

| | |
|------------------|--|
| Title | 都市空間回遊型インタラクティブシネマの制作と上映イベントの実施 |
| Sub Title | Production assistant and holding showing event of urban space rambling activity style interactive cinema |
| Author | 若林, 寛和(Wakabayashi, Hirokazu) 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 | 本研究は2012年10月26日(金)東京国際映画祭期間中の六本木ヒルズ内において実施されたイベント「NOMADIC CINEMA」の実施ならびにそのイベント用に制作されたインタラクティブ映画「アカリのさんぽ」の制作に関するアクションリサーチである。「NOMADIC CINEMA」とは、ノマドワーカーのように都市空間を回遊しながら鑑賞する体験型の映画である。先んじて映画監督瀬田なつきにより実施された『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』から着想を得て、新しい試みとしてインタラクティブを加えてそのコンセプトを作成した。企画立案から制作管理および実施までを主に大学院メディアデザイン研究科のリアルプロジェクトとして実施し、また映画制作は主に外部のクリエイターと連携、インタラクティブ制作は外部の企業及びクリエイターと連携して実施した。本論文では、実際に行ったことを中心に、従来の映画制作、上映イベントの実施とは異なるワークフローに着目して、管理面での問題点、課題を抽出し、分析を行い、結果を評価した。特に、NOMADIC CINEMAのコンセプトである、映画の撮影場所と上映場所の一致から生ずる様々な条件が、映画のプリプロダクション、ポストプロダクション、上映イベント実施管理において、大きな課題を生じた。他方で映画制作とインタラクティブ制作の連携については、当初予想していたほどの問題なかった。今後の課題としてインタラクティブと最適な映像演出やドラマ表現を模索できる場を管理面から設定することである。 |
| Notes | 修士学位論文. 2012年度メディアデザイン学 第265号 |
| Genre | Thesis or Dissertation |
| URL | https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002012-0265 |

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)

都市空間回遊型インタラクティブシネマの
制作と上映イベントの実施

慶應義塾大学大学院

メディアデザイン研究科

若林 寛和

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。

若林 寛和

審査委員:

太田 直久 教授 (主査)

大川 恵子 教授 (副査)

南澤 孝太 特任講師 (副査)

修士論文 2012 年度(平成 24 年度)

都市空間回遊型インタラクティブシネマの 制作と上映イベントの実施

論文要旨

本研究は 2012 年 10 月 26 日(金)東京国際映画祭期間中の六本木ヒルズ内において実施されたイベント「NOMADIC CINEMA」の実施ならびにそのイベント用に制作されたインタラクティブ映画「アカリのさんぽ」の制作に関するアクションリサーチである。「NOMADIC CINEMA」とは、ノマドワーカーのように都市空間を回遊しながら鑑賞する体験型の映画である。先んじて映画監督瀬田なつきにより実施された『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』から着想を得て、新しい試みとしてインタラクティブを加えてそのコンセプトを作成した。企画立案から制作管理および実施までを主に大学院メディアデザイン研究科のリアルプロジェクトとして実施し、また映画制作は主に外部のクリエイターと連携、インタラクティブ制作は外部の企業及びクリエイターと連携して実施した。本論文では、実際に行ったことを中心に、従来の映画制作、上映イベントの実施とは異なるワークフローに着目して、管理面での問題点、課題を抽出し、分析を行い、結果を評価した。特に、NOMADIC CINEMA のコンセプトである、映画の撮影場所と上映場所の一致から生ずる様々な条件が、映画のプリプロダクション、ポストプロダクション、上映イベント実施管理において、大きな課題を生じた。他方で映画制作とインタラクティブ制作の連携については、当初予想していたほどの問題なかった。今後の課題としてインタラクティブと最適な映像演出やドラマ表現を模索できる場を管理面から設定することである。

キーワード:

都市空間, 回遊, インタラクティブシネマ, 上映イベント, 制作進行

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科
若林 寛和

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2012

Production Assistant and Holding Showing Event of Urban Space Rambling Activity Style Interactive Cinema

Summary

This study is an action research of event called "NOMADIC CINEMA" hold in Roppongi Hills in October 26 during Tokyo International Film Festival and an interactive cinema called "AKARI no Sampo" made for this event."NOMADIC CINEMA" is a movie watched with rambling activity in urban space like nomad woovers. This concept made by "Cinema de Nomad 漂流する映画館" hold by Natsuki SETA, movie director. Then, "NOMADIC CINEMA" added interaction as new trial. KMD made concept and production assistant ,an outside director made film, and outside companies and creators made interactions. I focused on deference of workflows between actual main action and conventional production of movies, holding screening events, extracted managerial problems and matters, analyzed, and evaluated the result when I wrote this paper. We occurred greets matters, many conditions coincidence shooting location and holding location, especially NOMADIC CINEMA concepts during Pre-production, Production, Post-production stages. On the other hands we occurred few matters about coordination making films and interaction than initial expectations. I found future theme setting a place where we grope for optimal film direction and dramatic expression from managerial side.

Keywords:

Urban Space, Rambling Activity, Interactive Cinema, Showing Event,
Production Assistant

Graduate School of Media Design, Keio University
Hirokazu Wakabayashi

目 次

| | |
|---|----|
| 第1章 序論 | 1 |
| 1.1. 研究背景..... | 1 |
| 1.1.1 「NOMADIC CINEMA」の意味 | 2 |
| 1.2. 研究目的..... | 2 |
| 1.3 本論文の構成 | 3 |
| 第2章 定義と先行事例 | 4 |
| 2.1. 都市空間回遊型インタラクティブシネマの制作と上映イベントの定義 | 4 |
| 2.1.1 本論文における都市空間 | 4 |
| 2.1.2 本論文における回遊型..... | 5 |
| 2.1.3 本論文におけるインタラクティブシネマ | 5 |
| 2.1.4 本論文における制作 | 5 |
| 2.1.5 本論文における上映イベント | 6 |
| 2.2. 都市空間回遊型イベントの先行事例 | 6 |
| 2.2.1 Cinema de Nomad 「漂流する映画館」 | 6 |
| 2.2.2 Musicity Tokyo | 9 |
| 2.3. インタラクティブシネマの先行事例 | 12 |
| 2.3.1 DELIVER ME TO HELL | 12 |
| 2.3.2 Intel Sponsors of Tomorrow(TM) presents Tomorrow's Stars, Today | 13 |
| 2.4. 本研究の位置づけ | 14 |
| 第3章 想定される課題 | 16 |
| 3.1. 課題の概観 | 16 |
| 3.2. 本研究特有課題の概観..... | 17 |
| 3.2.1 都市空間と回遊性の課題 | 17 |
| 3.2.2 映像制作とインタラクティブ制作の課題 | 18 |
| 3.2.3 ストーリーと舞台の一致の課題 | 18 |
| 3.2.4 上映イベント実施の課題 | 18 |
| 第4章 制作およびイベント実施管理..... | 20 |
| 4.1. 制作とイベント実施全体のワークフロー | 20 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 4.2. 制作管理..... | 23 |
| 4.2.1 コンセプト構築..... | 24 |
| 4.2.2 フィールドワーク | 31 |
| 4.2.3 シナリオ制作 | 41 |
| 4.2.4 インタラクシヨンの開発と映像との合成 | 48 |
| 4.3 イベント実施管理..... | 59 |
| 4.3.1 地権者との交渉..... | 59 |
| 4.3.2 機材管理 | 59 |
| 4.3.3 映画祭事務局との交渉..... | 62 |
| 第5章 イベント実施の結果 | 63 |
| 5.1. 映像制作管理面の問題理由と考察..... | 63 |
| 5.1.1 コンセプト構築..... | 63 |
| 5.1.2 フィールドワーク | 64 |
| 5.1.3 シナリオ制作 | 64 |
| 5.1.4 インタラクシヨンの開発と映像との合成 | 65 |
| 5.2. イベント実施管理の問題理由と考察 | 66 |
| 5.2.1 地権者との交渉..... | 67 |
| 5.2.2 機材管理 | 67 |
| 5.2.3 映画祭事務局との交渉..... | 67 |
| 第6章 結論..... | 69 |
| 6.1. 研究結論..... | 69 |
| 6.2. 今後の展望..... | 70 |
| 謝辞 | 71 |
| 参考文献 | 72 |
| 付録 | 73 |
| A. NOMADIC CINEMA 来場者アンケート結果 1 | 73 |
| B. NOMADIC CINEMA 来場者アンケート結果 2 | 74 |
| C. NOMADIC CINEMA 来場者アンケート結果解説 | 75 |

目 次

| | |
|--|----|
| 2.1: 図 2.1: 5windows ポスター..... | 7 |
| 2.2: Cinema de Nomad 「漂流する映画館」 上映風景① | 8 |
| 2.3: Cinema de Nomad 「漂流する映画館」 上映風景② | 8 |
| 2.4: Musicity Tokyo サイトトップ画像 | 9 |
| 2.5: Musicity Tokyo 拠点図 | 10 |
| 2.6: Musicity Tokyo 拠点詳細..... | 10 |
| 2.7: Musicity Tokyo 当日様子イメージ①..... | 11 |
| 2.8: Musicity Tokyo 当日様子イメージ②..... | 11 |
| 2.9: DELIVER ME TO HELL バナー | 12 |
| 2.10: DELIVER ME TO HELL バナー | 13 |
| 2.11: Intel Sponsors of Tomorrow(TM) presents Tomorrow's Stars, Today | 14 |
| 4.1: 初期のコンセプト案①..... | 25 |
| 4.2: 初期のコンセプト案②..... | 26 |
| 4.3: 初期のコンセプト案③..... | 27 |
| 4.4: 初期のコンセプト案④..... | 28 |
| 4.5: 初期のコンセプト案⑤..... | 29 |
| 4.6: 初期のコンセプト案⑥..... | 30 |
| 4.7: フィールドワークを行った場所 1 | 32 |
| 4.8: 拠点の配置を検討地①..... | 33 |
| 4.9: 拠点の配置を検討地②..... | 34 |
| 4.10: 拠点の配置を検討地③..... | 35 |
| 4.11: 拠点の配置を検討地④ | 36 |
| 4.12: 拠点の配置を検討地⑤..... | 37 |
| 4.13: フィールドワークを行った場所 2 | 38 |
| 4.14: フィールドワークを行った場所⑥..... | 39 |
| 4.15: フィールドワークを行った場所 1 と 2 の位置関係 | 40 |
| 4.16: 固定された上映拠点とシナリオロケーションの対応関係..... | 47 |

| | |
|---|----|
| 4.17: 拠点 1 インタラクション設計図 | 50 |
| 4.18: 拠点 1 当日様子① | 51 |
| 4.19: 拠点 1 当日様子② | 51 |
| 4.20: 拠点 2 インタラクション設計図 | 52 |
| 4.21: 拠点 2 当日様子① | 53 |
| 4.22: 拠点 2 当日様子① | 53 |
| 4.23: 拠点 3 当日様子① | 54 |
| 4.24: 拠点 3 当日様子② | 54 |
| 4.25: 拠点 4 インタラクション設計図 | 55 |
| 4.26: 拠点 4 当日様子① | 56 |
| 4.27: 拠点 4 当日様子② | 56 |
| 4.28: 拠点 5 インタラクション設計図 | 57 |
| 4.29: 拠点 5 当日様子① | 58 |
| 4.30: 拠点 5 当日様子② | 58 |
| 4.311: NOMADIC CINEMA project システム図 | 61 |

目 次

| | |
|------------------------------|----|
| 4.1: 通常の映画制作の主たる工程..... | 21 |
| 4.2: 本研究における制作の主たる工程..... | 22 |
| 4.3: 本研究における主たる制作工程の時間軸..... | 23 |
| 4.4: 脚本①..... | 41 |
| 4.5: 脚本②..... | 42 |
| 4.6: 脚本③..... | 42 |
| 4.7: 脚本④..... | 43 |
| 4.8: 脚本⑤..... | 44 |
| 4.9: 脚本⑥..... | 44 |
| 4.10: 脚本⑦..... | 45 |
| 4.11: 脚本⑧..... | 45 |
| 4.12: 脚本⑨..... | 46 |
| 4.13: 脚本⑩..... | 46 |

第 1 章

序 論

本章では研究背景、研究目的および本論文の構成について述べる。

1.1.研究背景

人間が生み出した物語の中には必ず舞台がある。またその物語への思い入れが高じて舞台を訪れる人もいる。我が国でも古より歌枕を目指して旅に出た著名人は枚挙にいとまがない。また「世界の映画ロケ地大事典」などから国外でもロケ地に対する関心が高いことがうかがい知れる。近年ではそういったロケ地を訪れる行為を「聖地巡礼」あるいは「コンテンツリズム」と命名し、映画や小説などのロケーションを観光向けに活用している。前者の「聖地巡礼」はアニメやマンガ作品の舞台を個人的に訪れ、ご当地限定のキャラクターグッズの購入や撮影した写真をウェブログに掲載して原作と風景の類似点を比較する行為が主な楽しみ方であるのに対し、後者の「コンテンツリズム」は実写映画や歴史小説などの舞台を団体ツアーで訪れ、ご当地の名所めぐりやイベントを楽しむスタイルである。この団体ツアー形式の場合は、すでに名所を抱えている場所の売り出しにコンテンツが用いられているといえる。他方で名所もなにもない地域はアニメやマンガの舞台として選ばれることを待ち続けるか、運よく選ばれたとしても個人的な「聖地巡礼」地として地道に売り出していくしか方法しかなかった。

その後、アプリケーションの進展により空間とコンテンツの関係はより近づいた。例えばプロジェクションマッピングは空間に直接コンテンツを投射することが可能になり、その技術を応用した上映イベントが今日多数実施されている。モバイルにおけるアプリケーションの進化も目覚ましく、GPS と連動させてユーザーの空間情報を捕捉し様々な情報提供やゲームへの応用がなされてい

る。一連のアプリケーションは、文化的な意味の薄い空間をも表現豊かなメディアに変容させる可能性を秘めている。

しかしアプリケーションと空間は「そのとき」「その場所」で観る一回限りのものが多く、また持続的なイベントを行ってこなかった。この一回性および持続可能性を改善すれば、なにもない空間にコンテンツを根付かせて、従来の行って帰ってくる観光スタイルから「聖地巡礼」あるいは「コンテンツリズム」を拡張できると考える。

1.1.1 「NOMADIC CINEMA」の意味

本研究における都市空間回遊型イベント（「NOMADIC CINEMA」）は先んじて映画監督瀬田なつきにより実施された映像イベント『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』から着想を得た。『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』は複数拠点に設置された映画を、舞台となった都市を歩きながら鑑賞するイベントである。本上映イベントは映画の舞台で流すことによりコンテンツを楽しみながら同時に「聖地巡礼」あるいは「コンテンツリズム」を可能にする。複数拠点に設置することで空間とコンテンツ関係が一回限りではなく連続する。本研究のイベント「NOMADIC CINEMA」ではさらにインタラクティブ面を強化することによって、鑑賞者のいる空間とコンテンツ内の舞台のさらなる近接を試みた。

1.2. 研究目的

本研究の目的は、都市空間回遊型インタラクティブシネマ「アカリのさんぽ」の制作とイベント「NOMADIC CINEMA」の実施を通して、プロダクションマネジメントにおける発生した事案をつぶさに観察し、これらにおける特有の課題をとその解決策を提示することである。

「アカリのさんぽ」の制作では、従来の映画制作とは異なるプロダクションマネジメントが必要であった。ロケーション優先のシナリオ制作や映像制作とインタラクティブ制作の連携などの部分である。

イベント「NOMADIC CINEMA」の実施では、従来の映画上映イベントとは

異なるイベントマネジメントが必要であった。複数上映拠点の準備や運営およびインタラクションの準備や運営の部分である。

1.3 本論文の構成

本論文は全6章から構成される。第2章では「NOMADIC CINEMA」の構成要素である「都市空間」「回遊型」「インタラクティブシネマ」「制作」「上映イベント」の定義を行い、都市空間回遊型イベントとインタラクティブシネマの先行事例を紹介する。第3章では「NOMADIC CINEMA」制作と実施の課題の想定・概観し、「都市空間と回遊性の課題」「映像制作とインタラクション制作の課題」「ストーリーと舞台の一致の課題」「上映イベント実施の課題」の4つに大別する。第4章では実際の制作の過程で発生した事案についてワークフローを概説し、「制作管理」「イベント実施管理」の2つに分類して発生した事案を詳細に記述する。第5章では「NOMADIC CINEMA」上映イベント実施の結果として「映像制作管理面」「イベント実施管理面」の2つの観点から、実際に生じた問題の理由を考察する。第6章では5章までの内容を総括して本論の結論とし、今後の展望について述べる。なお、巻末の付録にて本研究におけるアンケート内容および制作用資料を提示する。

第 2 章

定義と先行事例

本章では本研究の構成要素である「都市空間」「回遊型」「インタラクティブシネマ」「制作」「上映イベント」の定義を述べ、都市空間回遊型イベントおよびインタラクティブシネマの具体的な事例を紹介する。「都市空間」「回遊型」「インタラクティブシネマ」に関しては本研究内容に関する意味として解釈・定義する。また「制作」「上映イベント」はその言葉自体が持っている意味が広い範囲で行われているため、一般的な言葉の意味の提示から本論文における定義をする。

2.1. 都市空間回遊型インタラクティブシネマの制作と上映イベントの定義

本節では一般的な言葉の意味を述べ、本研究における「都市空間」「回遊型」「インタラクティブシネマ」「制作」「上映イベント」の定義を示す。

2.1.1 本論文における都市空間

本論文における都市空間とは、人々が生活している空間、公共の空間のことを指す。各種施設を整えたインテリジェントビルや農村における集落も広義の都市空間とみなすが、人々が生活や活動を行っていない純粋な山や自然区域は含めない。

2.1.2 本論文における回遊型

本論文における回遊型とは、複数の拠点が存在しその拠点をユーザーが回る仕組みのことを指す。このとき必ずしもすべての拠点を回る必要はない。ユーザーは拠点を回ることによってその場所でしか視聴できないコンテンツを観ることができる。

2.1.3 本論文におけるインタラクティブシネ

マ

本論文におけるインタラクティブシネマとは従来の屋内で座ってみる映画とは異なり、屋外の都市空間を回遊することで搭載を可能にしたインタラク션을有する映像表現のことである。そのため屋内での拍手誘導によりシナリオが分岐する屋内型インタラクティブシネマとは様相を異にする。具体的には回遊途中に拠点エリアを通過した際に起動する「自動再生インタラクシオン」、同様に拠点エリアで視聴している歳に発生する「電話インタラクシオン」、都市空間に設置されているマーカーにアプローチして視聴する「ARインタラクシオン」、拠点エリア範囲内で視聴しているユーザーの人数に反応してストーリーが分岐する「キネクトインタラクシオン制」、拠点エリアにてユーザーの顔を撮影・合成作業をリアルタイムでイベント運営チームが行う「顔合成インタラクシオン」である。

