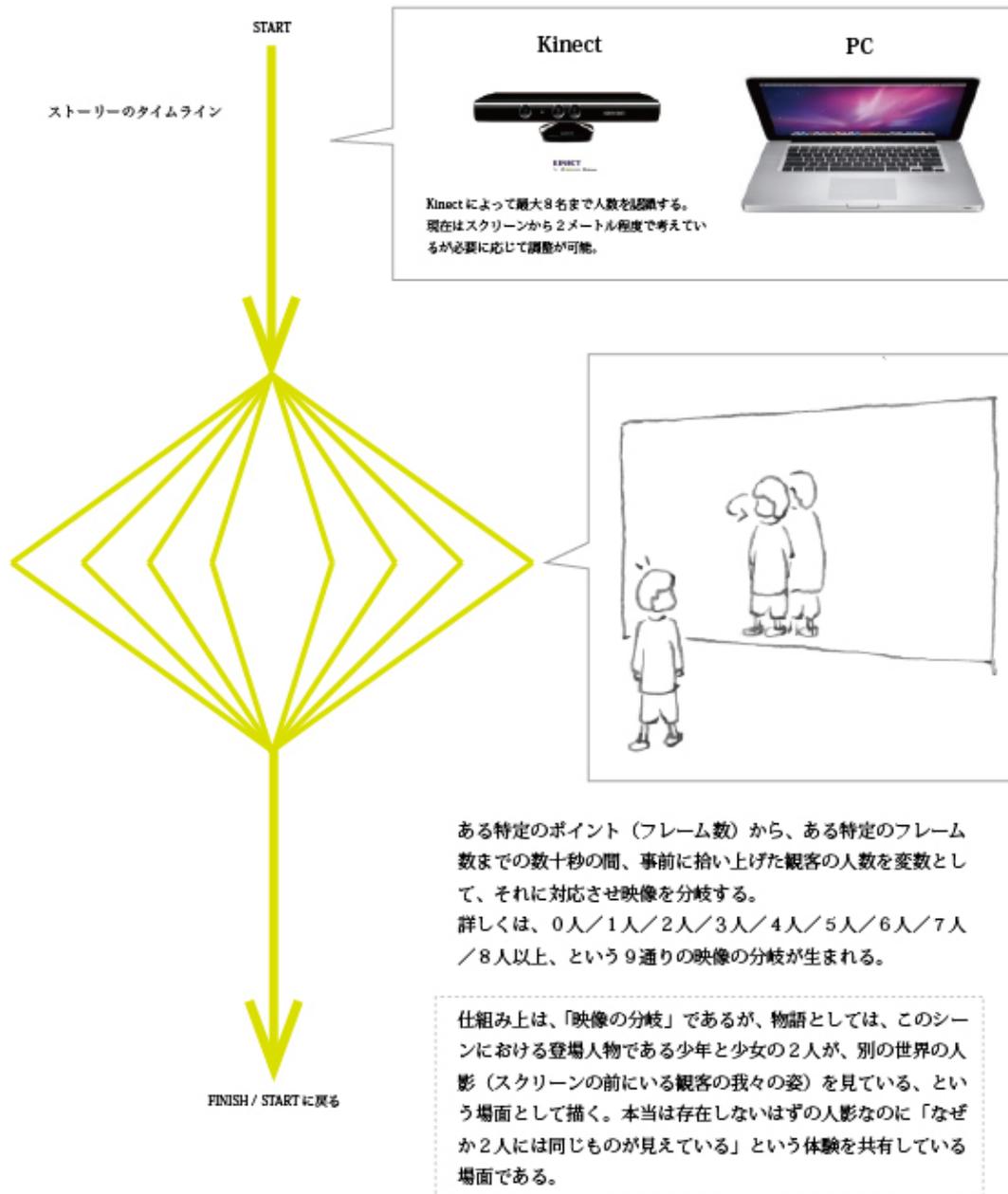
この映像拠点では、六本木ヒルズ映画館方面とケヤキ坂方面とのアクセス、各映像拠点との距離的なバランスを考え、上手く動線が機能するよう設置しました。込み入った場所の多いHILLSIDEにおいて、かなり広くスペースが空いており機材の設置についても通行の邪魔になることもなく十分なスペースが確保できます。またこの拠点に導入されるインタラクションは観客に反応し呼びかける等の仕掛けです。登場人物が等身大に近い大きさとして演出できる場所とスクリーンであることによって、仕掛けと物語の相性を高めています



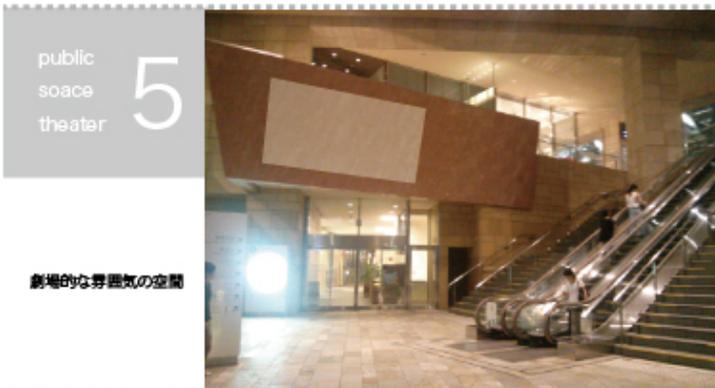
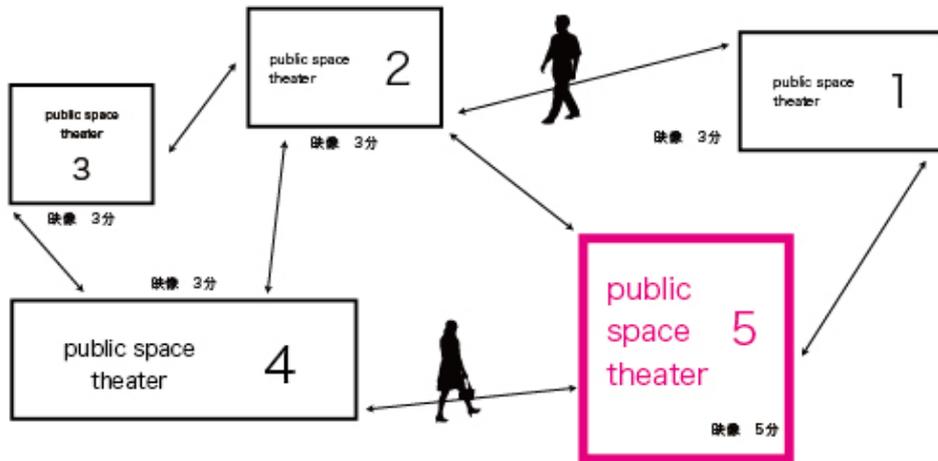
映像拠点周辺/ケヤキ坂方面へのアクセス

