

# 平面媒体における人物の密集に関する考察

和田 七 洋 \*

(2008年10月30日 受理)

A Study of Mass of Human Figures in Two-dimensional Media

WADA Nanahiro

## 要約

視覚芸術作品において人物の密集が生み出す印象について、密集度、疎密性、媒体の性質の違い等の視点から考察する。客観的材料として画面上における人物の割合を変えたイラストレーションを数パターン制作し、密度の違いによる印象を比較するという試行や、背景を変えたコラージュを制作し、背景が及ぼす視覚的作用の違いなどの検証を行う。また密集をテーマとする作品を制作する上で、最新の技術によって得られる新規性とその芸術的意義を述べる。

キーワード：平面媒体、密集、映像作品、Adobe Flash

## 1 はじめに

視覚芸術作品において、多量のモチーフを用いることによって完成される密集という表現形態がある。密集というものはそれだけで強いインパクトを持つものであり、鑑賞者は圧倒的な量に驚き感銘を受けるものであろう。1993年に世田谷美術館にて行われた「パラレル・ヴィジョン」において国内でアウトサイダー・アート（アール・ブリュット）がはじめて本格的に紹介され、以来注目度が高まっており、アウトサイダー・アートの特徴の一つとして、大変緻密で閉塞感のある人物、もの、文字等が描かれているものが多いとすることができるであろう。その影響もあってか密集をテーマとする作品を目にする機会が多くなったように感じるが、密集による表現は古くから存在し、またその領域も彫刻や絵画などの美術作品から、ポスターや絵本などの視覚伝達デザイン領域に至るまで幅広く使われている手法であり、二次元、三次元を問わず使用されてきたものである。そのように非常に広大なテーマである密集というものであるが、本稿では平面媒体のみを取り扱い、またモチーフを人物に限定し、それらの視覚的効果や有効な使用方法などについて考察する。

---

\* 鹿児島大学教育学部 講師

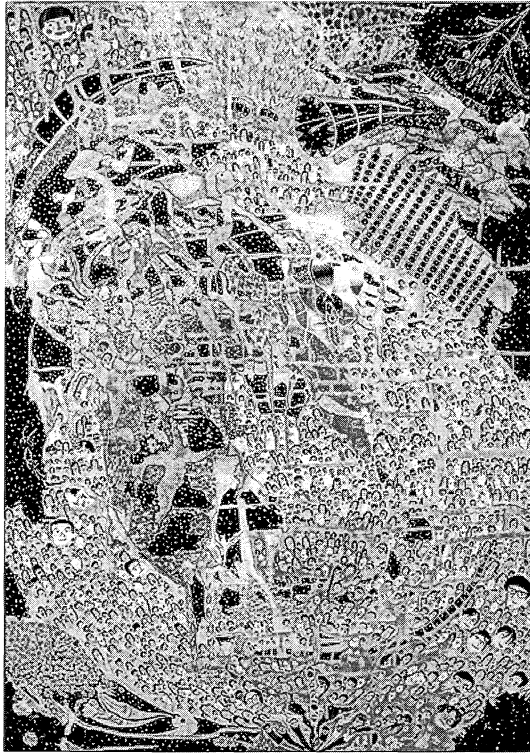


図1「とぶ Tobu」できやよい 1996

本稿の目的は、自身の作品「meToohundred」(2008年)を制作する上での基盤となるものであり、同作品が映像作品として如何なる新規性を持つかを説明することである。同作品は茨城県水戸市で行われるイベント「カフェイン 水戸」にて発表を予定しているもので、作品名は地名(水戸市)と自身(me)が200名いるということ(Two hundred)を掛け合わせたものである。

きっかけとしては最近目にするアウトサイダー・アートと呼ばれる作品群の影響で密集というものに興味をもち、それをテーマとする作品をつくる機会を伺っていたといういきさつがあるのだが、そもそも自身はアウトサイダー・アートの定義外の人間であり、また作品の発表を目的とすることはアウトサイダー・アートの創作動機とはかけ離れている。本稿において、逸脱を避けるため、アウトサイダー・アートの本分である自己欲求として