2.1.4 本論文における制作

制作とは、辞書では「芸術作品などを作ること」「美術作品、映画や演劇、テレビ番組など作ること、及び、それによって作られたもののこと」定義されている。またウィキペディアではさらに「アニメ業界では制作進行のことを制作と略称することがある」とある。本論文においてはインタラクティブシネマを取り扱うため、芸術作品のひとつである映画制作に加えインタラクシオン制作も制作の範囲に加える。さらにインタラクティブシネマのコンセプト制作、制作チームの組織化およびイベントの制作も「芸術作品」の上映のための制作活

動とみなして制作に含める

2.1.5 本論文における上映イベント

上映イベントとは広義の意味で「上映会」と同じ定義である。すなわち「映画配給会社がロードショーやミニシアターで興行を行うのではなく、有志が自主的に映画を公に向けて上映する会場の形態」である。しかし本論文では都市空間回遊型イベントを取り扱うため、会場という言葉で想起される屋内施設の形態を取ってはいない。屋外を回遊しながら映画の視聴を楽しむ企画について「上映イベント」と定義する。

2.2. 都市空間回遊型イベントの先行事例

都市空間回遊型イベントは世間的に注目されておりエンタテインメント、プロモーション、インスタレーションなど特定の目的に合わせて利用されている。ここでは都市空間回遊型イベントの事例の中でも、ユーザーがノマドワーカーのように都市空間を回遊しながら映画や音楽を鑑賞できるイベント活動を選別し、紹介する。

2.2.1 Cinema de Nomad 「漂流する映画館」

Cinema de Nomad 「漂流する映画館」 『5windows』は2011年10月1日から同月7日にかけて、横浜の黄金町で行われた映画上映イベントである。5つの空間に5種類の短編映画をインスタレーション的に設置する。建築集団nomaが上映会場の設計を手がけ、カフェやスペース、コインパーキングなど劇場として再構築した。ユーザーは横浜の街を「漂流」しながら、『5windows』監督の瀬田なつき氏と音楽家蓮沼執太氏が黄金町を舞台に描いた4人の過去・未来・記憶・幻想・現在の話を5つの異なる空間で鑑賞する形式で、鑑賞時間は移動を含めて約1時間であった。観客は自由に街を「漂流」しながら映画を観る過程でカフェや街の音などの魅力を発見し、また映画作品の舞台を回遊し

ながら鑑賞することで作品世界との一体感を感じられるようになった。

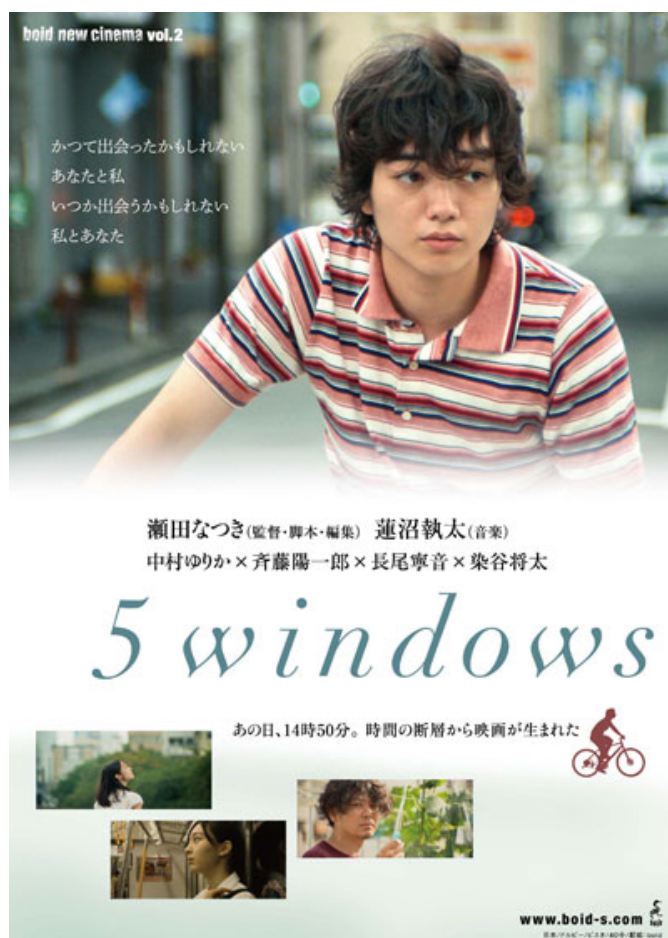


図 2.1: 5windows ポスター



図 2.2: Cinema de Nomad 「漂流する映画館」 上映風景①



図 2.3: Cinema de Nomad 「漂流する映画館」 上映風景②

2.2.2 Musicity Tokyo

Musicity (ミュージシティ) は 2010 年にロンドンにて、音楽と場所を繋ぎ新しい都市体験を生み出す音楽プラットフォームとして誕生した。2012 年 3 月「Musicity Tokyo」として「六本木アートナイト 2012」下の六本木で開催された。「Musicity Tokyo では、日英のアーティストたちのオリジナル楽曲を聴くことができるリスニングポイントを、東京のさまざまな場所に設置。各場所をテーマに制作された楽曲を、都市の風景や空気の中で楽しむことができる、新しい音楽プラットフォーム」¹ を活用したイベントであった。音楽コンテンツの制作者の一人であるやくしまるえつこ氏によると「郵便局やポストをリスニングスポットに設定し、「街には、過去・現在・未来の記憶が潜んでいます。いつかの誰かが、いつかの誰かへ宛てた手紙の記憶を、郵便ポストからこっそり拝借」と述べている。鑑賞者は実際に六本木界隈を散策しながら、普段は歩かないような道を歩いて六本木を再発見し、そのエリアをテーマに作られた音楽を探することでリスナー同士の出会いを喚起した。

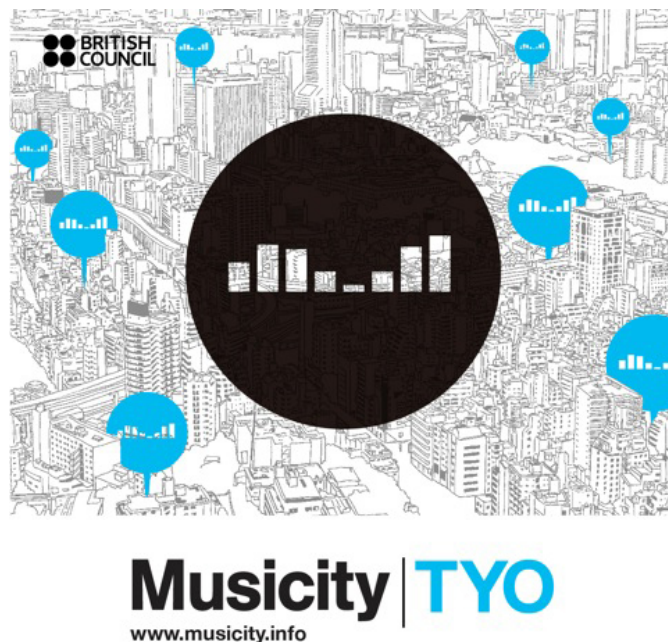


図 2.4: Musicity Tokyo サイトトップ画像

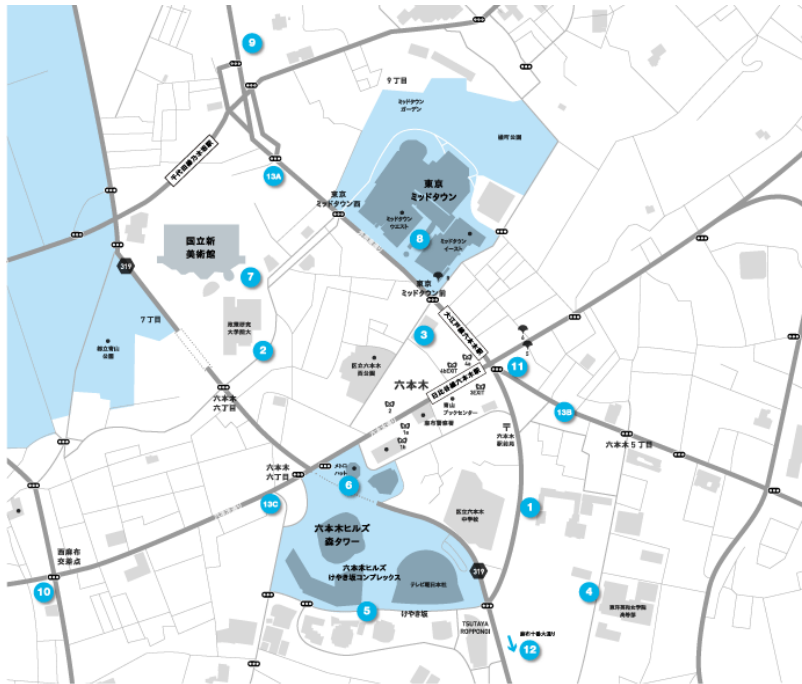


図 2.5: Musicity Tokyo 拠点図

図 2.6: Musicity Tokyo 拠点詳細



図 2.7: Musicity Tokyo 当日様子イメージ①

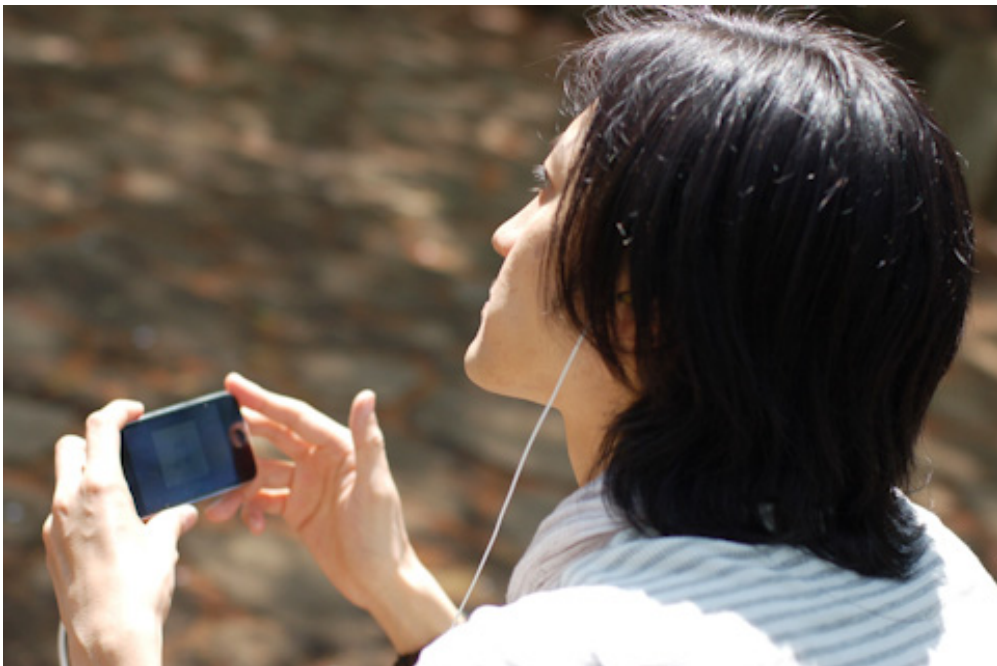


図 2.8: Musicity Tokyo 当日様子イメージ②

2.3. インタラクティブシネマの先行事例

IT用語辞典によると『インタラクティブシネマとは、映画のようなシナリオと映像演出を持ちながら、プレイヤーが自らストーリーを進行させてゆくことのできるマルチメディアコンテンツのことである。映画とコンピューターゲームの中間的存在であるといえる。映画のように映像やストーリー性の高いコンテンツに対して、こちらから働きかけることができるという感覚を得ることができる。』とある。ここでは主にウェブ上で公開されたインタラクティブシネマに属するであろう従来型のコンテンツと、定義にある「プレイヤーが自らストーリーを進行させてゆく」点に注目して、プレイヤー本人を合成して視聴するタイプのコンテンツを紹介する。

2.3.1 DELIVER ME TO HELL

DELIVER ME TO HELLはYouTubeのアノテーション機能を利用したストーリー分岐型ショートムービーである。内容はゾンビで溢れかえった世界を舞台にお客さんのもとへピザを届けるデリバリーピザ屋の物語であり、視聴者はピザ屋の視点から取るべき行動を2種類のうちから選択することで、配達に成功したり失敗して死亡したりする。



図 2.9: DELIVER ME TO HELL バナー

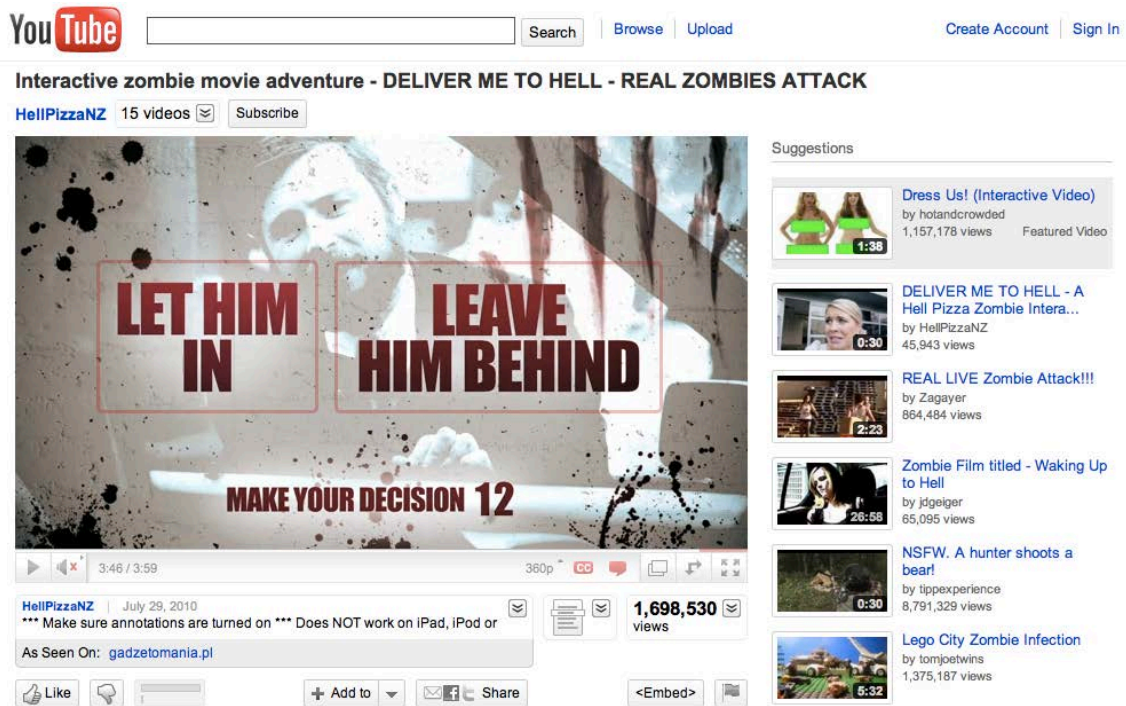


図 2.10: DELIVER ME TO HELL アノテーション機能

2.3.2 Intel Sponsors of Tomorrow(TM)

presents Tomorrow's Stars, Today

Intel Sponsors of Tomorrow(TM) presents Tomorrow's Stars, Today は自分の写真をアップロードすることにより、自分が主人公として出演できる CM である。モーションポートレートという顔写真の 3D モデル化、アニメーション化の技術を利用している。



図 2.11: Intel Sponsors of Tomorrow(TM) presents Tomorrow's Stars, Today

2.4. 本研究の位置づけ

都市回遊型インタラクティブシネマの制作としてそれをイベントとして実際の都市空間で実施した例は極めて少ない。似たような先行事例には、都市回遊型イベントでは前述の Cinema de Nomad「漂流する映画館」や Musicity Tokyo があり、インタラクティブシネマでは DELIVER ME TO HELL や Intel Sponsors of Tomorrow(TM) presents Tomorrow's Stars, Today がある。しかし前者は、インタラクション性のない点やそもそもシネマではない点で異なっている。また後者は、PC などのメディアで視聴することから空間の制約はほぼ無く、また一つのインタラクションで完結している。以上の理由から本研究の NOMADIC CINEMA と同じような観点から行われた例はほとんどない。本研究では、制作とイベントの実施全体を通じたマネジメント行為の観察とその課題の評価を提示するアクションリサーチである。特に筆者のミッションは「都市回遊型インタラクティブシネマ制作特有のワークフロー抽出」であり、「都市回遊型インタラクティブシネマ制作と通常の映像制作の差異」について詳細に議論する。

¹ http://tyo.musicity.info/about_musicity.html

² <http://www.cinra.net/interview/2012/03/29/000000.php?page=2>

本章の写真は以下のサイトよりお借りした。

☒ 2.1 <http://www.cinematoday.jp/movie/T0015991>

☒ 2.2 <http://kenplatz.nikkeibp.co.jp/article/knp/column/20111024/553551/>

☒ 2.3 <http://ameblo.jp/yukko-i4r/image-11040320719-11530620027>

☒ 2.4 <http://oops-music.com/news.php%3Fnid=70951>

☒ 2.5 http://tyo.musicity.info/about_musicitytyo

☒ 2.6 <http://blog.piapro.jp/2012/03/musicity-tyo>

☒ 2.7 <http://port.rittor-music.co.jp/groove/column/472/>

☒ 2.8 http://pod.j-wave.co.jp/blog/news/2011/12/post_26

☒ 2.9 <http://www.gorillapictures.co.nz/tag/hell-pizza/>

☒ 2.10 <http://blog.nus.edu.sg/oneoneohthree/>

☒ 2.11 <http://www.motionportrait.com/data/solutions/asset/tomorrows-stars>

第3章

想定される課題

本章ではまずインタラクティブシネマ制作と都市空間回遊型上映イベント実施に関する想定されうる課題を概観し、その後個別の想定課題を「都市空間と回遊性の課題」「映像制作とインタラクティブ制作の課題」「ストーリーと舞台の一致の課題」「上映イベント実施の課題」の4つのフェーズごとに大別し述べる。

3.1. 課題の概観

本研究における映画制作と上映イベント実施では、従来の映画制作と上映イベント実施において生ずる課題に加え、ノマドワーカー¹のように都市空間を回遊しながらインタラクティブシネマを鑑賞することから発生する新たな課題が予想される。まず従来の映画制作と上映イベントの実施の課題としては、組織づくり、ロケーションハンティング、シナリオ制作、映像制作、広報制作、地権者との交渉、映画監督との交渉、映像制作者、資金営業、機材営業、予算管理、映像制作管理などが挙げられる。次に本研究では新たにコンセプト制作、フィールドワーク、映像とアプリの合成、映画祭事務局との交渉、地権者との交渉、技術提供者との交渉、インタラクティブ用の機材営業、場所営業と行った課題が挙げられ、制作管理の幅も広がった。これら新しい課題はいずれも「都市回遊型インタラクティブシネマ」という既存の映画制作・イベント実施の枠からはみ出したことに起因する。これらの課題を分類すると「都市空間を回遊することで発生する課題」「映像制作とインタラクティブ制作における課題」「ストーリーと舞台の一致の課題」「上映イベント実施における課題」の4つに大別される。