映像拠点周辺/広いスペースが確保可能である

■ インタラクション（ギミック）のシステム設計概要



- 各映像拠点について -



せり出した壁面を活用し、劇場的な雰囲気を持つ開放的な映像拠点を考えています。

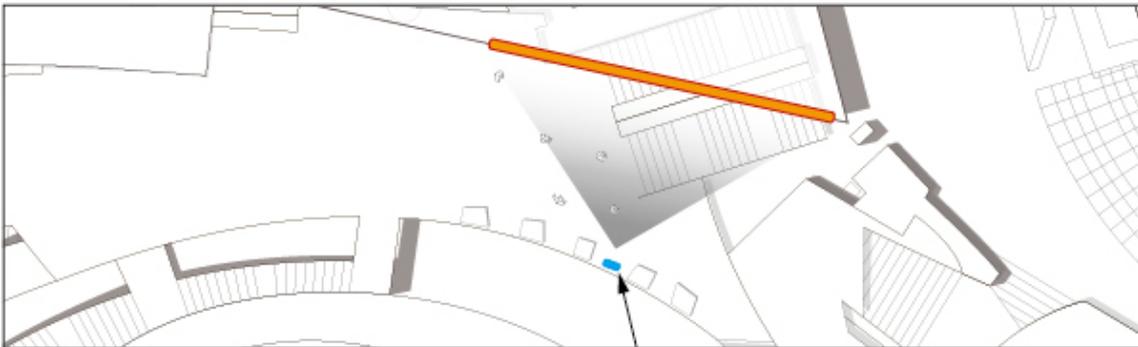
この場所は、「映像を投影する」ことを頭に置きながらフィールドワークをしていて、ふと「劇場のような雰囲気を持つ空間なのではないか」と気がついた拠点です。



劇場のパノラマ写真

■インタラクションc)  
突然鳴り出す電話





※雨天対策/半屋外-機材の設置段階で専門業者による雨対策

■ インタラクション（ギミック）の内容

特定のシーンにおいて、観客のスマートフォン端末に模擬的な電話着信のアクションを起こします。通話のかたちで会話を聞くことができ、映画の主人公との密接なコンタクトを演出します。その場に集まった複数の観客のスマートフォン端末が同時に一斉に鳴り出す、という演出となります。

現代の最先端の通信技術でも実現が困難なほど高度なインタラクションでしたが、店舗におけるクーポン情報等の配信の仕組みを提供する（株）シアーズの「Wi-Catch」という技術を活用することによって実現が可能となりました。

■ イベントとしての拡張を考えた映像拠点

この拠点は、物語のクライマックスを上映する場所です。物語のヒロインであるアカリが、10年後の姿（シンガーソングライター）で登場し歌を唄う場面が物語の最大の見せ場です。

ここでは拡張案として、映像でLIVEパフォーマンスを流すだけでなく、実際のLIVEのイベントとしても行うことをご提案したいと考えております。

LIVE 拡張案については次ページに記載します。



7000lm クラスの大出力データプロジェクター  
/ Ex. Canon 「LV-7590」

サウンドスピーカー / BOSE 301V

大きな空間に対応しつつ、専有面積が大きいミドルサイズのサウンドスピーカーを使用します。外形寸法は以下。



Wi-Catch

/(株) シアーズ提供

半径3メートル以内にあるスマートフォン端末に向けてインタラクションの作動命令を実行する。  
※コンセントタイプの電源

Blue-Ray プレイヤー or PC



Ex. SONY 「BDP-S190」

### 物語のクライマックスを、LIVE イベントとして拡張する提案

#### ■ 映像で流すだけでなく、実際の LIVE イベントとして

本物語では、物語のクライマックスとして、10年後シンガーソングライターとして活躍しているヒロインのアカリが歌を唄うシーンが用意されています。(映像拠点5番)

10年前の様々な物語 (映像拠点1番～4番) が集約される最大の見せ場となる場面です。

ヒロインのアカリ (10年後) 役には、俳優の方ではなくではなくプロの歌手の方をキャスティングする予定であることから、映像拠点5番においては、他の拠点と同じに映像を流すだけでなく、実際の LIVE としての要素も付け加え、拡張案としてご提案させていただきたいと考えております。

実際の LIVE パフォーマンス作品としても実施をすることで、よりエンターテインメントとして観客の皆さんに楽しんでもらえる企画となるのではないのでしょうか。

#### ■ 拡張案として、「アリーナの大型ビジョンとその周辺」を実施場所としてご提案

映像拠点5では、クライマックスにふさわしい場所として、前ページの「劇場的な空間」をご提案しました。

しかし、もしも LIVE 形式での拡張案が可能であるならば、より人が集まることのできる「アリーナの大型ビジョンとその周辺」を映像拠点としてご提案いたします。映像上映自体は添え付けの大型ビジョンで行い、一日に数回、大型ビジョンの周辺において実際に LIVE 形式にてパフォーマンスを行います。