の創作活動という部分には触れず、あくまで視覚的な部分についてのみ考えていきたい。

「meToohundred」は室内とも屋外ともいえないような不思議な空間で約200体の自身のコラージュ映像が相撲をとったりお話をしたりと様々な活動を行うというものである。本作品のコンセプトは画面中の大量の人物による密集が引き起こす威圧感と同一人物が繰り返し登場することの滑稽さを表現することである。本稿では後者についても多少言及するが、主に前者を取り扱う。

## 2 平面媒体において密集を感じる人物の割合

絵本『ウォーリーをさがせ!』(唐沢 則幸(翻訳), マーティン ハンドフォードフレール館 1987)は人物の密集を表現した典型であるが、この作品の魅力は人ごみから主人公のウォーリーを探すというタスクが掛けられているだけでなく、そこに存在する全ての登場人物がいきいきと描かれている様が鑑賞者の好奇心を駆り立てることである。この作品を例に、どの程度の人数を描くことによって鑑賞者が密集感を得るのかを考える。

実社会において、一人の占める専用面積が2.5㎡から1.0㎡の空間で賑わいがあると感じられ1.0㎡以下で過密感を感じるという(注“顔(ハト)”の見えるまちづくり ~歴史と生活の営みから生まれる八

王子中心市街地の活性化～都市政策研究会議研究員 太田國芳 菅野匡彦) が、鑑賞者として密集感を感じるのと当事者として感じるのでは当然意味合いが違う。ここでは自身が鑑賞者として絵画的観点からの密集性について感じたことを述べる。

図2は「新ウォーリーのふしぎなたび」の表紙から中央のウォーリーを取り除いたものであり、約300のキャラクターが描かれており、鑑賞者を威圧する程の密集性がある。絵本のコンテンツではなく表紙を選んだのは、数と密集の関係について考える為に、キャラクターの数が数えやすく、また消去や追加のしやすいものを選んだためであり、さらに中央に大きく描かれていた主人公を削除した結果、理路整然としたものとなった。キャラクター同士が重なりあうことを避け並んでいるわけだが、当事者として現実社会で密集感を感じる占有面積より鑑賞者として密集を感じる面積のほうが遥かに狭い。

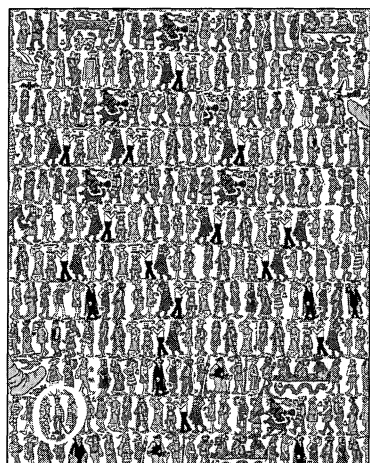
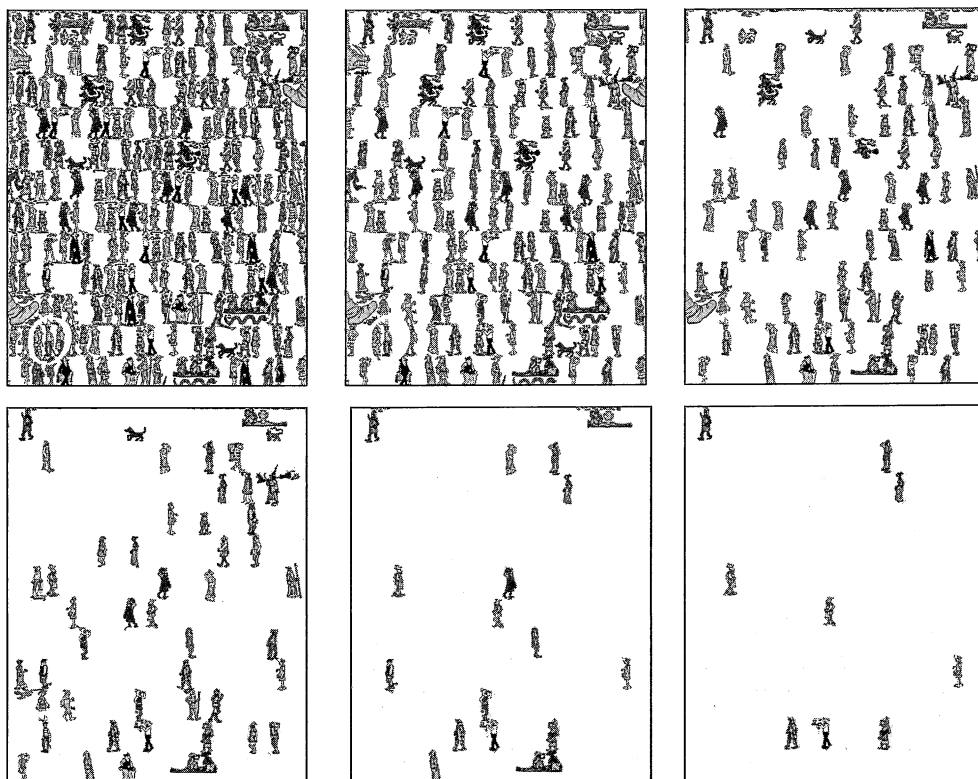