3.2. 本研究特有課題の概観

本節では本研究における映画「アカリのさんぽ」制作と上映イベント「NOMADIC CINEMA」実施の特徴的な課題を「都市空間と回遊性の課題」「映像制作とインタラクティブ制作の課題」「ストーリーと舞台の一致の課題」「上映イベント実施の課題」の4つに分けて述べる。

3.2.1 都市空間と回遊性の課題

本研究は都市空間で実施する。鑑賞者以外にも生活者が行き交う場所である。そのため鑑賞者側としては生活者のノイズが入る可能性がある。具体的に言えば、大声での会話や雑音あるいは影が入り込むことによって聴覚的もしくは視覚的に映画鑑賞を妨げられるおそれがある。また生活者側としては映画上映による騒音や光が障害と感じられるおそれがある。またインタラクティブの一部に写真撮影が含まれるため、場合によっては付近の生活者にとって肖像権の侵害と感ぜられる場合が想定できる。制作者側としては上記の点に配慮する必要がある。また希望の都市空間の使用許可がおりず映像の撮影もしくは上映、あるいはその双方が叶わないおそれがある。

回遊性の問題としては前述の課題が複数拠点で発生する場合があることが挙げられる。また鑑賞者側としては拠点間の移動中に迷ってしまう可能性がある。制作者側は拠点間を明確に繋げる動線を設計し誘導することで、順路自由な回遊型ではなくオリエンテーリングのような順路設定型に陥るきらいがある。また各拠点の移動時間および空間を補填できる物語を制作する必要がある。

3.2.2 映像制作とインタラクティブ制作の課題

本研究で用いる映画「アカリのさんぽ」制作は通常映画制作に加えインタラクティブ制作および上映イベント制作も範疇におさめる。企画立案から制作管理および実施までを主に本学リアルプロジェクトが一貫して担うが、映画制作は主に外部のクリエイターが、インタラクティブ制作は外部の企業及びクリエイターが担当した。そこで映像制作とインタラクティブ制作の連携が課題となる。双方がお互いの専門領域に関して深い知識を持っていないことが想定さ

れるためである。また双方が生み出したコンテンツをさらに屋外空間に上映することも考えねばならない。空間デザイナー的な要素が加わる。この三者の要素をうまく連携するためには、各人の仕事の領域を明確化することと、双方の疑問点を共有し相互理解を深める必要があるだろう。

3.2.3 ストーリーと舞台の一致の課題

本研究の映画「アカリのさんぽ」および上映イベント「NOMADIC CINEMA」は複数拠点に設置された映画を、舞台となった都市を歩きながら鑑賞するイベントである。そのためロケーションと上映場所の一致させる必要がある。そのためにはロケーションを優先させたシナリオの制作や映像の制作が求められる。従来の映画制作はシナリオハンティングを専攻して行い物語を決めたあと、もしくはそれと平行してロケーションハンティングを行う。なぜならばシナリオよりもロケーションの方が変更不可能、撮影不可能の場合があるからである。しかし本研究は映画の舞台と上映空間の輻輳を重要視するため、上映不可能な場所あるいは無関係な場所において撮影した素材を映画に用いた場合、観客は映像と空間との一体感を失う可能性がある。そのためロケーション提供者との交渉は最重要事項であるといえる。

3.2.4 上映イベント実施の課題

本研究の上映イベント「NOMADIC CINEMA」は都市空間の回遊を企図するため、会場という言葉で想起される屋内施設の形態を取ってはいない。都市空間と回遊性の課題と同様に鑑賞中におけるノイズの問題、生活者が上映イベントに抵抗感を覚える問題がある。さらに上映イベントの会場地権者にも、設営、運営、現状復帰の各段階において理解してもらう必要がある。また「アカリのさんぽ」および「NOMADIC CINEMA」はロケーションと上映場所の一致を目標としているため、上映地権者はロケーション提供者と一致する可能性が高い。そのため映像撮影もしくは映像上映どちらかでも許可が下りない場合、作品とイベントは映像と空間との一体感を失うおそれがある。

1 ノマド - ワーカー **【nomad worker】** 《ノマド (nomad) は「遊牧民」の意》 自宅や会社のオフィスではなく、喫茶店やファーストフード店などでノートパソコンやタブレット型端末などを使って仕事をする人。
ノマド族。 <http://dictionary.goo.ne.jp/leaf/jn2/251696/m0u/>

第4章

制作およびイベント 実施管理

本章では通常の映画制作全体のワークフローと、都市回遊型インタラクティブシネマ「アカリのさんぽ」制作と上映イベント「NOMADIC CINEMA」実施における実際の活動を比較・概観し、さらに筆者が管理したプロジェクト進行上の課題について述べる。

4.1.制作とイベント実施全体のワークフロー

通常の映画制作は撮影前作業のプリプロダクション、撮影作業のプロダクション、撮影後作業のポストプロダクションの3フェーズに分けられる。それぞれのフェーズについて表4.1で示した作業を行う。一方、本研究の映画「アカリのさんぽ」は通常の制作に加えてインタラクティブシネマの工程と都市回遊型を実現させる表4.2のような工程が必要となる。また通常の映画上映イベントは上映設備の整った屋内の一拠点で行われるが、上映イベント「NOMADIC CINEMA」は通常では映像投射に利用されない屋外の複数拠点を利用する。こちらも都市回遊型を実現させる工程が必要となる。

①プリプロダクション

監督、プロデューサー、エグゼクティブとの会議
制作会議や撮影日程を含む制作の日程決め
脚本変更のチェック
撮影監督、美術監督など鍵となる制作スタッフの雇用
フィルムコミッションへの連絡および話し合い
国および都道府県、市町村の職員との話し合い
ロケーション探し
芝居場の選出と固定
制作スタッフの計画の取り決め
機材計画の取り決め
ロケーションの固定と契約書へのサイン
香盤表、撮影報告書、演技開始地点のまとめ制作
監督と担当者のための技術環境調査
制作会議

②プロダクション

日々の制作会議
脚本変更のチェック
撮影日程の調整
全てのキャストや制作スタッフの行程指揮

③ポストプロダクション

監督による初版の検討と分析
追加撮影の必要性を検討
一時的なフィルムのダビング
上映の調査
最終版のダビング
試写
再編集
アンサープリントの創作
記者会見の日程調整
公開日と配給宣伝の日程調整
プレミア試写会
封切り

表 4.1: 通常の映画制作の主たる工程

①プリプロダクション

監督、プロデューサー、コンセプト構築者、映画祭事務局との会議
フィールドワーク（ロケーション探しを含む）
制作会議や撮影日程を含む制作の日程決め
脚本変更のチェック
撮影監督、美術監督など鍵となる制作スタッフの雇用
映画祭事務局および地権者との話し合い
芝居場の選出と固定
制作スタッフの計画の取り決め
機材計画の取り決め（上映およびインタラクティブ用機材を含む）
ロケーションの固定と契約書へのサイン
香盤表、撮影報告書、演技開始地点のまとめ制作
監督と担当者のための技術環境調査
制作会議
（インタラクティブの開発）

②プロダクション

日々の制作会議
脚本変更のチェック
撮影日程の調整
全てのキャストや制作スタッフの行程指揮

③ポストプロダクション

監督による映像編集
インタラクティブの開発と映像との合成
上映およびインタラクティブ用機材調達
インタラクティブテスト
アンサープリントの創作とインタラクティブの調整
映画祭事務局および地権者との会議
公開日の日程調整
地権者向け試写会
上映イベント会場設営
封切り

表 4.2: 本研究における制作の主たる工程

4.2.制作管理

本研究の映画「アカリのさんぽ」はインタラクティブシネマであるため、通常の映画制作工程に加えてプリプロダクションにインタラクションを含めたコンセプトの構築、インタラクションの制作と映像の合成工程が必要となる。また都市回遊型の映画制作では数多くのフィールドワークと場所に基づいたシナリオ制作が必要になる。ポストプロダクションにおいても同様にインタラクション用のアプリ開発および映像とアプリの合成の作業が必要となる。本企画は準備から上映まで9ヶ月ほど要した（表4.3）。

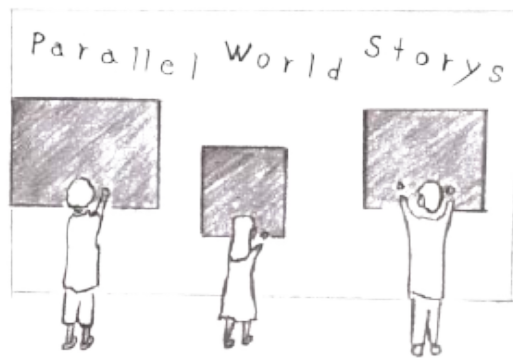


表 4.3: 本研究における主たる制作工程の時間軸

4.2.1 コンセプト構築

通常の映画はプリプロダクションより映画制作に手を付け、ポストプロダクションの段階で配給会社や興行先を探すことが多い。しかし本研究は第一に上映イベント「NOMADIC CINEMA」のコンセプト構築、アイデア出し（図4.1-4.6）から始めたところが特徴的である。「NOMADIC CINEMA」は先んじて映画監督である瀬田なつきにより実施された映像イベント『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』から着想を得た。そのアイデアとは都市空間を回遊しながら映像を楽しむ点と、ロケ地と上映拠点の一致である。そのため映像制作と上映イベント企画のコンセプト「都市空間回遊型」は両者の間では不可分であり、同時並行的に準備は開始した。

本研究が先行事例『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』と最も違う点は映画コンテンツがインタラクティブシネマである点である。インタラクティブシネマはコンテンツとインタラクションが独立的なものとは不可分なものがある。前者は先行事例 DELIVER ME TO HELL における映像と YouTube のアノテーション機能の実装が挙げられる。本研究は拠点ごとに前者と同じく映像素材を用意してからあと付けでインタラクションを組める物と、後者のインタラクション設計に沿った映像制作をする必要があるものの二つが存在した。そのため映像制作工程に先立ってインタラクションの検討を行った。



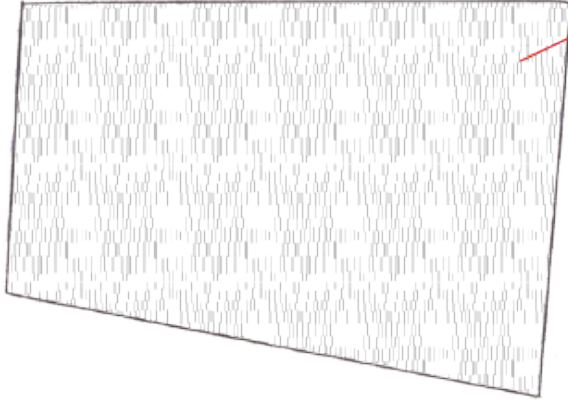
Motion Space Project

図 4.1: 初期のコンセプト案①

1

No one

誰もいない際は映像はノイズがあり見えていない。人がいて初めて成立する作品。



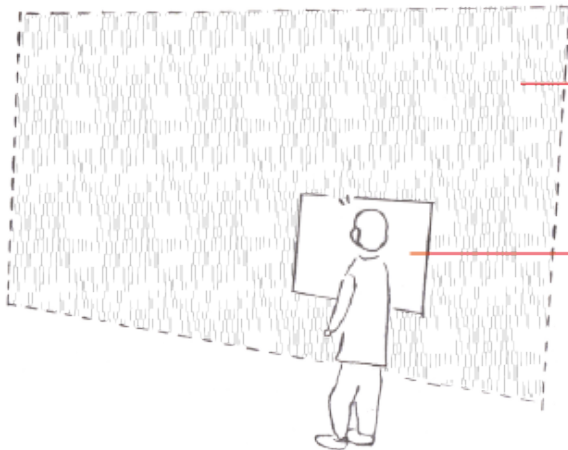
映像の投影する全景
作品は上映されているが
ノイズで見えない状態

投影場所は壁面が望まし
く平坦で大きな壁面を必
要とする

2

One

人に反応してある規格の映像が現れる。見えているのは全体の一部が切り取られたもの。



反応していない部分以外
は依然として暗いまま

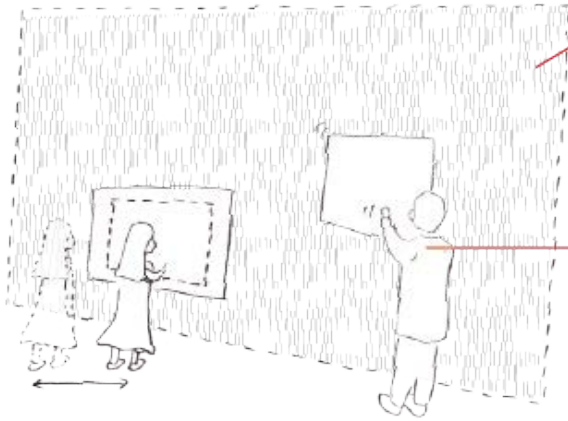
この部分が人に反応し映
像が切り取られた状態
で見えている

図 4.2: 初期のコンセプト案②

3

Two

それぞれの人に反応し、その人の為の映像が現れる。全体の映像は同じものを共有する。



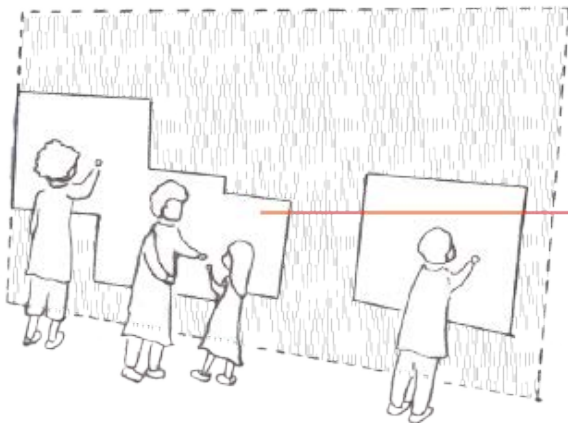
全体の映像は同じものを共有しているが切り取られ方によって受ける印象が異なってくる

キネクトの技術を用いているので映像の拡大や奥行きによってサイズを作り替える事ができる

4

A large audience

いくつもの切り取られた映像が重なりあい、次第に全体像を浮かび上がらせてゆく。



全体像を外から見ていることも刻々と変化していく映像作品として体感することができる

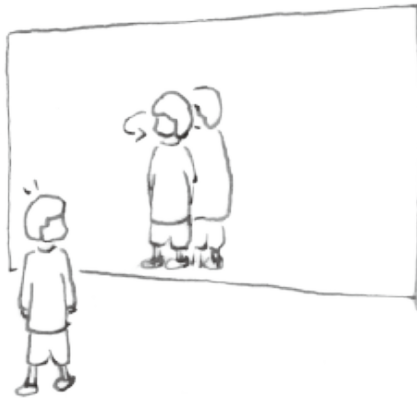
重なっている映像は共有してゆくが、聞こえている音は各々異なっているためにそれぞれが異なる映像体験をする

図 4.3: 初期のコンセプト案③



scene 1
どこからか会話が聞こえてくる

道を歩いていると、どこからともなく会話や音が聞こえてくる。そこに導かれるように人を誘導する。方向性のあるスピーカ照射などを使い限定的に音を飛ばしていくことが好ましい。



scene 2
近づくと映像の中の人が反応する

映像に近づくと中にいる人がこちらを振り向いたりなどの動作をする。センサーなどを取り付ける事で、映像と現実との交換を行い映像との距離を近づけてゆく。



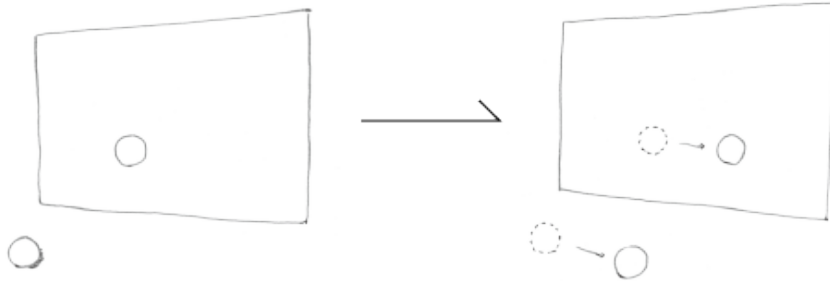
scene 3
突然鳴りだす電話

映像の中の状況に従って、自分の持っている携帯が鳴り始める。鳴った携帯を手にとるとコミュニケーションを取る事ができ、尚かつ大勢の人が関わる事が出来るのではないだろうか。

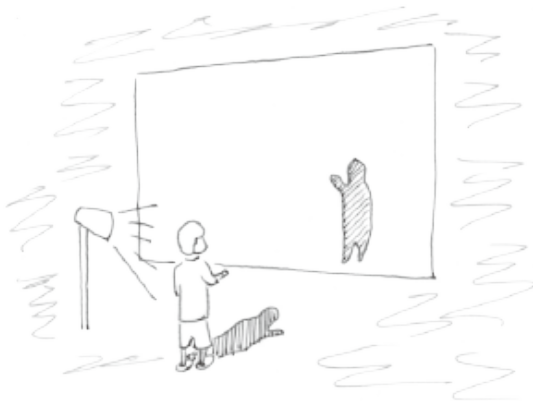
図 4.4: 初期のコンセプト案④

scene 4
動き出すボール

映像と現実両方にボールがあり、このボールは動作が連動するようになっている。映像内が動けば現実のボールが転がり、現実のボールを触れば、映像内のボールが動く。ボールは一例



scene 5
ドッペルゲンガーの影



現実空間は夜と仮定すると、映像内は昼の風景を映し出している状況をつくる。現実には強いライトを使い人物の影をつくり、それをキャプチャーし映像内に投影する。この影は連動するような仕組みもつくる。

scene 6
移り行く「視線」



状況は上記と同じだと仮定する。スイッチングを行い、上から横から、極端に寄った映像などを映す事で、映像を通して自分を客観視する。視線を様々な方向に向けるといふ試み。

図 4.5: 初期のコンセプト案⑤

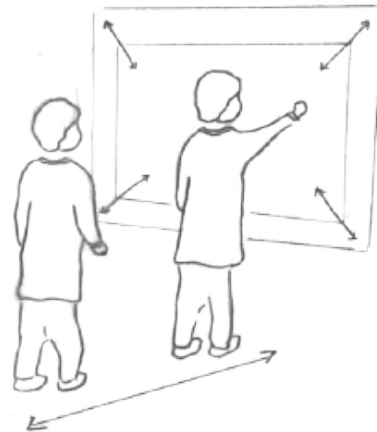
映像との距離

この試みでは人と映画との距離を限りなく近づけてゆくことで生まれる感覚を大切にしている
映像の切り取り方・聞こえてくる音が異なることでその人の為の映画をつくってゆく