その場合、映像拠点5番をアリーナに移動し、映像拠点4番を元の5番へとスライドさせる案をご提案します。



screen 5



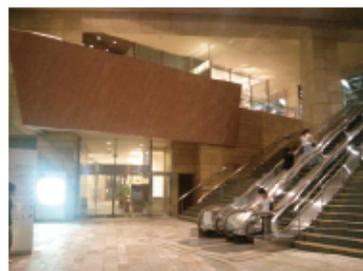
拡張案の場合



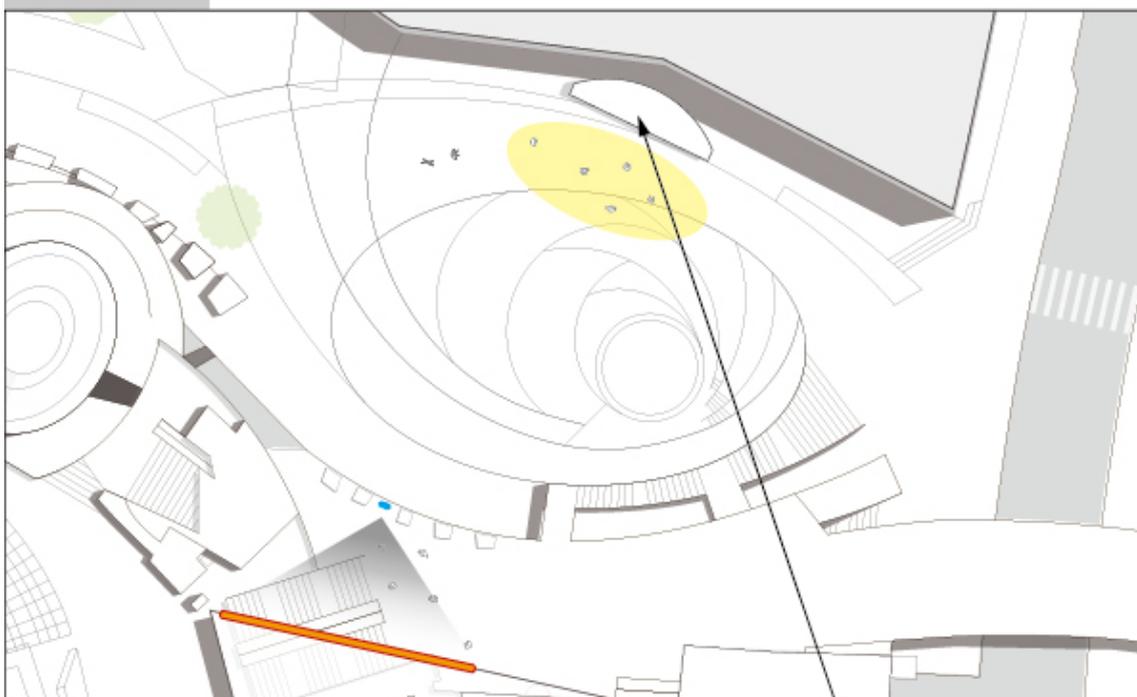
screen 4



拡張案の場合



拡張案における映像拠点5番/六本木ヒルズアリーナの大型ビジョン



■インタラクションc)  
突然鳴りだす電話



周囲のパノラマ写真



Wi-Catch / (株) シアーズ提供

近くにあるスマホを検出し、データを送信します。  
20cm 程度の小型端末です。

※電源として、コンセントが必要

圏内にスマホが入れば自動的に情報送信



情報送信設定は  
高セキュリティ、本館一帯など  
条件・状況に応じて各  
管理画面をご利用します。

## - 各映像拠点について -



六本木ヒルズ内には、この映像作品のメインとなるデジタルインタラクティブを導入した5つの映像拠点を配置します。その上で、より集客が期待できるよう、六本木ヒルズ周辺に六本木ヒルズへの誘導を目的とした2つのサブの拠点を配置します。

六本木ヒルズへ誘導するためのサブの映像拠点



public space theater 6



六本木ヒルズへ人を誘引する

サブ拠点としてのTSUTAYAの活用

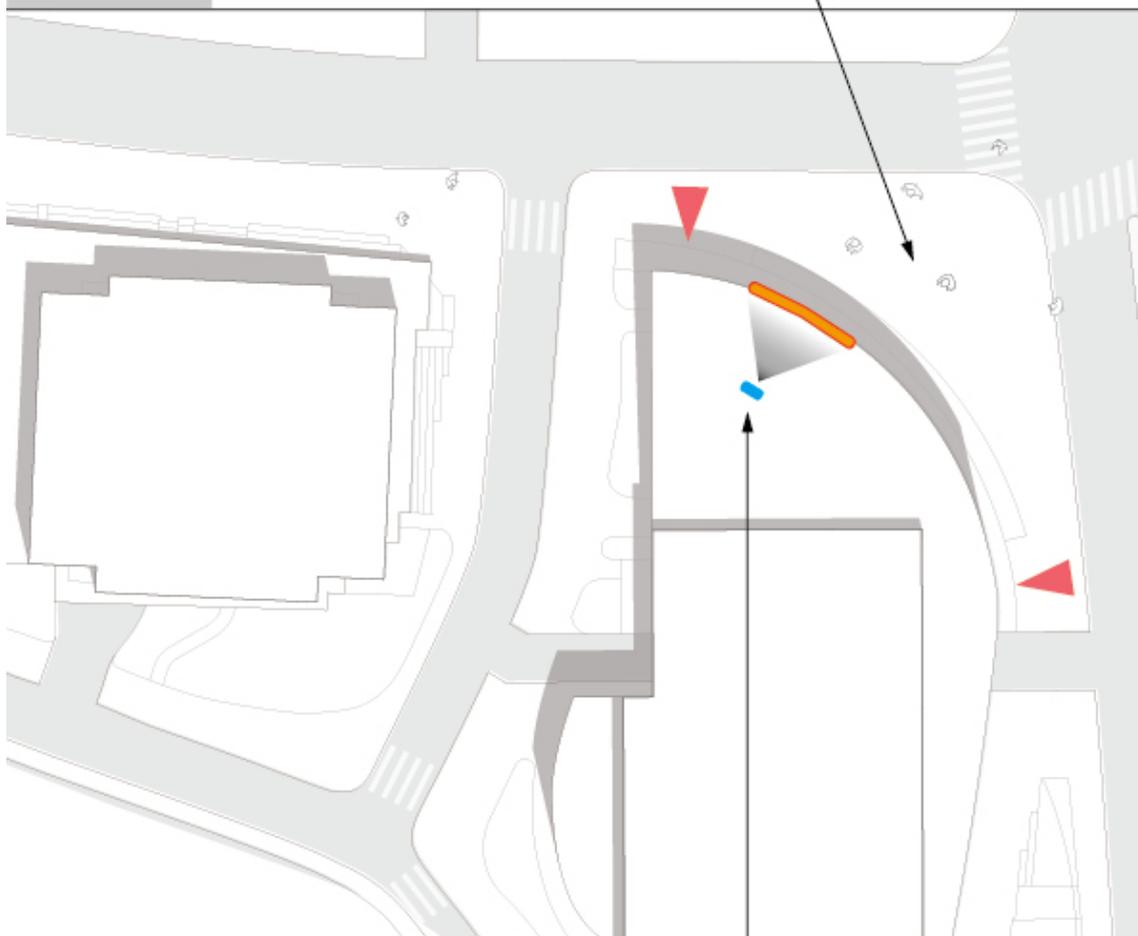
■「信号待ち」=「人が立ち止まる」というアイデア

TSUTAYA 様にご協力をいただき、ケヤキ坂下の交差点を上手く活用しようと考えています。見方を変えれば、交差点には必ず信号があり、信号がある場所では、人は必ず信号待ちをします。ごく当たり前の風景ですが、私たちは、この「信号待ち」を「人が立ち止まる場所」と読み変えました。