図2 表紙から主人公を削除し人物で埋めつくした



図3 「新ウォーリーのふしぎなたび」表紙

図4～図10は図2に描かれているキャラクターの数をそれぞれ75%、50%、25%、12%、6%、3%と間引いたものである。これらを比較すると密集していると見なすことができるのは75%程度、50%と25%程度で賑わっている程度には感じられるが密集とまではいかない。それ以下の場合には閑散としている。画面全体を人物だけで埋め尽くし密集感をだすためには、画面の面積の75%程度は人で埋まっている必要があるだろう。



上, 左より図 4,75% 図 5,50% 図 6,25%  
 下, 左より図 7,12.5% 図 8,6% 図 9,%

### 3 疎密を考慮した密集感

前項では画面全体を埋め尽くすという方法にて密集感を出すことについて考えるため、キャラクターどうしの重なりのない表紙を選んだのだが、絵本のコンテンツではキャラクターどうしは複雑に重なり合い、また幾つかの集中箇所と比較的疎らな箇所が存在している。密集感を表現する為に画面全体をキャラクターで埋め尽くすことは強いインパクトを生むかもしれないが、キャラクター達の行動を見せ、絵画的な世界観を醸し出す上では面白みにかける。実際に密集をテーマとする作品において、モチーフの羅列を描いた作品はあまり多くなく、俯瞰視点のものや、密集という固まりが他のかたちを形成するような作品のほうが多いようだ。自身の作品を制作する上で平面内に敢えて疎らな空間を作ることにより密集感をより高めることができるのではないかと考え以下のような試行をした。図 11, 12, 13 は全く同じ面積の四角形の中に同じ数のキャラクターを配置したものである。図 11 はキャラクターたちをほぼ等間隔に配置したもので、キャラクター同士の空間が密集というイメージを作りにくくしている。一方図 12 では周りに大きな疎の空間があるにも関わらず、中央のキャラクターの固まりが密集感を醸し出している。図 13 は図 12 に塀のようなものを加えたことにより、視覚的に閉ざされた空間が作られ更なる密集感が表現された。

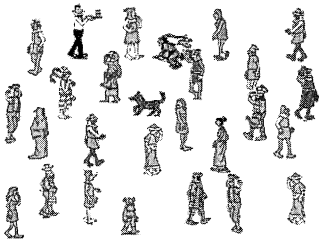


図 11 キャラクターをまんべんなく配置した



図 12 キャラクターを一部集中させた

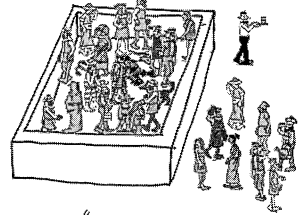


図 13 図 12 にその他の要素を加えた

平面作品において密集感を表現するためにはただ個体数が多ければよいというわけではなく、疎密を意識することによって、絵画的な面白さを兼ね備え持つ表現が可能であると言えるだろう。