映像と行為

自分の行為が映像に直接変化を生み出す事が映画の世界との境界を横断するきっかけとなる
映像に奥行きが生まれ自分のいる世界と映画の世界をより近いものにしてゆく



映像の共有

同じ映像ではなくそれぞれの自分の映像を重ねあわせる事で新しい共有の仕方を模索する
全体を俯瞰する事で切り取られた断片を重ねあわせて一つの映画として完成させてゆく

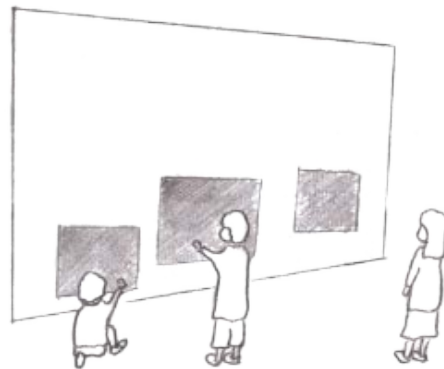


図 4.6: 初期のコンセプト案⑥

4.2.2 フィールドワーク

一般的な映画制作ではプリプロダクションにおいて、シナリオライターがインスピレーションを得るためにシナリオハンティングを行い、さらに段階が進んで実際の映像を撮影する場所を選定するロケーションハンティングを行う。一方で本研究の映画「アカリのさんぽ」制作ではシナリオハンティングとロケーションハンティングを3月頃より六本木ヒルズ周辺にて同時に行った（図4.7-4.15）。なぜならば本研究の上映イベント「NOMADIC CINEMA」は『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』同様に複数拠点に設置された映画を、舞台となった都市を歩きながら鑑賞するイベントであることと、上映箇所と映画の舞台の一致を目指しているため、映像制作でシナリオハンティング・ロケーションハンティングを行うこととイベント実施のためのフィールドワークは同じ意味を持つためである。そのためシナリオ修正、あるいは上映箇所の修正が行われるごとにフィールドワークを行って場所を選定し直す必要があった。

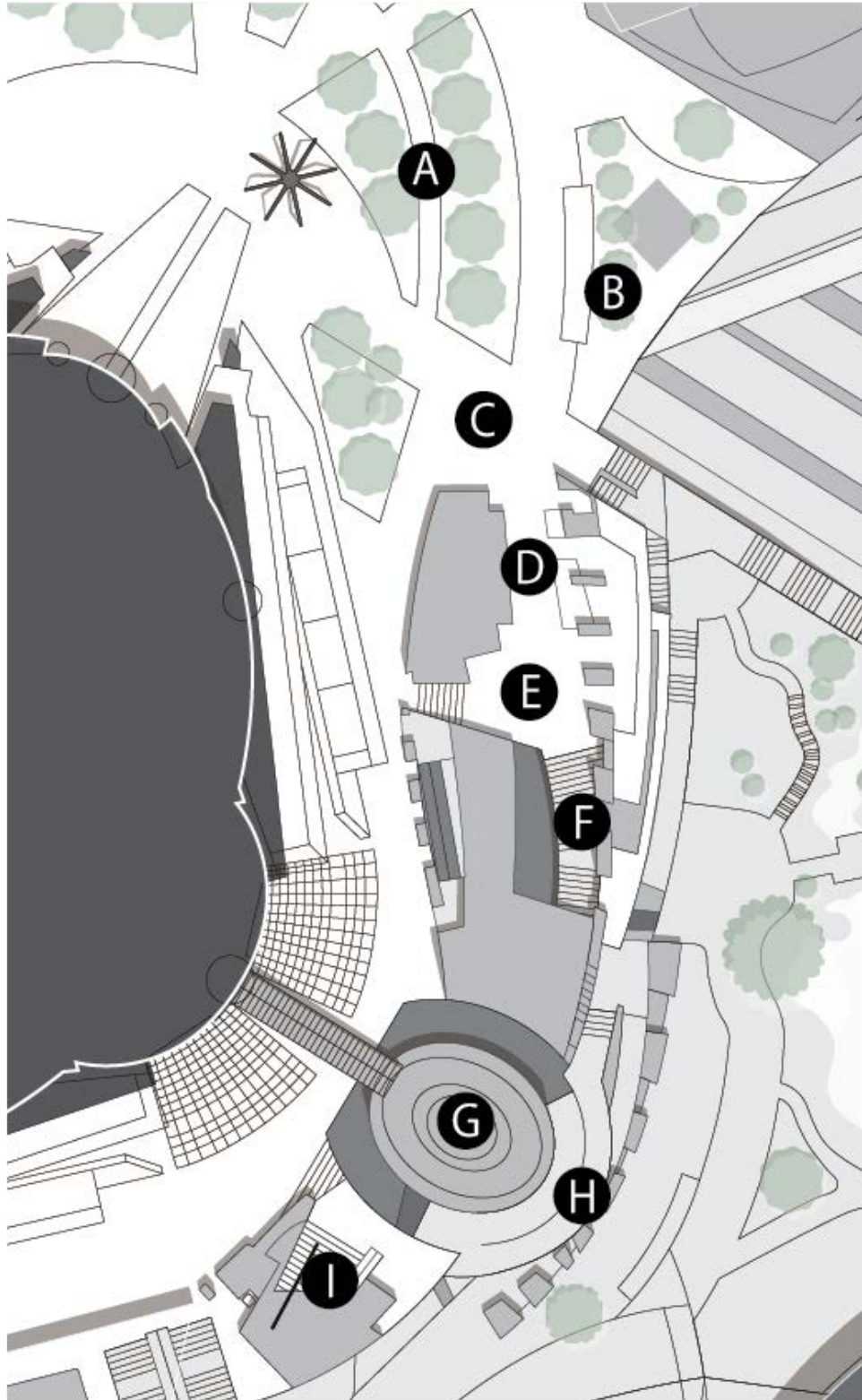
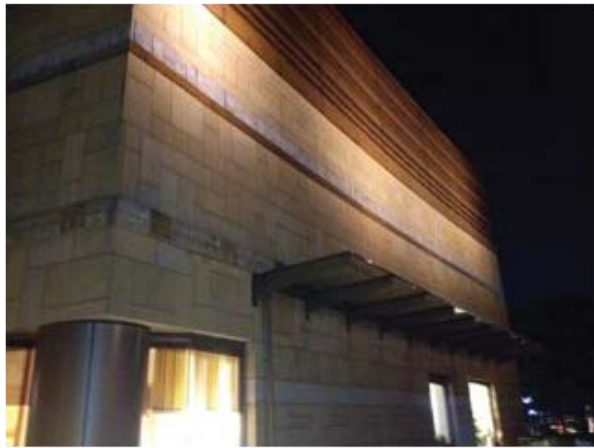


図 4.7: フィールドワークを行った場所 1



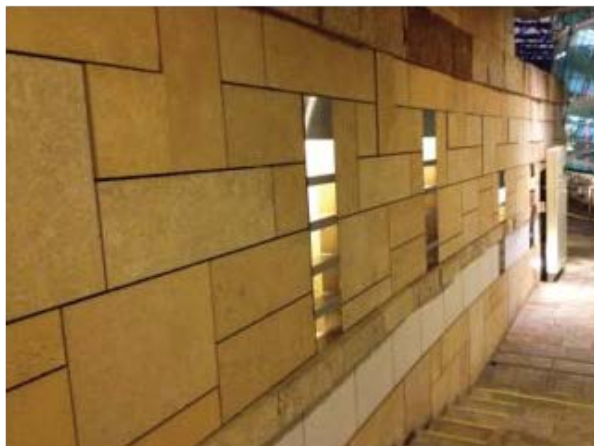
図 4.8: 拠点の配置を検討地①



D ショップ上部壁面



E プランター壁面



F 洞窟形状の道

図 4.9: 拠点の配置を検討地②



北側壁面



東側壁面



内部ガラス壁面



二層部階段



内部見上げ



GL見上げ



G

螺旋を登るコクーン

このコクーンは、今まで考えてきた撮影方法とはことなるかもしれませんが面白い場所だと感じました。勝手にオラファー・エリアソンのような作品を構想していました。ただ、あくまでも TIFF の意見をくむので映画とどのように結められるかまだ見えていません。ですが、視察の一つとしてぜひ打診して欲しいです！よろしくお願ひします。
辻 慎太郎

図 4.10: 拠点の配置を検討地③



コクーン周囲を取り巻く道

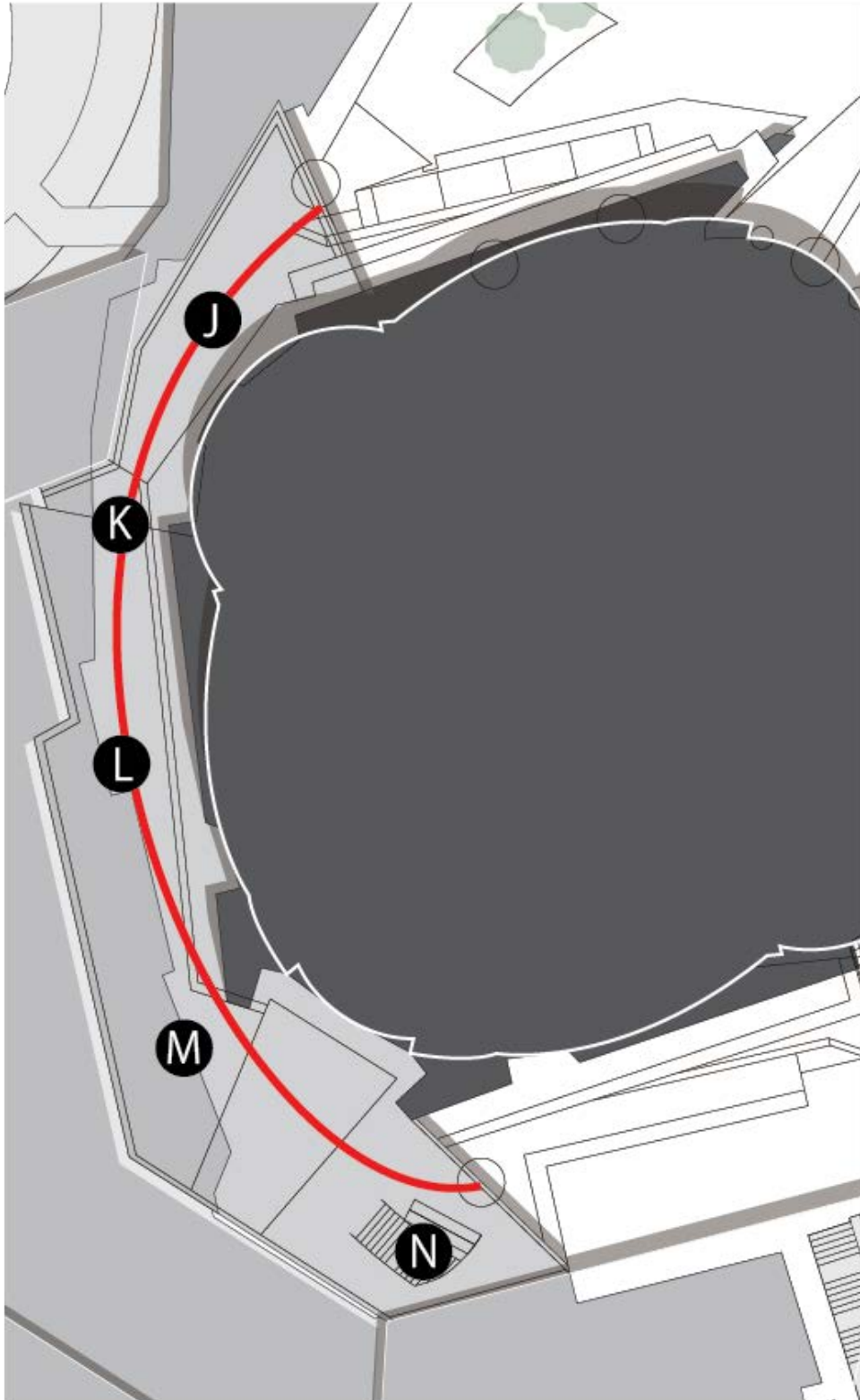
図 4.11: 拠点の配置を検討地④



階段近くの広い壁面



図 4.12: 拠点の配置を検討地⑤



2

図 4.13: フィールドワークを行った場所 2



高い吹き抜け



水のスクリーン



高い壁面



ショップが垣間見える壁面

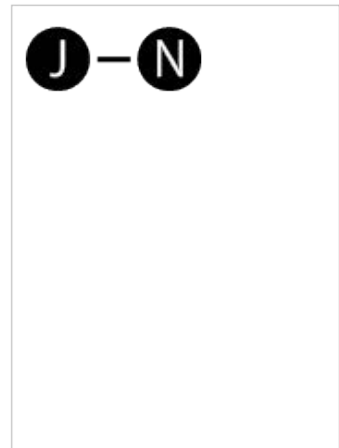


図 4.14: フィールドワークを行った場所⑥

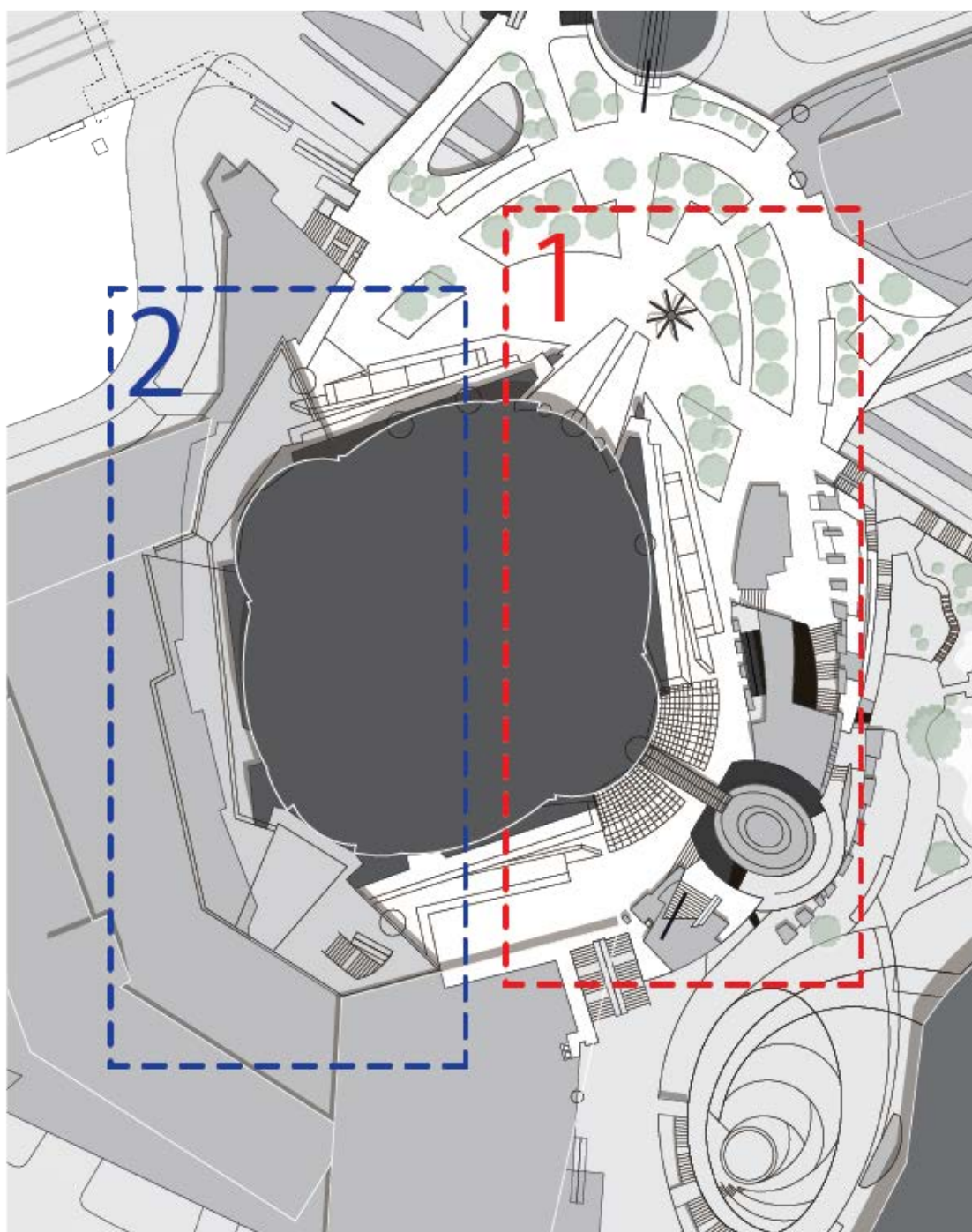


図 4.15: フィールドワークを行った場所 1 と 2 の位置関係

4.2.3 シナリオ制作

通常のシナリオ制作はプリプロダクションの段階でシナリオライターが行う。他方で「アカリのさんぽ」制作はコンセプト構築者がシナリオに深く関わった。これは前述の映画の舞台と上映地を一致させる点と、インタラクションの効果により反映させた映画表現を先に考えることで先行事例の『Cinema de Nomad「漂流する映画館」』やインタラクティブシネマよりもコンセプト面を重視したからである。ただ本企画は東京国際映画祭で同時開催するという特殊な事情により映画的な演出も追求する必要があった。本作のシナリオライターは映画の舞台や使用されるインタラクションが固まった時点で参加し、映画的な演出を向上させた（表 4.4-4.13 および図 4.16）。

| | |
|---------------------------|---|
| 【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、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。 |
| 【登場人物】 | 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。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。NOMADIC CINEMAは今までにない未体験の感動を届けます。 |
| ・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 | スガ(45) 路上ミュージシャン |
| ユウカ(24) OL | ユウカ(24) OL |
| サトル(25) 会社員 | 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 | 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 | スガ(55) 花屋の経営者 |
| ユウカ(40) 映画スター | ユウカ(40) 映画スター |
| ユウカ(34) 主婦 | ユウカ(34) 主婦 |
| サトル(35) ユウカと結婚 | 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 | ベンジャミン(21) 若手のフォトアーティスト |