劇団のパノラマ写真

交差点で立ち止まる人々等に訴えかけ、六本木ヒルズへの誘引を促すサブ拠点  
／プロローグを上映します。



5000lm クラスの抽出力のデータ  
プロジェクター  
／ Ex. Canon 「WUX5000」

中会議室程度のスクリーンに該当  
する規模の拠点については、  
Canon 「WUX5000」等の 5000lm  
クラスのデータプロジェクターを  
使用します。

Blue-Ray プレイヤ or PC



Ex. SONY 「BDP-S190」

## - 各映像拠点について -



六本木ヒルズ内には、この映像作品のメインとなるデジタルインタラククションを導入した5つの映像拠点を配置します。その上で、より集客が期待できるよう、六本木ヒルズ周辺に六本木ヒルズへの誘導を目的とした2つのサブの拠点を配置します。

六本木ヒルズへ誘導するためのサブの映像拠点

public space  
theater 6

public space  
theater  
7

public  
space  
theater  
7

六本木ヒルズへ  
人を誘引する

サブ拠点としての  
六本木農園の活用



SoulVillage STATION  
六本木農園

### ■ 六本木農園とのコラボレーション

六本木農園様（株式会社 umari）とのコラボレーション拠点として計画しています。六本木農園前広場にスクリーンを設置させていただき、サブ拠点としてメイキング映像を上映します。また協同コンテンツについてもコラボレーションの可能性を調整中です。

B. 映画『アカリのさんぽ』シナリオ決定稿（2012年9月30日版）

#### 【物語概要】

8才の少女・アカリのちいさな4つの冒険物語。

アカリが出会う人たちは様々な問題を抱えています。

彼らとの些細な交流はどこかおかしかったり、寂しかったり・・・

そして10年という歳月が経過し、舞台は2012年へ。

時間を跨いで描くふたつの世界。

アカリと出会ったことで彼らは知らず知らずのうちにハッピーになっています。

さらに、アカリの人生も10年前に彼らと出会ったことで変わりました。

アカリは、新人歌手としてデビューしています。

そのライブ当日が最後の5つ目の物語となります。

歌を唄う。もともと多くの人を幸せにするために。

アカリの歌は5つの物語を繋いで大きな感動を呼び起こす。

繊細な映像で表現する人間模様と、インタラクティブを用いた新しい表現への挑戦。

NOMADIC CINEMAは今までにない未体験の感動を届けます。

#### 【登場人物】

・2003年

アカリ(8) 六本木に住む少女

スガ(45) 路上ミュージシャン

XX(30) 映画俳優

ユウカ(24) OL

サトル(25) 会社員

ベンジャミン(11) 写真が好きなアメリカ人の少年

・2012年

アカリ(18) 新人シンガーソングライター

スガ(55) 花屋の経営者

XX(40) 映画スター

ユウカ(34) 主婦

サトル(35) ユウカと結婚

ベンジャミン(21) 若手のフォトアーティスト



1	どこから声が聞こえてくる ローズガーデン／昼	観客との運動
	<p>アカリ「あ、間違えた」  スガ「え」  スガ 香餅を見るスガ  スガ「そっちの方がいいね。やっぱり歌手向いてないね」  アカリ「勝手に」  スガ「だって、かな」  アカリ「今は？」  スガ「！ただのおばきんよ」  アカリ「おばきん、あける」  アカリ、スガに持っている花をあける  スガ「おばきんじやないよ！自分で言うのよ、人が言うのはちがいの」  アカリは笑っている  スガ、アカリからもらった花を見ている  スガ「おばきん位の時だね、お花屋さんになりたかったの」  スガ、アカリに微笑む  アカリ「あーこれは？」  アカリ、突然立ち上がる  スガ、口ずさみながら、踊り始める  ベレエの音楽を楽しむ身のこなし  楽しそうにダンスするアカリ  スガ「すこいねー」  アカリ「面白いから、ベレエ。あと音源はアールとロクタクライミンガ」  スガ「すこいねー！」  アカリ「なるまないの？」  スガ「ん？」  アカリ「お花屋さんにならまないの？」</p>	
2	<p>ローズガーデン（10年後／昼）  ローズガーデンに鳥獣が隠れまわっている  それはスガ（55）の声だ  ローズガーデンに足を踏み入れるスガ  腰を後ろで回り、エアロンを肩につけている  花が植えられた鉢植えを持っている  鉢植えを置いて、深呼吸をする  スガはローズガーデンで踊り始める  アカリがやめた踊りを足元を見つめている  鉢植えの傍には今日付けられるアカリ（18）のライアのエアロン  が見える  と誰かの声がする  アカリ「あ」  スガが振り返る  スガ「あ」  アカリ「おばきん」  スガ「おばきんじやないよー」</p> <p>※初めに戻る</p>	