#### 4 人物以外の要素に関して

前項図 13 をもとに人物以外の要素を用い、視覚的に閉鎖された空間を作ることによって密集感を高めることができると論じたが、人物以外の要素としてはどのようなものが相応しいだろうか。

図 14 はギャラリーを背景として自身の写真を合成したものであり、図 15 は人物には変更を加えず背景を香港の繁華街にしたものである。図 14 は周囲の視覚情報が少ないため、人物が密集している箇所の密集感が際立っていると考えられる。図 15 は周囲の情報の多さに人物がとけ込んでしまい、密集感がかえって少なくなっている気がする。2つの図を比較した場合、前者の方が人物の密集感が高いといえよう。絵画的な面白みで考えた場合も前者のほうが、疎密がしっかりして見ていて飽きず、個々の人物をゆっくり見たいという気持ちになるが、後者はただ全体が忙しいという雰囲気をもっているだけで細部を見せるのに有効ではない。

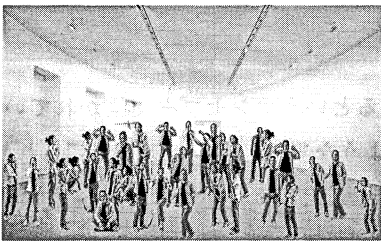


図 14 白い空間を背景とし人物をコラージュした



図 15 雑踏を背景とし人物をコラージュした

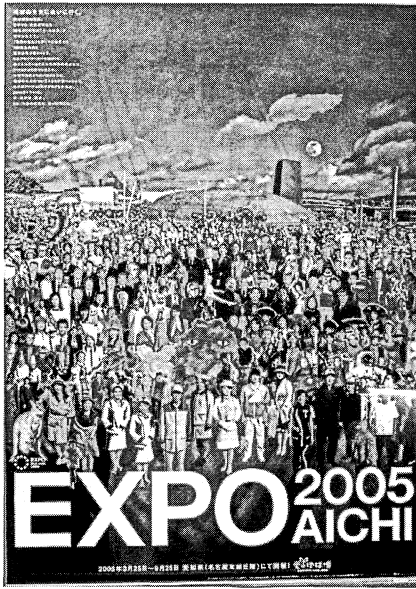


図16 愛・地球博ポスター 伊藤桂治  
2005年

図16はデザイナー伊藤桂治氏による愛・地球博用のポスターである。この作品では画面下2/3の領域を人物のコラージュが埋め尽くし、それと対照的に抜ける様な青空が上部を占めている。画面上部の視覚的な情報量の少なさが人物の密集感をより引き立たせ、さらに絵として疎密のバランスのとれた面白みを醸し出している。

## 5 映像作品「meeToohundred」における密集の表現

自身の映像作品「meeToohundred」はこれまでの考察を踏まえた上で制作されたものである。まずタイトルにもあるように作品全体で登場する人物の数は200程度であり、図1の300という数と比較するとかなり少ない(映像作品と静止画像なので比較しづらいのだが)。少ない数で効果的に密集性を高めるため壁や段差などで空間を区切ることによってメリハリをつけ疎密をつけている。図17は制作中のものであるため密集感はまださほど高くはないのだが、図中央付近では密集感が高まり始めている。画面全体は大きく分けて以下の四カ所で人物が集中する構図になる。

### ①画面左、工場部分

この箇所は自身がベルトコンベア式に大量生産されているというコンセプトで描かれている。次々に流れてくる胴体部分に頭部がねじ込まれていくようなアニメーションが展開され、作品全体に登場する人物がここで生産されているように思わせるという狙いである。

アイデアのソースとして「ピンクフロイド ザ・ウォール」(アラン・パーカー 1982 イギリス)の子供達がベルトコンベアに乗せられひき肉にされるというシーンを選んだ。