表 4.4: 脚本①

| | |
|---|---|
| 1 | どこからか声が聞こえてくる ローズガーデン/昼 観客との連動 |
| <p>※ 楽譜編 (Music)</p> <p>1 ○ローズガーデン (どこからか声が聞こえてくる) 昼</p> <p>※ 指向性スピーカーから、映像拠点への誘導として早の台詞を発信</p> <p>※ 後の映画音声とは独立した音声として (BGM) のようなものとして (扱)</p> <p>アカリ (18) 「ねえねえ、ちよつと近くにきて！ ほら、こっちこっち！ 聴こえるかな？ わたしの声。うしろの方の人、聞こえますか？ 近くに来たかもしれないことがあるよ！ それじゃ始めます。むかしむかし、あるところに、と言ってもそんな昔じゃないか。10年くらい前、ここ小本木ヒルズにアカリという少女がいました。 はじまり、 はじまり！」</p> <p>アカリが鼻歌を口ずさみ始める</p> <p>(鼻歌数十秒間 ※その後元に戻って繰り返す)</p> <p>※ トリガー認識後、以下の動画がスマートフォン端末から再生</p> <p>アカリ手に持った花を触りながら、楽しそうに歩いている</p> <p>と、目の前に紙切れが風に乗って飛んでくる</p> <p>アカリはそれを手に取る</p> <p>紙切れには音符のようなものが書かれている</p> <p>読みながら、飛んで来た方へ歩を進める</p> <p>音符を読んで、鼻歌を口ずさむ</p> <p>と、しやがみこんだスケイコ (45) の姿が見える</p> <p>スガの傍には破かれた楽譜がある</p> <p>アカリ「これ」</p> <p>スガ「持って来てくれたの？」</p> <p>アカリ「ほうなすく」</p> <p>スガの手に破られた楽譜が舞られている</p> <p>アカリ「大切なもののなの？」</p> <p>スガ「そう見える？」</p> <p>アカリ「うん」</p> <p>アカリは楽譜にあったメロディを口ずさむ</p> <p>スガはそれ聞いて、笑顔になる</p> <p>スガ「わかるの？」</p> <p>アカリ「うん、ピアノ習ってるから。続きは？」</p> <p>破れた半分の楽譜をアカリに渡す</p> <p>アカリ「半分だね」</p> <p>スガ「でもさっきのちよつと違うの」</p> <p>スガは正しいメロディを口ずさむ</p> <p>アカリ「わかった！」</p> <p>同じようにメロディを口ずさむアカリ</p> <p>と、その続きもそのまま唄ってしまおう</p> | <p>※ 観客は、道を歩いていて、突然声が聞こえる (呼び掛けられる) という不思議な体験ができる</p> <p>※ 指向性スピーカーから、映像拠点への誘導として上記の台詞を発信する</p> <p>※ 後の映画音声とは独立した音声として (BGM) のようなものとして (扱)</p> <p>※ 前記の「誘導の音 (音)」に沿って歩いて近づいて行くと、「非可聴音」のトリガーに接触する</p> <p>※ 観客のスマートフォン端末が「非可聴音」のトリガーを認識すると、自動で動画がストリーミングされる</p> |

2/10

表 4.5: 脚本②

| | |
|---|---|
| 1 | どこからか声が聞こえてくる ローズガーデン/昼 観客との連動 |
| <p>アカリ「あ、間違えた」</p> <p>スガ「え」</p> <p>楽譜を見るスガ</p> <p>スガ「そっちの方がいいね、やっぱり歌手向いてないね」</p> <p>アカリ「歌手なの？」</p> <p>スガ「だった、かな」</p> <p>アカリ「今は？」</p> <p>スガ「ただのおぼさんよ」</p> <p>アカリ「おぼさん、あげる」</p> <p>アカリ、スガに持っている花をあげる</p> <p>スガ「おぼさんじゃないよ！ 自分で言うのと、人が言うのはちがうの」</p> <p>アカリは笑っている</p> <p>スガ「アカリからもった花を見ている</p> <p>スガ「お嬢ちゃん位の時ね、お花屋さんになりたかったの」</p> <p>スガ、アカリに微笑む</p> <p>アカリ「あ！これは？」</p> <p>アカリ、突然立ち上がる</p> <p>鼻歌を口ずさみながら、踊り始める</p> <p>バレエのような美しい身のこなし</p> <p>楽しそうにダンスするアカリ</p> <p>スガ「すごいね！」</p> <p>アカリ「習ってるから、バレエ。あと書道とアールとロッククライミング」</p> <p>スガ「すごいね！」</p> <p>アカリ「ならないの？」</p> <p>スガ「ん？」</p> <p>アカリ「お花屋さんにならないの？」</p> <p>2 ○ローズガーデン (10年後) 昼</p> <p>ローズガーデンに鼻歌が聞こえてくる</p> <p>それはスガ (35) の声だ</p> <p>ローズガーデンに足を踏み入れるスガ</p> <p>髪を後ろで縛り、エアロンを身につけている</p> <p>花が植えられた鉢植えを持っている</p> <p>鉢植えを置いて、深呼吸をする</p> <p>スガはローズガーデンで踊り始める</p> <p>アカリがやった踊りを見よう見まねでやっている</p> <p>鉢植えの傍には今日行われるアカリ (18) のライブのフライヤーが見える</p> <p>と誰かの声がする</p> <p>アカリ「あ」</p> <p>スガが振り返る</p> <p>スガ「あ」</p> <p>アカリ「おぼさん」</p> <p>スガ「おぼさんじゃないよ！」</p> <p>※ 初めに戻る</p> | <p>※ 観客は、道を歩いていて、突然声が聞こえる (呼び掛けられる) という不思議な体験ができる</p> <p>※ 指向性スピーカーから、映像拠点への誘導として上記の台詞を発信する</p> <p>※ 後の映画音声とは独立した音声として (BGM) のようなものとして (扱)</p> <p>※ 前記の「誘導の音 (音)」に沿って歩いて近づいて行くと、「非可聴音」のトリガーに接触する</p> <p>※ 観客のスマートフォン端末が「非可聴音」のトリガーを認識すると、自動で動画がストリーミングされる</p> |

3/10

表 4.6: 脚本③

| | | |
|----|--|---|
| 2 | レントゲン+3方向プロジェクト／昼 | 観客との連動 |
| 現在 | <p>時計編 (2017)</p> <p>3〇3つ並んだアラランター(〇年後／昼)</p> <p>ユウカとサトルは歩いている。</p> <p>アラランターの前を人は手をつないで歩いていく。</p> <p>サトルがアラランターの傍で立ち止まる</p> <p>サトル「笑って」あ、思い出したけど」</p> <p>ユウカも立ち止まって振り返る</p> <p>サトル「はじめて遭った時、なんであんなこと言ってたの？」</p> <p>ユウカ「なに？」</p> <p>サトル「時計がここに埋まつてるって言ってなかった？」</p> <p>ユウカ「ほんと？」</p> <p>サトル「うそだ！」</p> <p>ユウカ「ほんと、たしかめてみる？」</p> <p>サトル「いいよ」</p> <p>ユウカ「100万円賭ける？」</p> <p>4〇3つ並んだアラランター(レントゲン+3方向プロジェクト／昼)</p> <p>地面に投げつけられた時計が転がってくる</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「いつてえ」</p> <p>ユウカ「あ！こめん痛かった？」</p> <p>タクヤ「時計を拾って女に近づいて行く」</p> <p>タクヤ「これお前のだろ」</p> <p>タクヤ、時計を渡そうとする</p> <p>ユウカは受け取らない</p> <p>ユウカの腕を掴んで無理矢理手渡そうとする</p> <p>ユウカ「やだ！」</p> <p>タクヤ、あきらめて時計を地面に置き去って行く</p> <p>ユウカ「絶対別れたくないもん」</p> <p>タクヤ「じゃあな」</p> <p>男、気に留めず行ってしまふ</p> <p>ユウカ、地面にしゃがみこんで時計を拾う</p> <p>と、同じように地面に座っているアカリの姿が目に入る</p> <p>その近くでアカリは地面におもちや手紙などを広げている</p> <p>その他に、楽譜の切れ端、写真、サングラス、もある</p> <p>それらを小さなおもちや箱に詰めているところだ</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、一緒にお願いいい？」</p> <p>ユウカはアカリに腕時計を渡す</p> <p>アカリはユウカが泣いているのを見て、ハンカチを渡す</p> <p>ハンカチを受け取るユウカ</p> <p>ユウカ「ありがとう」</p> | <p>※3方向にアラランターが設置されており、それぞれにカメラの角度が異なる。</p> |

十年前

表 4.7: 脚本④

| | |
|---|--|
| 2 | <p>レントゲンナ3方向プロジェクト／昼</p> <p>※3方向にランタナが設置されており、それぞれにカメラの角度が異なる。</p> <p>アカリ「帰らないの」 ユウカ「うん」 アカリ「わたし悪い事あるから、バイバイ」 アカリは帰って行く ユウカはランタナの近くに立ち尽くしたままだ と、サラリーマン風の男がやってきてユウカに話しかける サトル「すみません」 ユウカ「はい」 ユウカ、腕時計を見ます？腕時計を忘れてきちゃって ユウカ「埋めちゃいました」 サトル「はい？」 ランタナを指差して、 ユウカ「この中です」 サトルは笑い声をあげる サトル「え！この中？まじで」 ユウカ「まじです」 サトル「えっ、うそでしょ」 ユウカ「ほんと」 サトル「あつ、じゃあじゃあ100万円賭ける？」 ユウカ「いいけど、だめ。10年後に掘り起こす約束だから」</p> <p>※この場面、インタラクティブで表現 ランタナの中には、あの腕時計がある デジタルの表示が現在の時間を示し続ける（VCR）</p> <p>※初めに戻る</p> |
|---|--|

| | |
|--------|--|
| 観客との連動 | <p>※この場面以降、観客はVRを用いて、ランタナの中に埋められた「十年前の腕時計」が入った「タイムカプセル」を見ることが出来る。（レントゲン）</p> <p>※VR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」内をパんで眺めたり、「腕時計」以外の十年後に繋がるアイテム（楽譜、眼鏡、地図、携帯電話）も同時に探検することができる。</p> <p>※観客にVRを使用してもらったり説明画面を表示したり、係員から簡単な誘導を行う等の方法を検討している。</p> |
|--------|--|

5/10

表 4.8: 脚本⑤

| | |
|---|---|
| 3 | <p>観客自身が映画に登場する ウエストウオーク南／昼</p> <p>サングラス編（5分30秒） 50ウエストウオーク（観客が映画に登場する／昼）</p> <p>映画のポスターが貼られている 「透明人間」というタイトルだ。 ハットを深く被り、サングラスをかけた男が描かれている 「本日、六本木TOHOシネマスにて舞台挨拶！」 映画監督がポスターの前を通り過ぎる と、後ろから声をかけられる 振り返るとXX（30）だ XX「監督」 監督「おお」 XX「おはようございます」 監督「あれ、今日呼ばれてたっけ？」 XX「呼ばれてないんですけど、公開初日なんで来ちゃいました」 監督「透明人間は客観したらだめだろ」 監督は笑っている XX「すみません」 監督「じゃあ後でな」 XXが監督と別方向に歩いて行く と、アカリが目に入る 「透明人間」のポスターをまじまじと見つめている XX「このポスター、俺なんだよ」 アカリ「えっ」 振り向くとそこにはXXがいる ※インタラクティブ10秒 台詞も含む アカリ「これ、なんて読むの？」 XX「うめいんげん」 ポスターの透明人間とXXを見比べる アカリ「うめいななの？」 XX「そうだよ、このサングラスをかけるら透明になるんだよ」 XXがサングラスを渡す アカリがサングラスをかける アカリ「どうめいになった？」 XX「うん、透明だよ」 アカリ「やった」 はしゃいでいるアカリとXX その様子を監督が覗き見ている 監督はふたたび笑みを浮かべている</p> |
|---|---|

| | |
|--------|--|
| 観客との連動 | <p>※映像が上映されている間に、係員が手持ち端末を用いてあらかじめその場で観客の顔写真を撮影する ※写真中の1枚がランダムに選ばれ、映画の画面にXXとして顔合成される。 ※係員による簡単な説明も追加される</p> <p>※XXさんの顔は、この時点ではまだスクリーンに出て来ない。</p> <p>この場面で初めてXXの顔が画面に登場。台詞を含み、口の動きも再現。観客の一人がXXさんとして映画に参加する。</p> |
|--------|--|

6/10

表 4.9: 脚本⑥

| | |
|---|--------------------------|
| 3 | 観客自身が映画に登場する ウエストウォーク南／昼 |
| <p>XXが監督の存在に気づく XX「あ」 監督ははつが悪そうである 監督「」 XX「監督」 XX「お前も来るか、舞台挨拶」 XX「えっ、いいんすか」 と、XXが傍を見ると、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○ウエストウォーク（〇年後／昼） ウエストウォ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見の様子である</p> <p>7○東京国際映画祭・記者会見会場（〇年後／昼） 東京国際映画祭サクラグランプリ受賞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 隣にはXXらしき人物が座っている</p> <p>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して隠居していた主人公が ある少女と出会い、透明サングラスを少女にかけて透明になってしま う。主人公とその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います」 監督「そしてXXが立ち上がり写真撮影に応じる シャッターが映される XXはトロワイを誇らしげに掲げている （インタラクティブ発動：5秒程）</p> <p>8○ウエストウォーク（〇年後／昼） サイネージの傍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、少女しやがみ込んだXXが映っている ポスターの少女は、透明になっており、洋服しか見えない その姿は、アカリとXXのものにそっくりだ デジタルサイネージから音声が聴こえる 記者「主題歌についてお伺いしてよろしいでしょうか」 監督「この映画の主題歌ですが…」 ※初めに戻る</p> | |

| | |
|--------|---|
| 観客との連動 | <p>XXさんの顔が画面に登場する。（一度目） 台詞を含み（口の動きも再現）、観客の一人がXXさんとして映画に参加する。</p> |
|--------|---|

7/10

表 4.10: 脚本⑦

| | |
|---|-----------------------|
| 4 | 映画の登場人物が反応する 大屋根プラザ／昼 |
| <p>写真編 (Photo) 9○学校の帰り道 映画の登場人物が反応する／ヘルサイドB1F／昼 アカリ、ベンジャミンに写真を撮られている ベンジャミン、アカリにレンズを向ける 階段、エレベーターの中、石の上等、で楽しそうに撮影。 陸上グラウンドが背景に見えたりする ベンジャミン、カメラを掲げ、遠目から観客（レンズ）に構える ベンジャミン「アノヒトたち、トリタイ」 アカリ「あ！わたくしが写真撮ってもいいか頼んでくる」 アカリがスクリーンに近づいてくる アカリ「すみません。写真撮ってもいい？」 アカリが観客に話しかける ベンジャミンも近づいてくる ベンジャミン「モットチカクニ」 アカリ「もつと近くに、集まって」 ベンジャミン「モット、モット」 アカリ「私も撮っていい？」 アカリはレンズを向ける ベンジャミン「ジュンハンコニ、シャシンプ、トロウ！」</p> <p>※映画の登場人物が観客の人数を数え上げるインタラクティブ発動 ふたたび、人数を数えながら、交互にシャッターを切っていく ※観客が〇人の場合 アカリ「なんだ誰もいなくなっちゃったじゃん」 ベンジャミン「Oh-no, come on here!」 アカリ「みんなもつとここに来てよ」 ※観客が1～2人の場合 アカリ「いち」 （二人ならベンジャミンが「三」三人ならアカリが「さん」） 「あれ？結局〇人しかいないじゃん！もつとおいでよ」 ベンジャミン「Yes, come on!!」 ※観客が四～八人（八人以上は八人に含む）の場合 アカリとベンジャミンが交互に数え上げる 「いち」「Ni」「San」「Yon」「Go」「Rokau」「なな」「Hachii」 アカリ「なんかたくさんいるよ」(八人以上の場合の台詞) ベンジャミン「Exceedit!!」(八人以上の場合の台詞)</p> <p>※観客の人数に関わらず、アカリとベンジャミンは交互に人数を数えながら観客に向かってシャッターを切っていくアクションとなる</p> | |

8/10

表 4.11: 脚本⑧

※スクリーンから半径5メートル以内にいる観客の人数を映画の登場人物達が数え上げる

| | |
|--------------------------------------|---|
| 4 映画の登場人物が反応する 大屋根プラザ／昼 観客との連動 | <p>98○グラウンド入り口 陸上グラウンドに入っていくふたり 楽しそうに歩いて行く</p> <p>99○グラウンドの真ん中 人工芝に地図が広げられている</p> <p>ベンジャミン (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</p> <p>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</p> <p>5のライブ会場の場所だけまだ写真がない アカリ「ここは？」</p> <p>ベンジャミン「キナ」 アカリ「なんで？あと一つなの？」 ベンジャミン「アカリ」 アカリ「ここに？」</p> <p>90○ライブ会場 アカリにレンズを向けにシャッターを切る ベンジャミン「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てくる ベンジャミン「Exactly 10 years from now, I'll be back here...」 「I miss you」 その写真に10年後の今日の日付をマーカーで書き込む 英語なのでアカリには細部までは分からない ベンジャミンは小指を差し出す アカリの小指と組み合わせる 二人「ゆーびきーりげーんまーん」 と片言で発音するベンジャミン ベンジャミン「Bye-bye」 アカリ「バイバイ」 ベンジャミン走っていく ベンジャミン走っていき と、立ち止まりもう一度アカリに向かってシャッターを切る 吐き出されるフィルム</p> <p>10○ライブ会場 (10年後／昼) ベンジャミン (2) は、ライブ会場にやってくる。 ベンジャミンの手にはアカリの写真がある まだ、ライブまでは時間が、会場にはベンジャミン一人である ベンジャミンは首から下げた古い型のポロロイドカメラを構える 一枚のフィルムがはき出される 広げられた地図に新しい写真を貼付ける そこには0年前のアカリの写真も貼つてある</p> <p>※初めに戻る</p> |
|--------------------------------------|---|