2	レントゲン+3方向プロジェクション/昼	観客との運動
観客	<p>時計牆 (Watch)</p> <p>3〇3つ並んだアラントー (10年後/昼)</p> <p>ユウカとサトルはまをいしている。</p> <p>アラントーの腕を2人は手をつないであごでいく。</p> <p>サトルがアラントーの傍で立ち止まる。</p> <p>サトル「(笑って) あ、腕に出したはらる。」</p> <p>ユウカも立ち止まって振り返る。</p> <p>サトル「はじめて買った時計、なんであんたこと指してなの？」</p> <p>ユウカ「なに？」</p> <p>サトル「時計がここに置まってるって聞いてきたのだから。」</p> <p>ユウカ「ほんとどうなの？」</p> <p>サトル「うそだよ。」</p> <p>ユウカ「ほんと。だしあめりか？」</p> <p>サトル「はいよ。」</p> <p>ユウカ「100万円出さる？」</p>	<p>※3方向にアラントーが設置されており、それぞれにカメラのアンクルが異なる。</p>
十音	<p>4〇3つ並んだアラントー (レントゲン+3方向/プロジェクション/昼)</p> <p>地面に投げつけられた時計が転がっている。</p> <p>ユウカは腕時計をタクヤに投げつけたのだ。</p> <p>タクヤ「いつだよ。」</p> <p>ユウカ「あー！めん頼みなの？」</p> <p>タクヤ、時計を拾って女に近づいていく。</p> <p>タクヤ「これお前のだよ。」</p> <p>タクヤ、時計を隠そうとする。</p> <p>ユウカは拳を握る。</p> <p>ユウカの腕を無くて無理矢理手離そうとするが、拒絶するユウカ。</p> <p>ユウカ「やだよ。」</p> <p>タクヤ、あきらめて時計を地面に置き去りにして行く。</p> <p>ユウカ「絶対別れたいならもん。」</p> <p>タクヤ「じゃあなあ。」</p> <p>取、腕に留めや行ひてしまふ。</p> <p>ユウカ、地面にしまがみこんで時計を拾う。</p> <p>ふ、同じように地面に落ちていたアカリの髪が目に入る。</p> <p>その近くでアカリは地面におもちゃや手紙などを広げている。</p> <p>その他に、茶碗の切れ端、写真、サンタラス、もある。</p> <p>それらを小さなおもちゃを箱に詰めていたところだ。</p> <p>ユウカがアカリに声をかける。</p> <p>ユウカ「タイムカプセル？」</p> <p>アカリ「うん。」</p> <p>ユウカ「あ、一緒にお願ひしてらる？」</p> <p>ユウカはアカリに腕時計を返す。</p> <p>アカリはユウカが返しているのを尻、へんかちを返す。</p> <p>へんかちを返すユウカ。</p> <p>ユウカ「ありがと。」</p>	

2	<p>レントゲン + 3方向プロジェクション / 昼</p>	<p>観客との運動</p>
<p>※この場面、インタラクティブで表現          アランターの中には、あの時計がある          デジタルの表示が現在の時間を示し続ける (AR)          ※初めに戻る</p>	<p>× × ×          アカリはアランターの中にタイムカプセルを埋めている          それを手伝っているユウカ          × × ×          埋め終わった後、          アカリ「帰らないの」          ユウカ「うん...」          アカリ「わたし誰か来るから。バイバイ」          アカリは帰って行く          ユウカはアランターの壁に立ち寄りながら          え、サラリーマン風の男がやってくるユウカに話しかける          サトルである          サトル「すみません」          ユウカ「はい」          サトル「いま何時かわかりますか、時計を忘れたらどうして」          ユウカ「時計は戻さなくていい          が、腕にはありません」          ユウカ「理屈をさしませんでした」          サトル「はい？」          アランターを指差して          ユウカ「この中ですか」          サトルは笑って首を振る          サトル「えーこの中じゃありません」          ユウカ「じゃあどこですか」          サトル「えっ、何を言ってるの？」          ユウカ「ほんと？」          サトル「あつ、じゃあもう100万円出します」          ユウカ「はいはい、だめ。10年後に還る契約だから」</p>	<p>※3方向にアランターが設置されており、          それぞれにカメラのアンクルが異なる。</p> <p>※この場面以降、観客はARを用いたア          ランターの中に埋められた「十年後の時計          計」が入った「タイムカプセル」を見るこ          とができる。(レントゲン)</p> <p>※ARは、静止画ではなく動画で行われる。          つまり「タイムカプセル」内をペンで掘る          たり、「時計計」以外の十年後に残るア          イテム(家財、服類、地図、携帯電話)も          同時に登場する可能性がある。</p> <p>※観客はARを使用してもうひとつの時間          面を提示したり、体感から簡単な実験を行          う等の方法を検討している。</p>



3	<p>観客自身が映画に登場する ウェストウオーク南/昼</p>	<p>観客との運動</p>
<p>観客</p>	<p>XXが監督の存在に気づく          XX「あ」          監督ははつが監督である          監督「…」          XX「監督」          監督「お前も来るか、舞台挨拶」          XX「えっ、はいですか」          え、XXが様子を伺い、アカリがいなくなっている          近くのサイネージに映像が流れ始める</p> <p>6○ウェストウオーク（10年後/昼）          ウェストウオークのデジタルサイネージに映像が流れている          東京国際映画祭の授賞式後の会場の様子である</p> <p>7○東京国際映画祭・記者会見会場（10年後/昼）          東京国際映画祭の授賞式後の記者会見が行われている          監督が記者の質問に答え、作品のストーリーを語っているところ          機にはXXらしき人物が座っている          監督「今回の映画は、10年前の『透明人間』の続編であり、          前回のラストで透明人間であることがバレて隠れていた主人公          ある少女と出会い、透明サンタクロースを少女おかけで透明になってしま          う。主人公と少女の交流を透明人間を通じて描いたものでした」          司会「それでは写真撮影の方に移りたいと思っております」          監督「そして、XXが立ち上がり写真撮影に向かいます」          シェアターが笑われる          XXはトロフィーを誇らしげに掲げている          (インタラクティブな体験…ら体験)</p> <p>8○ウェストウオーク（10年後/昼）          サイネージの機には映画のポスターが貼られている          映画タイトル「透明少女」          そのポスターには、少女としながみんたがXXが映っている          ポスターの少女は、透明になっており、洋服しか見えなく          その姿は、アカリとXXのものはまったく異な          デジタルサイネージから音声が聞こえる          記者「主役についてお伺いしてもよろしいでしょうか」          監督「この映画の主役は監督です…」</p> <p>※初めに戻る</p>	<p>XXさんの顔が画面に登場する。(二画面)          台詞を念々(口の動きもほぼ)観客の          人がXXさんとして映画に参加する。</p>