### ②画面中央左より、リング部分

リング上でレスリングをしているのを応援しているという箇所である。格闘技に限ったことではないのだが、普通応援する人間と応援される人間が存在するようなものにおいて、主役は応援される側の人間である。その関係性が全て同一人物で表された場合どれほど違和感のある

ものになるかと考え、この箇所が描かれた。

### ③画面中央右より、沢山のベッドが並列している部分

昔読んだ歴史の教科書で、奴隷としてアメリカ大陸に運ばれた黒人達が、すし詰め状態で奴隷船に寝かされた様子が描かれたイラストレーションを思い出しながらこの箇所が描かれた。睡眠という行為は人間にとってもっとも解放的になれる行為の一つである。その行為が大西洋を渡る長い航海の間、密集空間でのみ行われたときに感じるストレスは筆舌し難いものであったろう。この箇所では密集空間における睡眠という行為を描く事により、鑑賞者に潜在的に圧迫感を与えることを目的としている。

### ④画面右よりダンスフロア部分

上記の睡眠とは反対に、ダンスというものは普通ある程度密集した空間で行われるのが一般的なもので、閑散とした空間で踊るといのはあまり考えられない。となりにベッドが並列している空間があるため、ここでは敢えて騒がしい空間をつくり対照的にした。

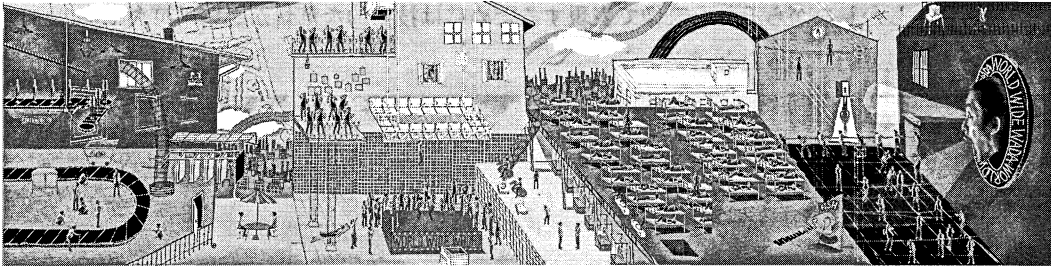


図 17 「meeToohundred」 和田七洋 2008 年

## 6 「meeToohundred」における新規性

映像作品において密集の魅力を伝えるのは非常に難しいものであった。大観衆を俯瞰図で撮影したものや時間軸にそって多くの人物を登場させることによってその場所での密集感を表現したものなどは存在するが、単一時間の同一平面においてそこにある全ての人物の行動を見せるような作品は、映像の解像度的には厳しい条件であったということが理由であろう。一般的な出版物の解像度は 30dpi 以上あり、この細かさであれば、密集を遠目から眺めた後に、まじまじとその細部を見ることができる。しかし映像の場合は 72dpi で統一されているため、細かい部分はどうしてもつぶれてしまい表現し難い。一般的な国内のテレビは NTSC 規格で (720 × 480px) であった。このサイズでは、人ごみというものをなんとなく表現できたとしてもその個々の動きや表情をじっくり見るには不十分であったといえよう。本作品「meeToohundred」は 1024 × 768px の VGA プロジェクタを 3つ連ねた 3072 × 768px の解像度をもち、細部に及ぶ表現が可能であるという点において従来の映像メディアとは一線を画する。

さらに同作ではプラットフォームとして Adobe 社の Flash プレイヤーを採用することによって、他のプラットフォームでは表現できない複雑な映像を可能にしている。Flash では、ムービーク

リップと呼ばれる独自のタイムラインを持つ映像を複数つくり、アクションスクリプトと呼ばれるFlash独自のスクリプト言語を用いることにより、それらのムービークリップを制御することが可能である。一般的な映像作品では画面上の全てのモチーフが一つの時間軸に縛られている。これはいわゆる映像が静止画像の連続であるから当然なのだが、Flashでは個別のムービークリップ化された各要素が独自のタイムラインを持つ事により、同じ画面が二度と現れないような状況を作ることが可能である。本作品はそのような特性を生かし、鑑賞者が飽きない内容になっている。