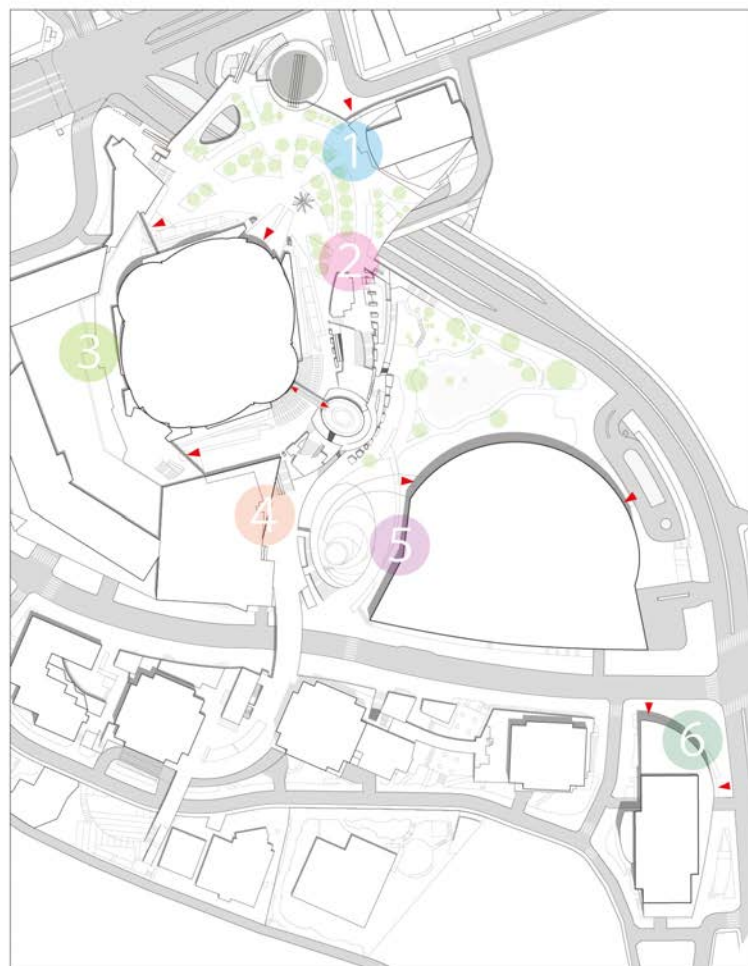
9/10

表 4.12: 脚本⑨

| | |
|-------------------------------------|---|
| 5 突然電話が掛かってくる 劇場的な空間／昼 観客との連動 | <p>現在</p> <p>ライブ編 (18)</p> <p>111○ライブ会場前 (突然電話が掛かってくる／昼) 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」 後ろ姿の少女と透明になった少女が描かれている 映画「透明少女」 主題歌、公開記念ライブという掲示もある</p> <p>112○ライブ会場 お客さんが既にいっぱいになっており、 開演までもなくという状況 観客の中にベンジャミン、スカケイコもいる 野崎ユウカと天も通りかかり、「EYE」を見ようとしている</p> <p>113○ライブ会場 アカリ (18) は掘り起こしたタイムカプセルを広げている 土がばらばらに付着しているが、 埋めたときの状態のおもちゃや手紙等がある その中に、写真、腕時計、サンクラス、破れた楽譜もある アカリは、その中から当時使っていた古い折り畳み携帯電話を手に取る 電源を入れる。液晶画面に光が灯る 「留守番電話が一件あります」という表示 ※この場で観客への着信 アカリは、留守番電話の再生ボタンを押してみる 携帯電話を耳に当てるアカリ</p> <p>114○ライブ会場 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、美しいメロディの鼻歌が聞こえてくる 現在のアカリもそれにあわせてハミングしていく ふたりが時空を超えたハーモニーを奏でる</p> <p>115○ライブ会場 アカリは、今ステージ上で精一杯力強く唄っている 笑顔で楽しそうに唄っている 笑顔で楽しそうに唄っている たくさんの人たちに歌声は届いて行く</p> <p>※観客のスマートフォン端末に着信のアラクションが作動。アカリが留守番電話の再生ボタンを押すと同時に、スマートフォン端末から着信が流れる。 ※スマートフォンには留守電再生表示。 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年後のわたしへ、お元気ですか？」 アカリ (8) 「今どこ何をしてるの？生きてる？ちゃんとご飯食べてる？」 アカリ (8) 「わたしは今六本木ヒルズにいるよ。うんとね、とにかくくんとにつらいことがあっても笑顔でいるといんだって、笑っていると誰にも羨望にもいいんだって、誰かが言っていた、忘れちゃったけど。」 アカリ (8) 「今もちゃんと笑ってる？」 ※ライブシーン後、アカリから着信がある アカリ (18) 「もしもし、今日はライブに来てくれて本当にありがとうごさいます。楽しんでますか？六本木ヒルズで唄うことができて、ほんとにほんとに幸せでした。タイムカプセルを埋めりとか、映画の俳優さんに会ったり、はじめて恋をした、歌手になろうと思ったり、思い出がたくさん。なんか六本木ヒルズを歩いていると、いいことがあるんだって、誰かが言っていた。忘れちゃったけど。」</p> |
|-------------------------------------|---|

10/10

表 4.13: 脚本⑩



ROPPONGI HILLS PLAN MAP

図 4.16: 固定された上映拠点とシナリオロケーションの対応関係
(表 4.4-4.12 脚本の柱番号に対応)

4.2.4 インタラクシヨンの開発と映像との合成

通常のインタラクティブシネマでは、完成されたビデオにインタラクシヨンを付加する。それと比較して本作ではインタラクシヨンで使う演出を予め決めてシナリオ制作およびプロダクシヨンが行われた。そのためディレクターもインタラクシヨンの開発の一端を担っている。また映画「アカリのさんぽ」制作特有の工程としてインタラクシヨンと映像の合成がある。これはポストプロダクシヨンの段階で編集の終わったビデオをインタラクシヨン用に加工するのである。インタラクシヨン用のアプリケーションの開発は、コンセプト構築者のディレクシヨンのもと本学の開発チームおよび外部のアプリ開発に特化したチームで行った。とくに高度なアプリケーションについては、企業との産学連携として技術協力を受けた。

具体的なインタラクシヨンと映像制作の関係について、図4.16で示された拠点1に関してはどこからともなく歌が聞こえてきて、それを契機に映画が始まるという演出である。これは音声による人の誘導と、エリア内に入ることでスマートフォンの映像が再生される仕組みである。そのためモノログ素材とスマートフォン再生用にダウングレードした映像素材が必要であった。

拠点2に関しては複数視点の映像に囲まれるという演出と植木鉢の中身が透けてストーリーの鍵となる小道具が見えるという演出の二つである。前者は3つの円筒型植木鉢それぞれに映像照射する仕組みであり、後者はスマートフォンを介したマーカー型ARを用いてシナリオ内の鍵となる小道具である「埋められたタイムカプセル」を発見する仕組みである。前者は本学の学生がソフトウェア「マッドマップ」の技術取得を9月頃より開始した。後者は外部のアプリ制作者が9月頃より実装を開始した。さらにマーカー型ARに関してはAR実装用に適した大きさの映像素材を用意することが必要であった。

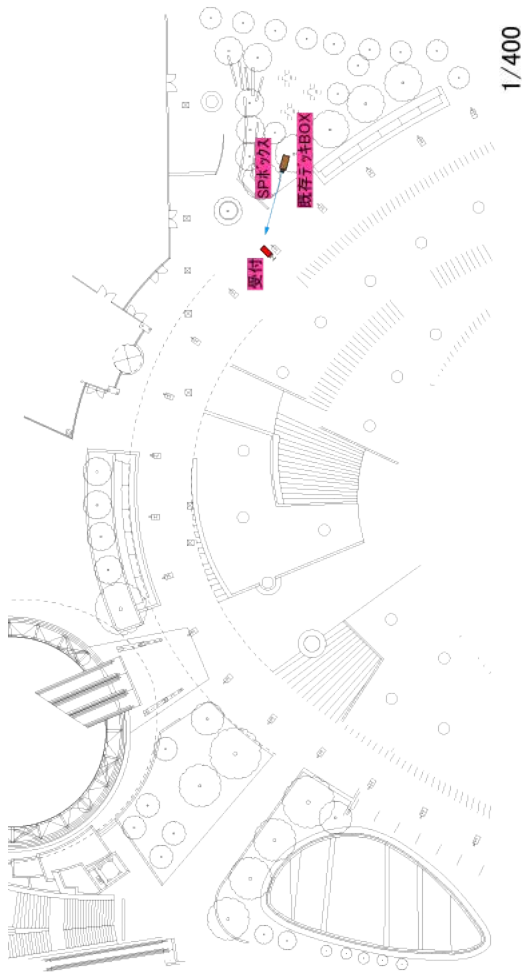
拠点3に関しては視聴者が映画の主人公として登場するという演出である。これは視聴者の顔をその場で撮影し「モーションポートレート」という技術でその場で合成する仕組みである。インタラクシヨン制作は本学の学生がモーションポートレート社の技術協力を得て8月頃より技術習得を開始した。

拠点4に関しては視聴者の人数によって物語が分岐するという演出である。これはkinectのカメラによって視聴者の人数を検知し、それに応じてJPEG2コーデックで複数ある動画のなかから適当な物を流すという仕組みである。インタラ

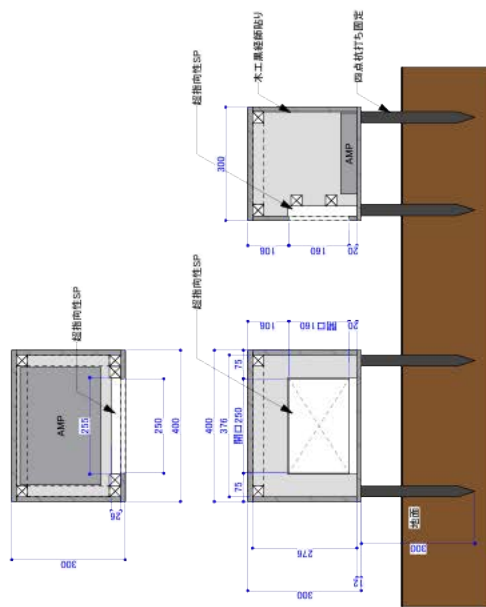
クシヨ制作は本学博士課程の学生が10月頃にNTT社のコーデックを用いて実装を行った。インタラクシヨ用の映像制作にあたっては、素材について分岐しても不自然がないよう、どのシヨでも同じシヨを用いた。分岐シヨの内容は主人公達が視聴者数を数え挙げるというものである。

拠点5に関しては映画のヒロインから視聴者に電話がかかってくるという演出である。これは拠点1と同様に視聴者が特定のエリア内に入り、ヒロインが電話をかけるタイミングでスマートフォンに着信風のアクションが起こり、ヒロインのモノログが流れるという仕組みである。またこの拠点は屋外の赤く巨大な大理石に投射が試みられた。インタラクシヨ制作は拠点1と同様に外部のアプリ制作者が9月頃より制作を開始した。インタラクシヨ制作にあたってはモノログ素材の撮影、スマートフォン用にダウングレードした映像素材を用意した。着信のかかるタイミングに関しては再生DVDをループ再生ではなく上映時間中分の尺の物を用意し、タイムコードを固定化し設定した。

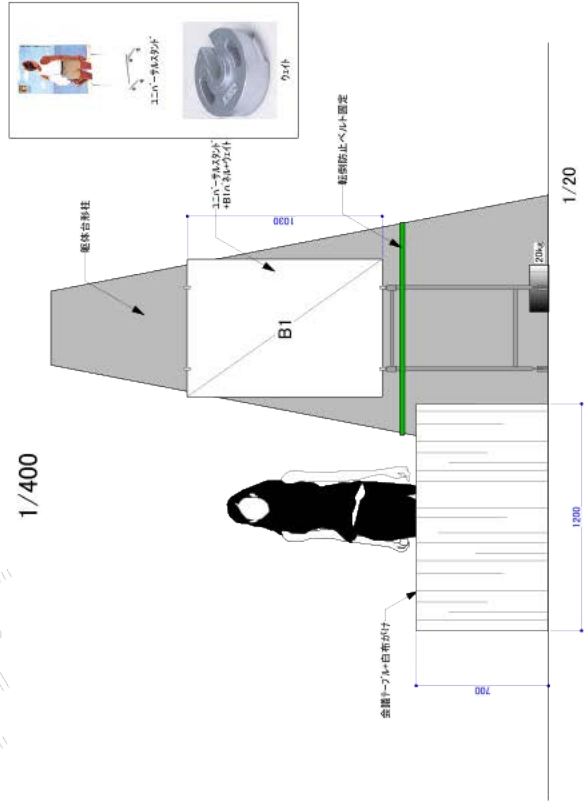
ノマディックシネマ
六本木ヒルズローズガーデン



1/400



1/10



1/20

図 4.17:拠点1 インタラクション設計図



図 4.18:拠点 1 当日様子①



図 4.19:拠点 1 当日様子②

ノマディックシネマ
 六本木ヒルズ
 66プラザ プランター周り

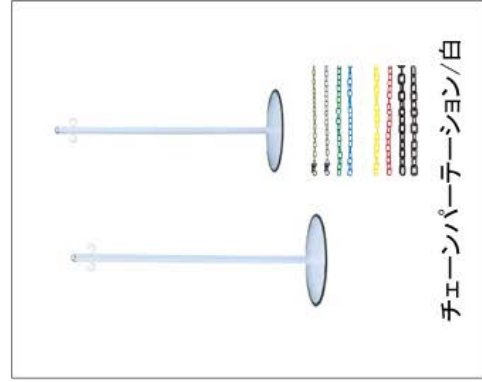
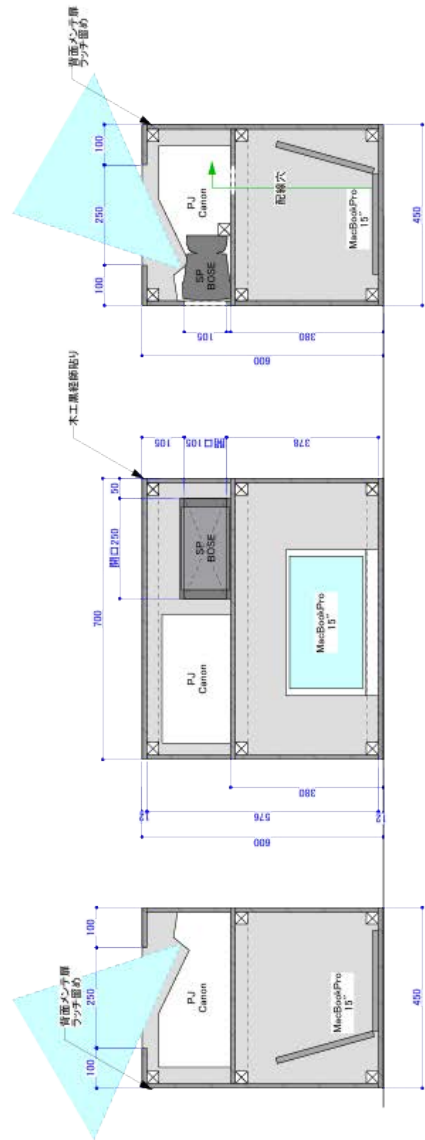
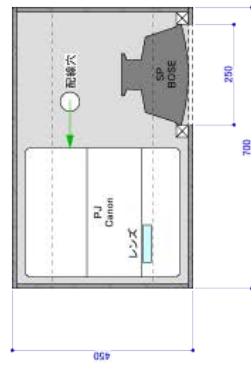
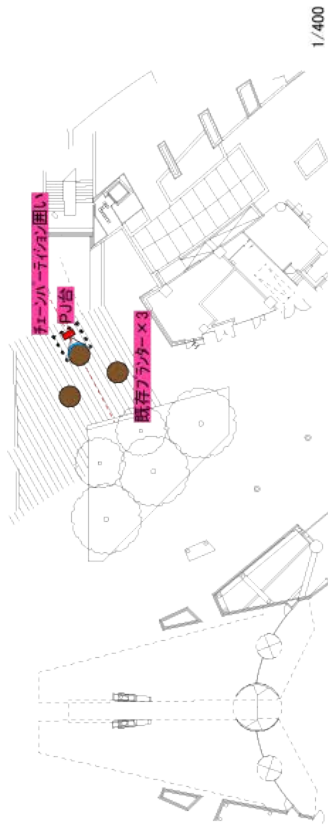