4	映画の登場人物が反応する 大屋根フザザ／昼	観客との運動
観客	<p>0B ○ミラクルランド入り口      岸ミラクルランドに入つて行くまで      楽しそうに歩いて行く</p> <p>0C ○ミラクルランドの真ん中      人々に地図が広げられている      ベンシタミン（1）は今撮った写真を地図に貼付ける      アカリは地図を眺めている      ポロロイドカメラで撮られた写真が地図に貼付けられている      場所に対応したオリジナルの地図だ      5のライオン会場の場所にはまだ写真がない</p> <p>アカリ「ここは？」      ベンシタミン「アキタヤ」      アカリ「あんまりもどかしいのだ」      ベンシタミン「アカリ」      アカリはボタンを押しボタンを押す      ベンシタミン「I'll go back to America. So...this is the last time, I'll see you.」      ポロロイドカメラからフィルムが出る      ベンシタミン「Exactly 10 years from now, I'll be back here...      I'll miss you.」      その写真は10年後の今日の自分をターゲットに撮る      彼等のアカリには意味を分らない      ベンシタミンは小指を差す      アカリの小指と指を合わせる</p> <p>1A 「ゆーびきーゆーびきー」      二人が挨拶するベンシタミン</p> <p>ベンシタミン「Bye-bye」      アカリ「バイバイ」      ベンシタミンが去る      1B だが止まるもどしいアカリに向かうボタンを押す      写真出されるフィルム</p> <p>1C ○ライオン会場（10年後／昼）      ベンシタミン（2）は、ライオン会場はやって来る。      ベンシタミンの手にはアカリの写真がある      まだ、ライオンはまだ閉館しており、会場にはベンシタミン一人である      ベンシタミンは箱から取り出した型のポロロイドカメラを構える      1枚のフィルムが引き出される      広げられた地図に新しい写真を貼付ける      そこには10年前のアカリの写真も貼つてある</p> <p>※初めに戻る</p>	

5	突然電話が掛かってくる 劇場的な空間／昼	観客との運動
観	<p>ライブ劇 (Live)</p> <p>1-A○ライブ会場前 (突然電話が掛かってくる／昼)</p> <p>ライブ会場には、映画のポスターが掲示されている 映画「透明少女」のものである 後ろ姿のXXと顔面になった少女が描かれている 映画「透明少女」主役、公開記念ライブという説もある</p> <p>1-B○ライブ会場</p> <p>お客さんが座席にほぼいっぱいになっており、 閉演までまもなくという状況 観客の中にはペンライト、スマホもいる 野崎ユウカと夫が通りかき、LIVEを見物している</p> <p>1-C○ライブ会場・舞台裏</p> <p>アカリ (18) は椅子に座ったタイムカプセルを扱っている 士がまばらに付着しているが 座席あたりの状態のおもちゃ手紙等がある その中に、写真、録音機、ハンカチ、破れた茶巾もある アカリは、その中から消遣用紙の古い折り紙と携帯電話を手取る 電源を入れると、液晶画面に光が灯る 「留守電話が一件あります」という表示 (この場面を観客への発信) アカリは、留守電話の留守ボタンを押しこむ 携帯電話を耳に近づけてアカリ</p> <p>アカリは涙をこぼしながら笑っている 電話の向こうから、楽しいメロディーの電話が聞こえてくる 現在のアカリもそれにあわせてペンライトをい ふたりが時空を超えて1キニーを繋ぐ</p> <p>1-D○ライブ会場</p> <p>アカリは、今スター1キニーを一杯握り飲んでいる 笑顔で楽しそうに聞いている だくまんの人だまは裏方は聞かずに行く</p>	<p>※観客のスマートフォン端末に着信のアクションが体験。アカリが留守電話の留守ボタンを押しこむ時、スマートフォン端末から音声が流れる。</p> <p>※スマートフォンには留守電話が表示。 10年前に吹き込んだメッセージがスマートフォンから再生される アカリ (8) 「もしもし、10年後のおだし、お元気ですか？」 アカリ (8) 「今どうですか？ どのままだよ？ ねえ、どうですか？」 アカリ (8) 「おだは今大本木と大木といるよ。うん、ね、とにかんぶんなごころいことがあつてお茶屋もいるといふんだ。笑つてもいい電話にも挨拶にもいいんだ。誰かかかってた、忘れちゃったね。」 アカリ (8) 「今もみんな笑ってる。」</p> <p>※ライブ終了後、アカリから発信がある アカリ (18) 「もしもし、今日はライブに参ってくれて本当にありがとうございます。楽しんでましたか。大本木と大木とつながってましたか？ ほんとにほんとにありがとうございます。タイムカプセルを握りこみ、映画の非難を聞いて、はじめて話をしたり、勝手に泣いて聞いたり、思い出がだくまん。」 「みんな大本木と大木を愛してる、いいことあるんだ。」 誰かかかってた、忘れちゃったね。」</p>

C. NOMADIC CINEMA 『アカリのさんぽ』 キャスティング用企画書 (2012年9月16日版)



株式会社 [REDACTED] 様

はじめまして。

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科修士課程に在籍する山之内と申します。

本大学院は、これからの創造社会において国際的に活躍できる人材の育成を目的として5年前に慶應大学が新設した独立大学院です。次世代のメディアを実践的な研究を通して創りだしていくことを目的とし、在籍する学生はリアルプロジェクトと称した産学連携プロジェクトに従事しております。

この度、第4期修了プロジェクトとして東京国際映画祭において、次世代のデジタル映像メディアの創出を目的とした実験的な映画の製作・上映を行う企画を開催することになり、その作品の出演キャスト（[REDACTED] 役）として、貴社に所属される [REDACTED] 様に是非ご出演をお願いできないかをご連絡を差し上げた次第でございます。

前向きなご検討のほど、何卒よろしくお願い申し上げます。

以下、企画概要書となります。

担当者連絡先： 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 Power of Motion Pictures  
NOMADIC CINEMA project 代表：山之内 淡（ヤマノウチ タン）

mobile : [REDACTED]

E-mail : [REDACTED]

〒 [REDACTED]



- NOMADIC CINEMA project -

## 「六本木の街を、映画館に変える」

都市体験型映画のご提案

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

Graduate school of Media Design, KEIO UNIVERSITY

KMD Motion Space project 一同

■ NOMADIC CINEMA project について

NOMADIC CINEMA project は、〈六本木の街を、映画館に変える〉をキャッチコピーにした次世代のメディアの創出を目的とした実験的な映画プロジェクトです。

3分から5分程度の短い映像を街の中に点在させ、それらを観て回っていただくことで (NOMAD することで) 一本の映画を鑑賞していただきます。またスマートフォンや KINECT を用いて、映画の物語と観客の間にコミュニケーションをつくる仕掛けを盛り込んでいることも本企画の大きな特徴です。

慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科 (KMD) と東京国際映画祭 (TIFF TOKYO) 事務局、そして (株) 森ビル様との産学連携プロジェクトとして企画・推進しており、上映会場は、(株) 森ビル様のご協力のもと六本木ヒルズにて実施いたします。

今年の第25回東京国際映画祭期間中の2012年10月26日での上映・実施を予定しております。

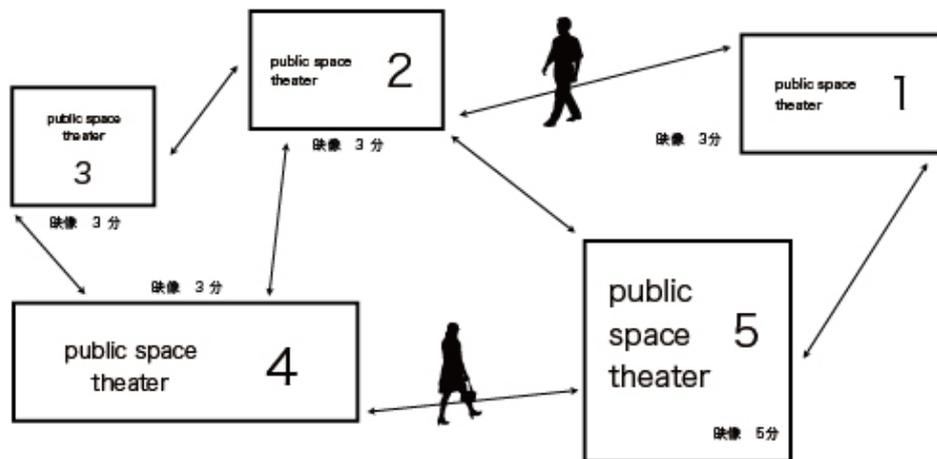
CONCEPT

What is "NOMADIC CINEMA" ?

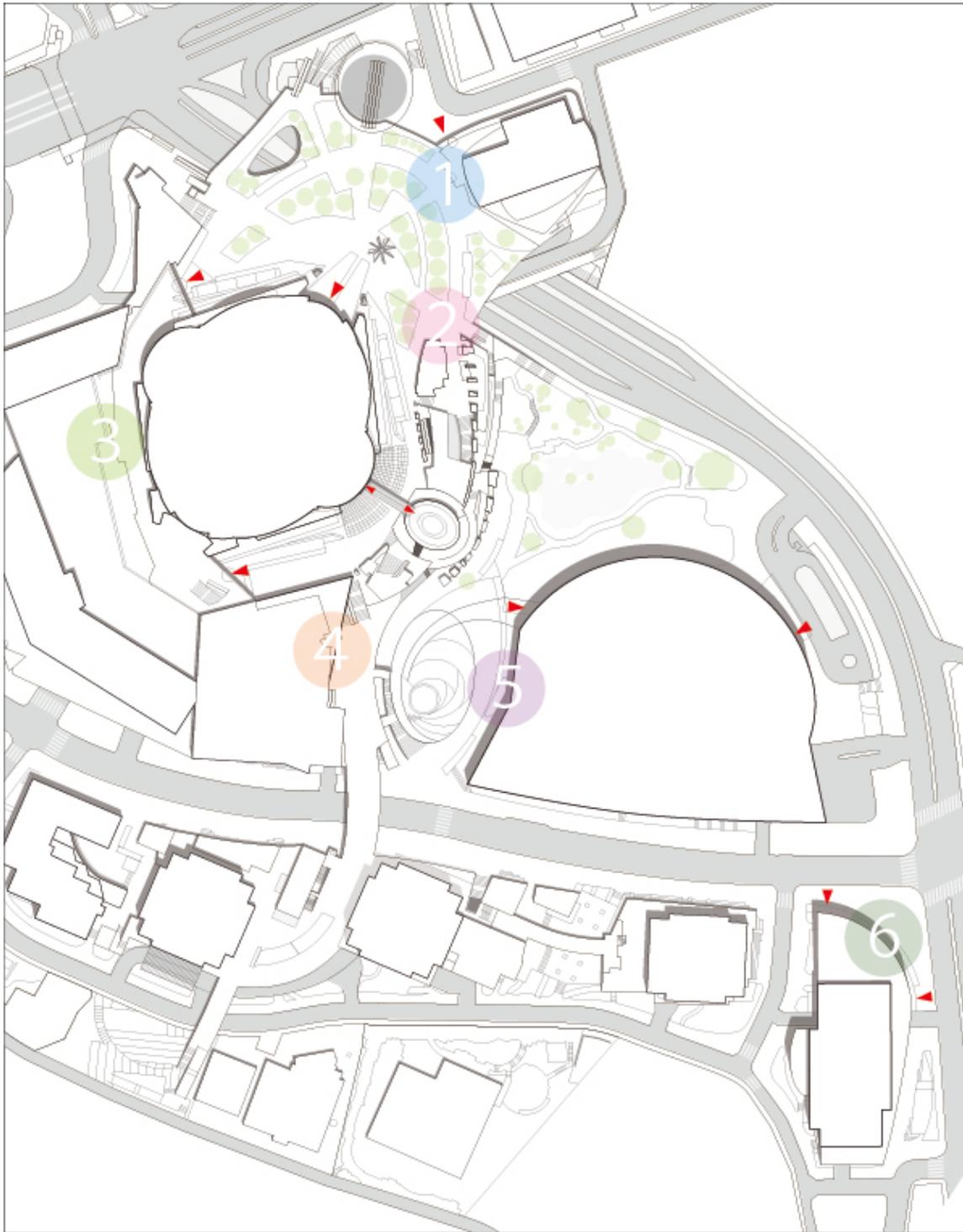
Flow Diagram

「非順路型」

- 30分の「映画」を「都市を回遊しながら」鑑賞する -



※移動時間も含めた 30分 - 上映時間



慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 第4期生 修了プロジェクト企画  
NOMADIC CINEMA project 『アカリのさんぽ』企画概要