Flashはそのような便利な機能がある反面、高いコンピュートースペックを要求する。本作品で使われているような高い解像度で制作し、膨大な数のムービークリップを制御することは数年前のコンピューターでは考えられないことであつたらう。

本作品のコンセプトである密集性というものは、古くから用いられたいわゆる古典的な手法の一つである。しかしながらそれを映像で表現するためには技術的な革新が必要不可欠であり、現在において表現可能であつたと言えよう。

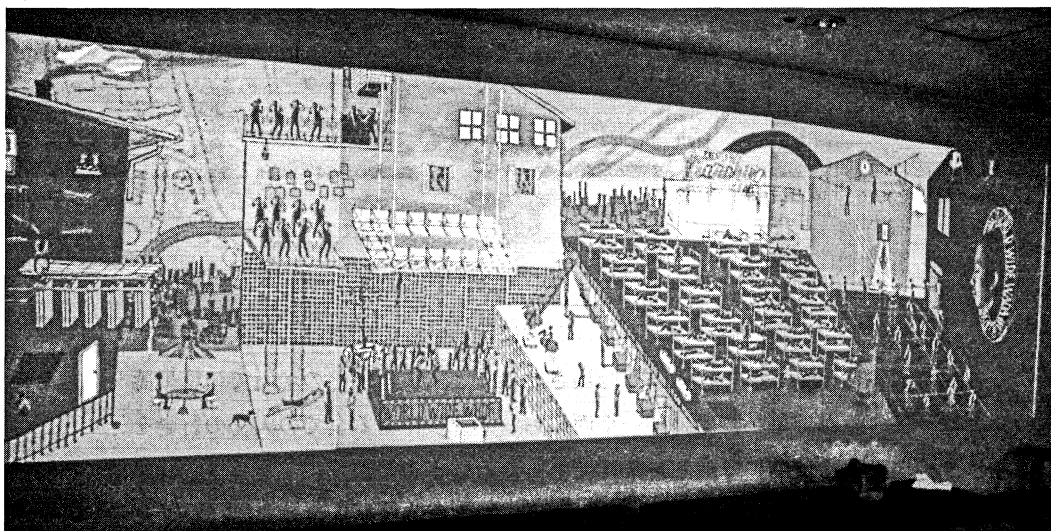


図18「meeToohundred」展示風景

## おわりに

本稿では平面媒体における人物の密集について考察し、画面全体における人物の割合が75%程度で密集を感じ、人物以外のものを描く事によりそれ以下の数値で密集感を表現できるということなどが分かった。しかし研究をすすめるうちに人物の密集を描いた作品においても幾つかのパターンがあることが分かった。例えば俯瞰図の場合や羅列の場合、またはただ人ごみを表現し



た場合などがあつたのだが、本稿ではその部分には深く触れず、今後の課題としたい。

またモチーフに関しても、自身の作品は同一人物のコピーであるのに対して、ここで述べられているのはもう少し広く「人物」として考察しているのだが、やはり両者では鑑賞者の受けるイメージは大きく異なるものであり、一度密集をテーマとする作品を人物に限定せず様々なモチーフから広く収集し、それらを同一形態の密集とランダムな形態の密集という2つのカテゴリーに分けアプローチしたいと考える。

作品「meToohundred」は現在3つのプロジェクタを使用した作品となっており、水戸での発表を以て一応完成とするが、今後も更にプロジェクタを追加し、また人物、もの等を加え更なる密集感を醸し出すなどの拡張を予定している。

#### 参考文献

足立龍太郎「アウトサイダー・アート」株式会社求龍堂 2000

はたよしこ「アウトサイダー・アートの世界 一東と西のアール・ブリュット」株式会社紀伊国屋書店 2008

Courtesy of YAMAMOTO GENDAI