図 4.20:拠点 2 インタラクション設計図



图 4.21:拠点 2 当日様子①



图 4.22:拠点 2 当日様子②



図 4.23:拠点 3 当日様子①



図 4.24:拠点 3 当日様子②

ノマディックシネマ
六本木ヒルズ ウェストウオーク北側

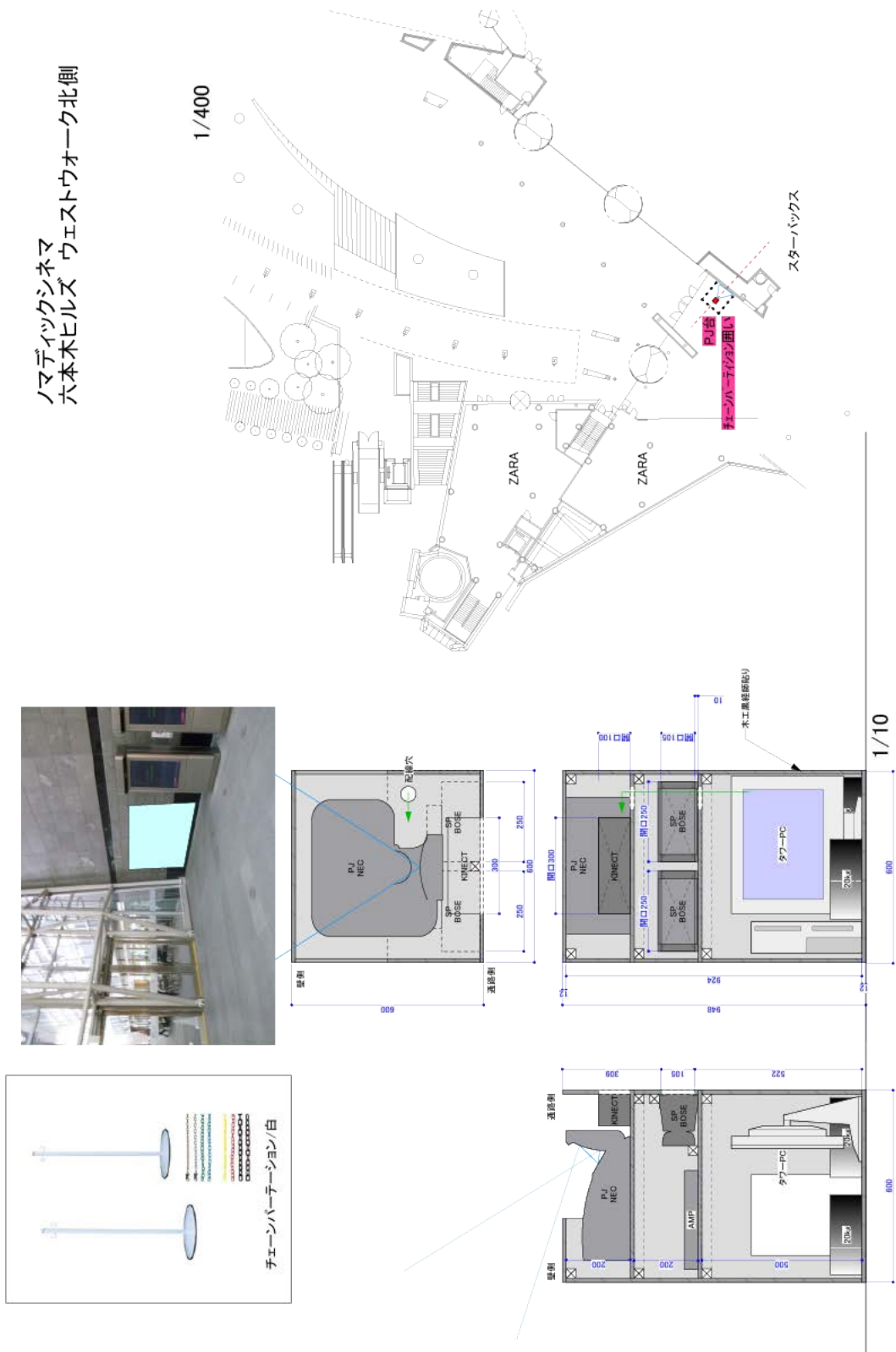


図 4.25:拠点 4 インタラクション設計図



図 4.26:拠点 4 当日様子①



図 4.27:拠点 4 当日様子②

ノマディックシネマ
六本木ヒルズ
大屋根からアリーナへ降りる階段

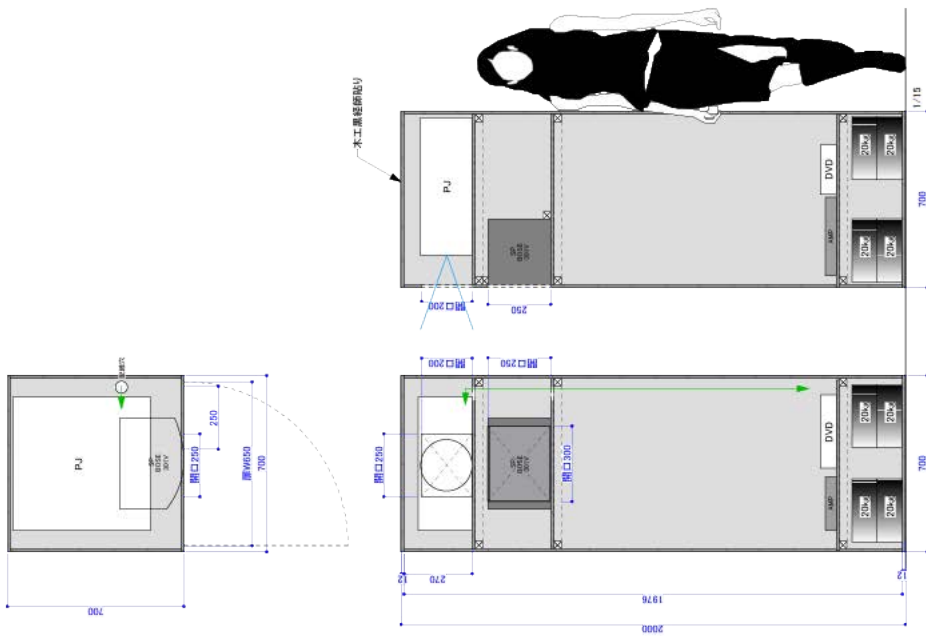
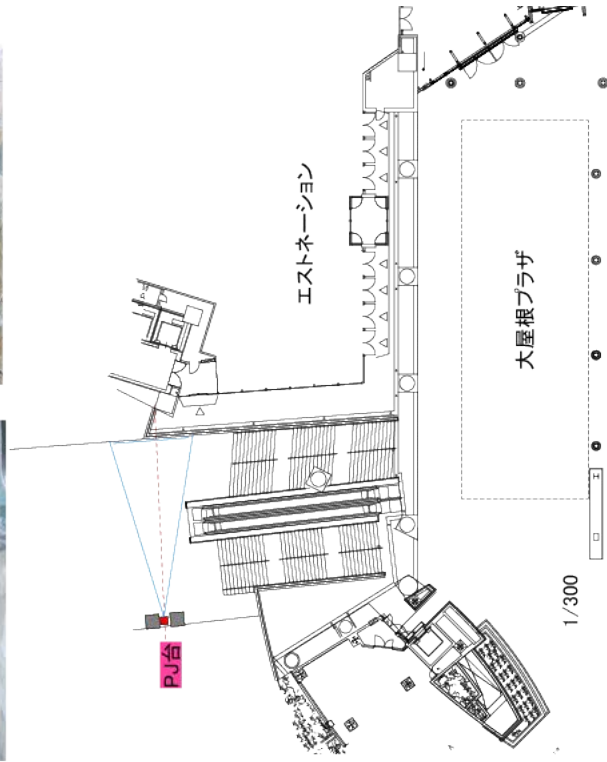


図 4.28:拠点 5 インタラクション設計図



图 4.29:拠点 5 当日様子①



图 4.30:拠点 5 当日様子②

4.3 イベント実施管理

通常の映画上映イベントは屋内の映画館や公共施設などで行われるため、映画館の興行者や施設の管理者との交渉や通常の上映機材のレンタルが必要である。他方で都市回遊型上映イベントの実施においては屋外の複数拠点で映像投射を行うため、各地権者との交渉および屋外上映に適する機材のレンタルが必要になる。さらに上映イベント「NOMADIC CINEMA」は東京国際映画祭期間中に行われたため、制作およびイベント実施の全過程においてイベント主催者との交渉が必要であった。

4.3.1 地権者との交渉

通常の映画上映イベントではポストプロダクション段階で上映場所を決める。しかし本企画はプロダクションで利用するロケーションと上映場所を同じにする意図からプリプロダクションの段階から撮影許可と上映許可の二つを交渉する必要があった。

上映地に関しては図 4.16 で示された場所に大まかに決まった。しかし六本木ヒルズ大屋根プラザのみ映画祭当日のイベント資材置き場と被ることから外された。また完全に屋外になる場所については雨天時の代替地の策定を求められた。

撮影地に関しては日時および場所に関して六本木ヒルズ利用者に不利益が生じないことを強く求められた。そのため六本木ヒルズにおいて撮影スケジュールは組めず代替地での撮影となった。代替地は慶應義塾大学構内において上映地と近似した場所を探した。

4.3.2 機材管理

通常の上映イベントは、上映設備の整った施設か通常映画上映に用いる機材をレンタルする。だが本企画は屋外の映像投射向けに設計されていない空間に向けて投射を行うため、特別な機材を必要とした。また通常映画上映とは別にインタラクティブを統御させる機材が必要であった（図 4.30）。

具体的に拠点1では指向性スピーカーをアイビー社から、また「ワイキャッチ」という特定エリア内のスマートフォンに情報を送信する機器をシアーズ社から借りた。拠点2では超短焦点型プロジェクタを使用した。またARマーカールを用いた。拠点3では合成素材（視聴者の顔）を得るためにカメラを用いた。また壁面の凹凸を軽減する目的で中川ケミカル社のカットティングシートを用いた。拠点4ではキネクトおよびNTT社のコーデックを用いた。拠点5では拠点1同様に「ワイキャッチ」と大理石投射には7000ルーメンクラスの大形プロジェクタを使用した。

-NOMADIC CINEMA project- システム図

○受付

- LED ライト
- PC
- スキャナ
- 充電器



①ローズガーデン

- SONICCAST
- W307×H70×D307mm
- MP3 プレーヤー
- アンプ
- Wi-catch



②プランター

- Canon LV-8235UST(10W スピーカ内蔵)
- W321×D385×H170mm
- 15inch MacBookPro
- H24×W364×D249 mm
- 中川ケミカル カuttingシート
- W×H×Dmm



③West Walk 屋外モニタ

- 森ビル設置モニタ
- H×W×Dmm
- 15inch PC
- H24×W364×D249 mm
- Qcam® Orbit AF
- W84×D84×H110mm



BOSE 101MM(森ビル設置) BOSE 2705MX(森ビル設置)

SHARP PMS25(森ビル設置)

Windows PC

ハブ

Windows PC

Qcam® Orbit AF

④Hill Side サイネージ脇

- NEC NP-U310WJD(10W スピーカ内蔵)
- W427×H200×D406mm
- JPEG2000 のタワー PC
- H×W×D mm
- Kinect
- W275×H80×D60mm
- 中川ケミカル Cuttingシート
- W×H×Dmm



SONY VPL-SW535

HP ML110JPEG2000

BOSE MediamateII

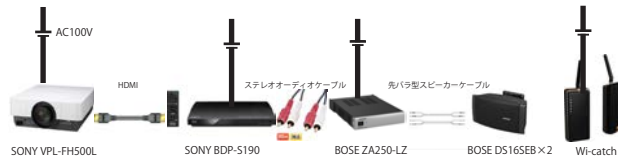
ディスプレイ、キーボード、マウス

Kinect

中川ケミカル Cuttingシート W2200×H1250

⑤大理石

- SONY VPL-FH500L
- W530×H204×D545mm
- SONY BDP-S190
- W290×H43×D196mm
- BOSE 301V
- W362×H248×D260mm
- アンプ
- Wi-catch



SONY VPL-FH500L

SONY BDP-S190

BOSE ZA250-LZ

BOSE DS165EB×2

Wi-catch

図 4.31:本企画のシステム図

4.3.2 映画祭事務局との交渉

本企画は東京国際映画祭開催期間中、開催地である六本木ヒルズの空間を借りて実施した。そのためプリプロダクションの初期段階から映画祭事務局との交渉が行われ、地権者である森ビルとの交渉も事務局を通じて行われた。

映画祭事務局側として地権者森ビルは映画祭のパートナーでありスポンサーである。そのため映画祭事務局は森ビル側に失礼のないよう本企画内容を精査した。

第5章

結果と考察

本章では映画「アカリのさんぽ」制作と「NOMADIC CINEMA」上映イベント実施を実際に終えて現出した特有の課題について、第4章を受けて「映像制作管理面」および「イベント実施管理面」から考察する。

5.1. 映像制作管理面の問題理由と考察

「アカリのさんぽ」制作工程における「コンセプト構築」「フィールドワーク」「シナリオ制作」「インタラクションの開発と映像の合成」に関して通常の映像制作管理と異なる特有の要素があることは前章の通りである。本節では特有の要素がもたらしたそれぞれの問題について述べ、その理由を考察する。

5.1.1 コンセプト構築

本研究はコンセプト構築、アイデア出しから始まった。その優先順序のためコンセプトおよびインタラクションが先行し、映画的面の面白さの検討に遅れが生じた。また映像制作と上映イベント企画は同時並行的に準備を開始したためヒューマンリソースの分配が効率的に行われず常に人手不足の状態が続いた。そのため面白いコンテンツ制作よりも場を作ることへの集中がとまらなかった。

また本研究のインタラクティブシネマ制作において、先行事例などからコンテンツとインタラクションが独立的なものとは不可分な物の二種類に大別できるが、インタラクション自体は一つの部門として一緒くたに開発を行ったため効率の悪い面があった。

5.1.2 フィールドワーク

本研究は舞台となった都市を歩きながら鑑賞するイベントの開催と上映箇所と映画の舞台の一致を目指している。そのためシナリオハンティングとロケーションハンティングを同時並行的に行った。そのためシナリオ修正、あるいは上映箇所の修正が行われるごとにフィールドワーク行い検討し直すことに多く時間を割いた。しかし後述の映画祭事務局や地権者との交渉により、撮影もしくは上映を計画していた場所を利用することが厳しい自体に見舞われることが多いと予想される。今回は有名なビルにおける大規模なイベントで本企画を実施したが、小規模でやれば制約は少なく、コンセプト通りの作品ができる可能性が向上する。あるいは代替場所を多くストックすることや、ロケーションの具体性を低くする（例えば特定の商店ではなく、どこにでもありそうな商店街など）ことでリスクヘッジを行うことができるが、コンセプトは弱まってしまうだろう。

5.1.3 シナリオ制作

本作ではコンセプト構築者がシナリオに関与したことからコンセプト面が重視された。しかし映画祭のイベントとして上映を実施する上で映画的な演出も追求する必要が高まった。しかしシナリオライターは映画の舞台や使用されるインタラクションが固まった時点で参加することになり、最終的な結果としてコンセプト面か映画面か強調したい部分が曖昧になった。特に拠点4について、演出時に分岐インタラクションにドラマ性を介入させるのが困難という意見がディレクターから出された。映画的表现も満たすインタラクションを目指す場合は、初期段階でシナリオライターの関与が必要である。

5.1.4 インタラクションの開発と映像との合成

本制作はインタラクションで使う演出を先に固定した後にシナリオ制作およびプロダクションが行われた。しかしインタラクション合成の都合上、ポストプロダクションからディレクターもインタラクションの開発に関与することになった。これはディレクターとコンセプト構築者、専門開発者間の温度差が

生じるもととなった。実際、映画撮影時においてディレクターの口からインタラクシオンの仕組み自体は理解していない趣旨の発言があった。またインタラクシオン用のアプリケーションの開発は、コンセプト構築者のディレクションのもと本学の開発チームおよび外部のアプリ開発に特化したチームの二工程で行われた。これは本学の開発チームの技術力の熟練度が低いことに危機感を感じたコンセプト構築者やプロデューサーがリスクヘッジをした結果である。これによりインタラクシオン自体は完成したが、本学の開発チームの作った物と外部チームの作ったもので重複が起きた。具体例を挙げるとスマートフォンにおける音の再生と通話アプリケーションは統合をのぞいて完成していた。拠点2におけるARは何度となく実験が行われ、拠点4の分岐システムの実験はwindows SDKで行われた。このようなリスクヘッジを行う場合は、関係者全ての綿密なコミュニケーションを行うことが効果を最大化することに繋がる。さらに高度なアプリケーションについては、企業との産学連携として技術協力を行ったが、技術がイベント時点で未完成のものもありエラーが頻出した。高度技術については担当者も少なく対応がひとりに集中した。これは拠点1,5に用いられた「ワイキャッチ」の開発段階のライブラリ使用のことである。このことから高度技術に精通するものを複数人用意するか、使用箇所を少なくする、あるいは単純な技術の水平利用を行うことによりイベント当日のアクシデントを最小化することができる。

具体的には拠点1の開発と合成について、制作時には上映イベント時には「ワイキャッチ」のインタラクシオンに用いたライブラリは開発段階のものであったため、不具合が多く担当者は対応に追われた。また指向性スピーカーの能力テストが不十分であり、ヒルズ屋外での喧噪の中で音響効果は弱かった。

拠点2の開発と合成について、曲面投射に関してはソフトウェア「マッドマップパー」を用いて扇型補正を試みたが、通常のプロジェクタが備える台形補正の効果とほぼ同じであったため後者を利用した。マーカー型ARに関してはイベントが夜間に行われたこと、設営業者がマーカーの設置位置を誤りマーカーの白黒が認識しにくい貼り方を行ったことにより当初はインタラクシオンが機能しなかった。そこで懐中電灯の光をビニル袋で拡散しマーカー認識を補助した。しかし、コンテンツ自体の映像そのものが伝わりにくい物であった。その理由は大別して三点あり、演出面では地中に埋まっているタイムカプセルにズーム

するだけの变化に乏しい映像であったこと、機材面では小道具の腕時計の時間変化の演出も映像自体が暗くまたスマートフォンでの鑑賞のため小さく視認性が低かったこと、システム設計面ではマーカー型 AR は常にスマートフォンのカメラをマーカーに照準を合わせていないと断続的な再生になるため結果的に視認しにくくなってしまったことが挙げられる。

拠点 3 の開発と合成について、イベント時における「モーションポートレート」合成は顔写真の光源によって結果が左右された。偏った光源だと顔がでこぼこに合成されてしまうのである。そのためディフューザーで光源を均一に保つことが肝要であった。

拠点 4 の開発と合成については何度もみないとストーリーが分岐しているのか分からないという問題が観客から指摘された。なぜならどの背景も同じであるため注意を払わないと分岐が認識できないのである。

拠点 5 の開発と合成については当初大理石に色があることから色調を補正する必要があると予想されたが、該当シーンおよび大理石の色は変更を要するほどの問題は生じなかった。他方でスマートフォンの個体により着信アプリケーション起動のタイミングがずれる現象が発生した。これは原因不明であるが、「ワイキャッチ」のライブラリが開発途上で不具合を多く孕んでいた可能性がある。

5.2 イベント実施管理の問題理由と考察

「NOMADIC CINEMA」実施における「地権者との交渉」「機材営業管理」「映画祭事務局との交渉」に関して通常のイベント実施管理と異なる特有の要素があることは前章の通りである。本節では特有の要素がもたらしたそれぞれの問題について述べ、その理由を考察する。

5.2.1 地権者との交渉

地権者との交渉の過程において制作と上映イベント実施のどちらか一方の許

可が取れなくなる事案が発生した。二者の工程は時期的に解離しているため、地権者の都合も致し方ない側面がある。今回は上映地点とロケーションが似た場所でプロダクションを行うことでコンセプトの大幅なずれを防いだのである。今後本作のように「舞台と上映地の一致」を狙う場合は、綿密に地権者と調整を初期段階から行うか、ロケーションのリスクヘッジを行う必要があるだろう。

5.2.2 機材管理

本企画は屋外の映像投射向けに設計されてはいない空間に向けて投射することによって特別な機材を必要とした。これは高価で巨大な機材であり設営が高度化した。また安全面から設営段階において地権者と摩擦起こる要因となった。そのため全ての拠点について専門の施工業者が機材ボックスの制作と設置を行い経費の増大に繋がった。個別には特に拠点5における大理石に対する照射において通行人の眼に光が入る可能性があり、安全面が危ぶまれた。これはプロジェクタに角度をつけることで防いだが、大掛かりなインタラクションがあることが企画に対する地権者の心証を悪くした。

またインタラクションを統御させる機材も必要であったため、機材増加により管理が煩雑化した。少なくとも投射機材とインタラクション機材担当の管理者が必要であった。また拠点1の技術担当者は拠点2,5にも関わっていたため技術的問題が一極集中した。

5.2.3 映画祭事務局との交渉

本企画はプリプロダクションの初期段階から映画祭事務局との交渉を行い、地権者である森ビルとの交渉も事務局を通じて行った。そのため関係者が増大し地権者との交渉が後手になった結果、当初考えていたロケーションでの撮影が出来なくなった。特に今回の場合窓口となった事務局のスポンサーが地権者であったため、事務局はスポンサーへの配慮に注力した。今後企画を実施する際にロケーションを重視する場合は、間に入る窓口を少なくする、窓口の力関係を見極めることが重要である。そして実際のところは、大きなイベントや場所は避けた方がよいと言える。

第 6 章

結 論

本章では「NOMADIC CINEMA」における鑑賞者のアンケート結果（付録）を鑑みつつ、映画「アカリのさんぽ」制作管理と上映イベント「NOMADIC CINEMA」実施管理の観点から結論とその考察を行い、今後の展望を述べる。

6.1. 研究結論

取り留めのない空間に物語を根付かせるためにはコンテンツリズムへのアプリケーション導入が有効ではないか、という仮説からインタラクティブシネマ「アカリのさんぽ」の制作と上映イベント「NOMADIC CINEMA」を実施した。前者の先行事例は PC 等のメディアに制約された作品が多く、空間を利用した作品は少なかった。また一作品に一つのインタラクションであった。後者については映画とインタラクションが結びついたイベントはほとんど見つからなかった。そこで本研究では空間を活用と映画表現に結びついたインタラクションを複数導入した。本研究に関して筆者はプロダクションマネジメントに携わり、従来の映画制作管理や映像イベントの実施管理とは異なる部分を発見した。

本研究に着手するにあたって想定される課題を検討したところ、都市空間で行うことにより鑑賞者および生活者双方に影響が出るほか、回遊型をコンセプトに挙げたが、視聴者が一定の順番に鑑賞してしまう可能性があった。映像やインタラクション制作においては映像クリエイターとインタラクション設計者、空間デザイナーのスペシャリスト三者がいることで作品連携への支障が予想された。映像と空間の一体感を保持するためにストーリーと舞台の一致を掲げたことで、ロケーションや上映地、使用する映像素材に制約が出るのが想定された。重ねて「NOMADIC CINEMA」は屋外で上映することから、ロケーションの地権者からの撮影もしくは上映どちらかの許可が下りない場合に本イベン