作品タイトル：『アカリのさんぽ』

監督/脚本：早坂亮輔

ストーリー原案/脚本：山之内淡 以下、学生スタッフ 20名程

楽曲タイアップ：

Rie Fu (ソニーミュージック・エンタテインメント) 「アカリ劇中歌」本企画での書き下ろし

Re: plus (GOON TRAX) テーマ曲他、全編でのメイン楽曲提供 本企画での書き下ろし

主要キャスト：

<過去>

アカリ少女 (8) 六本木に住む少女 : (株) スターダストプロモーション所属 椎名るか様

スガケイコ (45) 路上ミュージシャン : (株) ディケイド所属 渡辺真起子様

xxx (30) 映画俳優 : 観客がリアルタイムで合成される

ユウカ (24) OL : (株) アミューズ所属 小松彩夏様

サトル (25) 会社員: フリーランス 本庄司様

ベンジャミン少年 (11) 写真が好きなアメリカ人の少年 : (株) シュガー&スパイス タクマ・ウォーレン様

<現在>

アカリ成年 (18) 新人シンガーソングライター : (株) スターダストプロモーション所属 高梨臨様

※主演

スガケイコ (55) 花屋の経営者 : (株) ディケイド所属 渡辺真起子様

xxx (40) 映画スター : 観客がリアルタイムで合成される

ユウカ (34) 主婦 : (株) アミューズ所属 小松彩夏様

ベンジャミン成年 (21) 若手のフォトアーティスト : フリーランス ベンヤミン・ターク様

企画背景：

今年で開設5日目となる慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の修士課程の学生達が、企画立案・システム開発・脚本作成・映画撮影・編集からイベント設営・評価までを実施する「リアルプロジェクト」と呼ばれる本学の主たる実習の一環です。二年間の集大成である修了プロジェクトとして、東京国際映画祭事務局との産学連携プロジェクトとして実施いたします。

## 映画『アカリのさんぽ』

### 物語概要：

六本木ヒルズを舞台にした、8才の少女・アカリのちいさな4つの冒険物語。

アカリが出会う人たちは様々な問題を抱えています。

彼らとの些細な交流はどこかおかしかったり、哀しかったり・・・

そして10年という歳月が経過し、舞台は2012年の六本木ヒルズへ。

時間を跨いで描く六本木ヒルズのふたつの世界。

アカリと出会ったことで彼らは知らず知らずのうちにハッピーになっています。

さらに、アカリの人生も10年前に彼らと出会ったことで変わりました。

アカリは、新人歌手としてデビューしています。

六本木ヒルズでのライブ当日が最後の5つ目の物語となります。

歌を唄う。もっともっと多くの人を幸せにするために。

アカリの歌は5つの物語を繋いで大きな感動を呼び起こす。

繊細な映像で表現する人間模様と、インタラクションを用いた新しい表現への挑戦。

撮影場所、上映場所を一致させ映画の中へ観客を招待します。

NOMADIC CINEMA は今までにない未体験の感動を届けます。

### 製作概要：

製作：慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

完成尺：各拠点3-5分×5拠点 計30分程度（中編映画作品）

仕様：HD及び4K/カラー

撮影期間：10月1日～4日

公開予定：2012年10月28日（六本木ヒルズ、東京国際映画祭期間）

### NOMADIC CINEMA 企画統括代表者：山之内 淡

1986年北海道生まれ。2011年慶應義塾大学メディアデザイン研究科修士課程に入学。現在修士課程2年在籍。

KMD, Power of Motion Pictures - Motion Space Project - 代表者。

本企画 NOMADIC CINEMA project 統括代表者。システム開発チームリーダー兼任。

### 監督：早坂亮輔

1986年北海道生まれ。2006年、慶應義塾大学法学部政治学科入学。2008年より自主映画制作を始め、

『ギターはまだ聞こえている』(09)が北海道インディペンデント映像フェスティバルにて上映。

2010年、東京芸術大学大学院映像研究科映画専攻監督領域に入学。初長編作品『可愛い女』(11)が東京芸術大学大学院 open theater 2011にて上映。

2012年6月修了製作作品「ソクラティック・ラブ」(12)が渋谷ユーロスペースにてレイトショー上映。

2012年9月、Igramix主催、俳優ワークショップを開催予定。

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科概要（以下、学校案内より抜粋）：

文化創造立国を先導するには、「創造性の本質を理解し、創造活動を実践でき、創造的デザインプロセスを管理でき、創造的活動の成果を戦略的に活用でき、創造的プロセスを取り巻く政策を理解でき、創造的活動を支えるデジタルメディア関連の技術を理解・活用できる能力」が不可欠です。本研究科では、上記のような文化創造立国を先導する人材（メディア・イノベータ）に不可欠な資質/能力を、デザイン、テクノロジー、マネジメント、ポリシーの4つの力（創造性）の調和・統合から養成するモデルを提示し、1～2年次にあわって、メディア・イノベータに不可欠なデザイン、テクノロジー、マネジメント、ポリシーに関する幅広いもの見方を身につけられるように教育課程を編成しています。

【教授陣】

石倉 洋子	教授
箱藤 正彦	研究科委員長 教授
箱見 昌彦	教授
植木 淳朗	特任講師
エイドリアン・チュオク	教授
大川 恵子	教授
太田 直久	教授
奥出 直人	教授
加藤 朗	教授
岸 博幸	教授
杉浦 一徳	准教授
砂原 秀樹	教授
館 暁	特任教授
徳久 悟	特任講師
中村 伊知哉	教授
古川 享	教授
南澤 孝太	特別研究助教

【所在地】

〒223-8526 神奈川県横浜市港北区日吉 4-1-1  
Tel: 045-564-2517 Fax: 045-652-3502  
<http://www.kmd.keio.ac.jp/>

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 Power of Motion Picture 昨年度実績：

● 震災ドキュメンタリー「lenses + landscapes」

クラウドサーバーで市民がアップロードした素材を中心に構成する" Growing Documentary"  
をコンセプト制作したドキュメンタリー映画。市民による写真の他、レッドワンキ DSLRなどで映像素材を補強し、ディレクションはKMDが行った。研究成果は論文にまとめ「SIGGRAPH」等の学会に提出。

● 東京モーターショー用動画撮影

慶應義塾大学電気自動車研究室が東京モーターショーに出展するにあたり、会場で流すコンセプトムービーの制作を担当した。

● Platoon GALLERY@SEOUL

韓国においてプロジェクションマッピングを用いた疑似的ARのイベントを開催。企画から装置の制作すべてKMDが行った。イベントは現地(韓国:ソウル)にて好評を博し、同ギャラリーのパーマネントコレクションに認定され、現在でも常設展示されている。デジタルアート系メディアへの露出も多数なされた。