トが開催できないリスクが高いと見積もられた。

本研究に着手した際に通常の映画制作、上映のワークフローと「アカリのさんぽ」制作、上映イベント「NOMADIC CINEMA」実施のワークフローを比較した。本研究では通常の映画制作工程に加えてインタラクティブを含めたコンセプトの構築やインタラクティブの制作と映像の合成工程を必要とした。コンセプト設計者がインタラクティブのデザインを拠点分考えたが、その中には映像素材のあと付けでインタラクティブを組めるものとインタラクティブの設計に沿った撮影をする必要のあるものの2種類が存在した。フィールドワークはシナリオハンティング、ロケーションハンティングが同時に行われ、シナリオ修正や上映箇所変更のたびに場所を選び直した。ことにシナリオ制作について最初の段階で原案を考えシナリオを書いたのはコンセプト構築者であった。これには映画の舞台と上映地を一致させること、およびインタラクティブの効果により反映させた映画表現を先に考えることの二点の狙いがあったが、本企画は東京国際映画祭で同時開催するという特殊な事情により映画的な演出も追求する必要があったため、映画の舞台や使用されるインタラクティブが固まった時点で専門のシナリオライターに依頼した。インタラクティブの開発と映像との合成に関して、一般的なインタラクティブシネマは完成されたビデオにインタラクティブを加えるのに対して、本作ではインタラクティブで使う演出を予め決めてシナリオ制作およびプロダクションが行われた。またインタラクティブ用のアプリケーションの開発は、本学の開発チームおよび外部のアプリ開発に特化したチームで行い、高度なアプリケーションについては技術協力を受けた。

イベント実施管理面では、通常の映画上映イベントでは撮影後で上映場所を確定するが、本企画は撮影ロケーションと上映場所を同じにする意図から撮影前段階から撮影許可と上映許可の二つを交渉する必要があった。撮影地に関しては六本木ヒルズにおいて撮影スケジュールは組まず、慶應義塾大学構内において上映地と近似した場所を探した。また通常の上映イベントは、上映設備の整った施設か通常映画上映に用いる機材をレンタルするが、本企画は屋外の映像投射向けに設計されていない空間に向けて上映を行うため、特殊な機材を必要とした。さらにインタラクティブを統御させる機材も必要であった。本企画は東京国際映画祭開催期間中、開催地である六本木ヒルズの空間を借りて実施したため、企画の初期段階から映画祭事務局との交渉が行われ、地権者で

ある森ビルとの交渉も事務局を通じて行われた。

映画「アカリのさんぽ」制作と「NOMADIC CINEMA」上映イベント実施を実際に終えて現れた本研究特有の課題を考察したところ、映像制作管理面ではコンセプトおよびインタラクションが先行し、映画的面の面白さの検討に遅れが生じたこと、映画制作と上映イベント企画は同時並行的に準備を開始したため慢性的な人手不足が続いたこと、インタラクティブシネマ制作において先行事例などからコンテンツとインタラクションが独立的なものとは不可分の物の二種類に大別できるが一緒くたに開発を行ったため能率の悪い面があったことが挙げられる。フィールドワークに関しては多く時間を割く必要があった。だが本研究のような取り組みを行う場合、撮影もしくは上映を計画していた場所を利用することが厳しい自体に見舞われることが多いと予想される。今回は有名なビルにおける大規模なイベントで本企画を実施したが、小規模であれば制約は少なく、コンセプト通りの作品ができる可能性が向上する。あるいは代替場所を多くストックすることや、ロケーションの具体性を低くすることでリスクヘッジを行うことができるが、コンセプトが見えにくくなる。シナリオ制作ではシナリオライターは舞台やインタラクションの固定後の参画であったため最終成果物はコンセプトか演出か強調したい部分が曖昧になった。このことから映画的表現も満たすインタラクションを目指す場合は、初期段階でシナリオライターの関与が必要であるといえる。インタラクションの開発と映像との合成については、ディレクターのインタラクションの開発に関与が撮影後であったため、ディレクターとコンセプト構築者、専門開発者間の温度差が生じた。またアプリケーションの開発にリスクヘッジをしたため重複が起きた。関係者全ての綿密なコミュニケーションを行うことがリソースに有効活用不可欠である。高度なアプリケーションについては、技術がイベント時点で未完成のものもありエラーが頻出した上、担当者も少なく対応がひとりに集中した。この場合は技術専門家の複数人確保、使用箇所削減、単純技術の水平利用でイベント当日のアクシデントを抑制できる。

上映イベント実施管理の面では地権者との交渉の過程においてロケーションの固定後に撮影場所や上映場所の許可が下りない事案が発生した。本作のように「舞台と上映地の一致」を狙う場合は、綿密に地権者と調整を初期段階から行うか、ロケーションのリスクヘッジを行う必要がある。機材管理に関して屋外投射用の特殊機材が高価で巨大な機材であり、設営が高度化した。また安全

面から設営段階において地権者と摩擦起こる要因となった。そのため全ての拠点について専門の施工業者が機材ボックスの制作と設置を行った結果、経費の増大に繋がった。加えてインタラク션을統御させる機材も必要であったため管理が煩雑化した。投射機材とインタラクシオン機材担当の管理者を置く必要があった。映画祭事務局との交渉に関しては関係者が増大し地権者との交渉が後手になった結果、当初考えていたロケーションでの撮影が出来なくなった。特に今回の場合窓口となった映画祭事務局のスポンサーが地権者であったため、事務局はスポンサーへの配慮が認められた。今後企画を実施する際にロケーションを重視する場合は間に入る窓口を減らし、関係者の力関係を見極めることが重要である。あるいは大きなイベントや場所は避けた方がよいと言える。

6.2. 今後の展望

制作、イベント管理面の難しさはあるものの、付録のアンケートなどから参加者は自然にインタラクシオンに入り込み、回遊しながら場所に関連づけられた映像を楽しむことが出来るという可能性は示された。今後は特定のインタラクシオンに有効な映像の演出やドラマ制作することによって、作品およびイベントの質を上げ、ひいてはそのロケーションでみることの意味性をもたらすであろう。

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。

研究の方向性について様々な助言や応援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博士課程のジャナック氏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下さった家族と友人たちに心から感謝いたします。

参 考 文 献

トニー リーヴス, 斎藤 敦子 (2004) 『世界の映画ロケ地大事典』, 晶文社.

増淵敏之 (2010) 『物語を旅するひとびと—コンテンツ・ツーリズムとは何か』, 彩流社.

長島一由 (2007) 『フィルムコミッションガイド 映画・映像によるまちづくり』, WAVE 出版.

山村高淑 (2011) 『アニメ・マンガで地域振興 アニメ・マンガで地域振興』, 東京法令出版.

別所哲也 (2009) 『夢をカタチにする仕事力』, 光文社.

森稔 (2009) 『ヒルズ挑戦する都市』, 朝日新聞出版.

村川英 (1995) 『国際映画祭への招待』, 丸善.

キム・ドンホ (2011) 『世界のレッドカーペット ~「釜山国際映画祭の父」が見た 40 の映画祭~』, ワニブックス.

五十嵐太郎 (2009) 『映画的建築/建築的映画』, 春秋社.

Jason E. Squire (1997) 『Movie Business Book. Deutsche Ausgabe』, Koenemann, Koeln

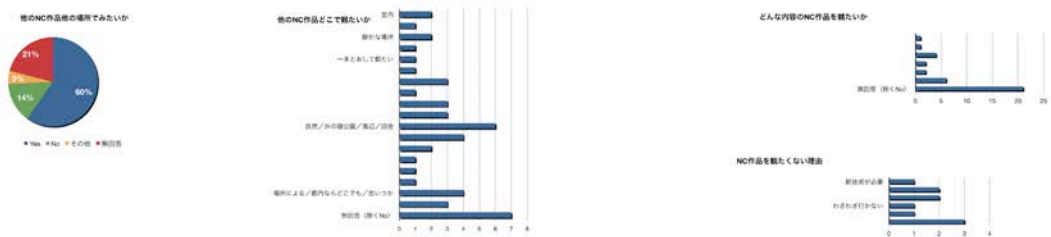
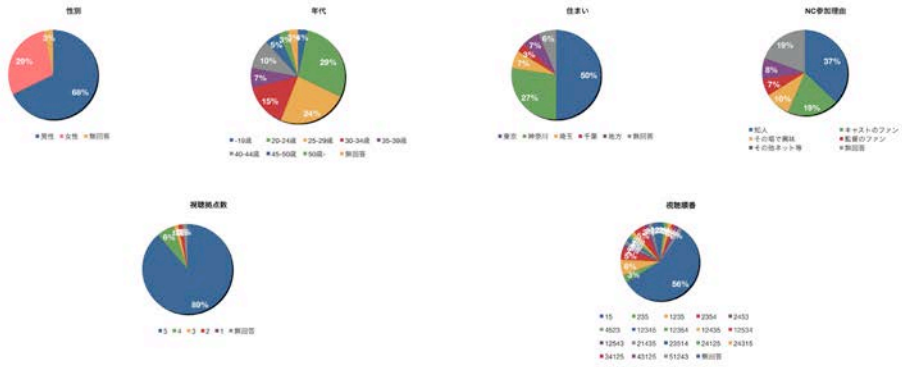
.

付 録

A. NOMADIC CINEMA 来場者アンケート結果 1

| 性別 | 男性 | 女性 | 未回答 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|---------|---------|-----------|------------------|----------|---------|---------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|---------|-----------|--------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 年齢 | 10代 | 20代前半 | 20代後半 | 30代前半 | 30代後半 | 40代前半 | 40代後半 | 50代 | 60代 | 70代 | 80代 | 90代 | 100代 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 職業 | 学生 | 専業主婦 | 主婦 | 会社員 | 自営業 | 無職 | その他 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 来場理由 | 友人 | ネットの紹介 | その場で発見 | 監督のファン | その場で発見 | 映画館 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 感想 | 面白い | 普通 | 面白くない | 不明 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 感想理由 | ストーリー | 演出/スタイル | インタビュー/対談 | 音響 | 美術 | キャスト | 音楽 | 音声 | 上映環境 | 観客性/可能 | 大人数でやる | 無回答 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 関心度 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 無回答 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 関心理由 | 10 | 230 | 1235 | 2364 | 2403 | 4023 | 12345 | 12354 | 12455 | 12534 | 12543 | 21435 | 23514 | 24125 | 24315 | 34125 | 43125 | 51243 | 無回答 | | | | | | | | | | | |
| 「アカサの散歩」でも観たいか | Yes | No | その他 | 不明 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 「アカサの散歩」他の場所観覧理由 | スクリーン | ウェブ | 音響の良し悪 | じっくり観たい | 一案の作品 | ゆっくり観れる | すわる場所 | 一つの場所 | 丸々本公演は | 他の場所だと | イベントでやる | 観客 | 観覧料がない | キャストが観た | やるならスクリーン | 内容が良い | わざわざ行く | 自分でも/編集 | 声だけで面白 | 技術面が | 無回答 | | | | | | | | | |
| NC館でも見たいか | Yes | No | その他 | 無回答 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VNCで観たい | 室内 | すわる場所 | 静かな場所 | 音も聞いてから観る場所/移動は楽 | 一本として観たい | 大スクリーン | 美術面 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | 観客性/音響 | | | | | | | | |
| VNCどんな内容 | 観の制作ドキュ | DP | 機材/ミキサー | 音楽/ラップ | ストーリー次第 | 場所との一致 | 無回答/その他 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VNC観たい理由 | 観たい理由 | 入場券が安い | 映画館での観 | わざわざ行く | キャストによる | 無回答/その他 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

B. NOMADIC CINEMA 来場者アンケート結果 2



C. NOMADIC CINEMA 来場者アンケート結果解説

C.1. 参加者アンケート結果

「NOMADIC CINEMA」を体験した参加者の中から男性 42 人、女性 18 人、性別無回答 2 人の合計 62 人が回答した。また当日に配布した 500 部の地図がすべて捌けたことから参加者全体の人数を 500 人と見積もると、回答率は 12%強である。回答者の年齢は 20 から 24 歳が一番多く 17 人で、次いで 25 から 29 歳の 14 人、30 から 34 歳の 9 人、40 から 44 歳の 6 人、35 から 39 歳の 4 人、45 から 50 歳の 3 人であった。19 歳以下と 50 歳以上がそれぞれ 2 人いた。20 代が多いのは本学関係者および制作関係者が多いためだろう。一方で 30 代および 40 代はキャストのファンが多いと考えられる。

「NOMADIC CINEMA」の参加理由としては「自身が制作関係者あるいはその友人、知人」を理由に挙げた 23 人が最も多く、次いで「キャストのファン」12 人、「会場で興味を持った」6 人、「監督のファン」4 人、「ネット等の告知を観て」が 5 人であった。また来場者の住まいは東京都の 31 人が最も多く、次いで神奈川県 17 人、埼玉県 4 人、千葉県 2 人、その他の道県が 4 人であった。都内の中心部である六本木での開催という手軽さから来た人が多いと考えられる。他方で岡山県から「キャストのファン」を理由に来た人もいたので、ファン心理は侮れない。

C.2. 全体評価

「NOMADIC CINEMA」に参加した感想については、「ストーリー」「構成／スタイル」「インタラクション／体験型」「回遊性／移動型」「舞台」「キャスト」「音声」「上映環境」「新規生／可能性」「多人数参加型」について言及された。「ストーリー」に関しては 5 人が肯定的、5 人が否定的であった。「構成／スタイル」に関しては 7 人が肯定的であった。「インタラクション／体験型」に関しては 17 人が肯定的、1 人が否定的であった。「回遊性／移動型」に関しては 8 人が肯定的、3 人が否定的であった。「舞台」に関しては 3 人が肯定的であった。

「キャスト」に関しては4人が肯定的であった「音声」に関しては3名が否定的であった。「上映環境」に関しては1人が否定的であった、「新規生／可能性」に関しては7人が肯定的であった。「多人数参加型」に関しては1人が肯定的であった。結果から「NOMADIC CINEMA」はインタラクションや体験型である色合いが強い作品であったといえる。映画のスタイルは新しく好意的に受け止められたが、ストーリー内容は好みが分かれた。キャストのファンは肯定的な意見が多かったが、音楽のファンは音楽への言及がなかった。音声及び上映環境はよろしくなかったといえる。

C.3. コンセプトの評価

「NOMADIC CINEMA」のコンセプトを「都市空間回遊型」と「インタラクティブシネマ上映イベント」の二つに分け、アンケート結果を分析する。

(1) 都市空間回遊型の評価と分析

鑑賞者向けのアンケートにおける「NOMADIC CINEMA」の視聴拠点数は、5拠点すべてが55人、4拠点が4人、3拠点および2拠点がそれぞれ1人であった。また視聴順序については「拠点1→2→3→4→5」が35人、「拠点1→2→4→3→5」が4人、「拠点1→2→5→3→4」「拠点3→4→1→2→5」が3人、「拠点1→2→3→5→4」が2人、それ以外の13パターンがそれぞれ1人だった。過半数が5拠点すべてを順番通りに巡ったといえる。原因としては配布した地図およびモバイルのアプリに記載した各拠点到番号を振ってしまったため、番号の順番通りにみようと心理が働いたと考えられる。

(2) インタラクティブシネマ上映イベントの評価と分析

鑑賞者向けのアンケートにおける「NOMADIC CINEMA」の映像コンテンツである『「アカリの散歩」他でもみたいか』という質問に対しては40人が「Yes」

と答え、13人が「No」と答えた。双方の回答者に「どこでみたいか」「みたくない理由はなぜか」質問したところ、「一本の作品としてみたい／普通にドラマとしてみたい」と7人が回答した。同じく「面白そう／短編小説みたいで好き／進化させてほしい／もう一度みたい／楽しかった／みたい」と7人が回答した。次いで「じっくりみたい／しっかりみたい／よくわからなかった／ちゃんとみたい」と5人が回答した。同じく「ゆっくりみられる場所／落ち着いてみられる場所」と5人が回答した。「音響の良い環境／うるさくて集中できない／聞こえなかった／静かなところ」と4人が回答した。「六本木以外は合わない」「他の場所だとどう見えるか気になる／適した場所がありそう」「キャストがみたい」という回答がそれぞれ3名、「他でやるならストーリーを変えてほしい／別の作品でやってほしい」「内容が悪い／ストーリーがいまいち伝わらない」「わざわざ行かない／一回で良い」がそれぞれ2人、「スクリーン」「ウェブ」「すわられる場所」「一つの場所」「イベントでやると盛り上がる」「町中」「普段行かない所」「声だけ（聞こえるインタラクションの部分があつて）で変な感じがした」「技術的周知のため」という回答がそれぞれ1人いた。もう一度「アカリのさんぽ」をみる機会があれば、複数ではなく一つの拠点で、よい音環境のもと、ゆっくり・じっくりとみたいということがわかった。今後上映するにあたっては、普通の映画館もしくは一箇所で音環境を整えて上映するのがよいだろう。また感想で好意的な意見が多かったインタラクションに触れている人が少なかった。映像コンテンツ「アカリのさんぽ」とインタラクションは切り離して考えていると考えられる。

C.4. 今後の方向性に関する意見

鑑賞者向けのアンケートにおける「他の NOMADIC CINEMA 作品をみてみたいか」という質問に対しては37人が「Yes」、9人が「No」と回答した。「Yes」と回答した人にさらに「どこで NOMADIC CINEMA 作品をみてみたいか」質問したところ、「自然／井の頭公園／海辺／田舎」と6人が回答した。次いで「商店街／新宿／渋谷／吉祥寺」「場所による／都内ならどこでも良い／思いつかない」とそれぞれ4人が回答した。「美術館」「観光地／お台場／東京タワー」「遊園地／テーマパーク」「撮影現場／実際に映画に使用されている場所／物語とり

リンクした場所」とそれぞれ3名が回答、「室内」「静かな場所」「谷根千／西荻／住宅街の路地」とそれぞれ2名が回答、「すわれる場所」「落ち着いてみられる場所／移動は短く」「一本とおしてみたい」「大スクリーン」「駅」「屋外」「体験型」「iPad」とそれぞれ1名が回答した。同じく「Yes」と回答した人に「どんな内容のNOMADIC CINEMA作品をみてみたいか」質問したところ、「場所との一致／合っていれば／その場所を風景としている／リンクしている／撮影現場」を挙げた人が6人、「推理／ミステリー／宝探し／チャレンジを成功させる」を挙げた人が4人、「恋愛／ラブストーリー」「ストーリー次第／思いつかない」を挙げた人がそれぞれ2人、「絵画の制作ドキュメンタリー」「SF」を挙げた人がそれぞれ1人だった。「No」と回答した人の理由としては「人が横切ったり話し声が聞こえてくる環境は嫌／ストーリーに集中できない／移動嫌」「映画館での鑑賞が好き／落ち着いて劇場でみたい」を挙げた人がそれぞれ2人、「新技術が必要」「わざわざ行かない」「キャストによる」を挙げた人がそれぞれ1人いた。次回作を作るのであれば、都内の井の頭公園をロケーションとして恋愛映画を撮影し、緑豊かなベンチのある一カ所で上映するのが良いだろう。複数拠点形式にする場合は推理等ミッションクリア系の作品が合う。また本回答から「NOMADIC CINEMA」あるいは映像コンテンツ「アカリのさんぽ」とインタラク션을どちらかに分けて考えている人、混同している人がいることがわかった。