

An Immersive Journey Through Abstraction



Introspection

Art Installation by Christophe and Olivier Defaye

3 – 6 August 2026

@ Hibino Media Technical, Tokyo



Watch the Teaser

Architectural reveries
in tribute to the great masters of abstract art

Kazimir Malevitch

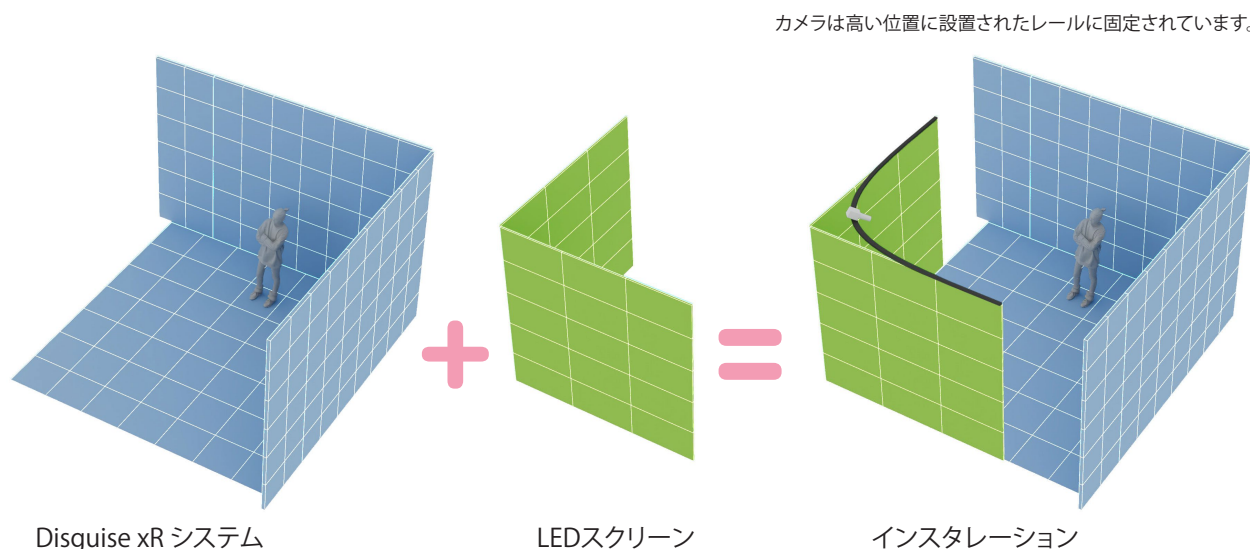
Wassily Kandinsky

Piet Mondrian

はじめに

インスタレーション「Introspection」は、Hibino Media Technicalにおいて **xR技術(1)**の新たな活用方法の開発を担当する大川原英樹と樋口研、特に来場者が入り込み体験できるバーチャル環境の開発に携わる両氏と、革新的なテクノロジーを通じて新しい芸術的インスタレーションの形を模索していたクリエイティブスタジオAOKIstudioの創設者、Olivier DefayeおよびChristophe Defayeとの出会いから生まれました。

xR技術の初期テストを通じて、OlivierとChristopheは、この技術を他のLEDスクリーンと組み合わせることを提案しました。これにより、撮影されリアルタイムでバーチャル環境に組み込まれた人々が、その空間の中にいる自分自身の姿を同時に見ることが可能になります。そしてその先に、**新しい没入型の芸術体験(2)** が生まれる可能性も見えてきました。そこでは私たちは、外側から眺めるだけのバーチャル空間の観客ではなく、自らが体験する環境の内部に存在する主体、すなわちアクターにもなるのです。



(1)xR技術

xRは、株式会社Disguiseによって2020年頃から開発されている技術で、デジタル映像、LEDスクリーン、カメラトラッキングシステムを組み合わせることで、人や物体をリアルタイムにインタラクティブな空間へ統合し、バーチャル環境を構築することを可能にします。

テレビ業界では、xRにより、司会者や出演者がリアルタイムで生成されたセットの中を動き回る、完全なバーチャルスタジオを実現できます。映画や広告の分野では、グリーンバックの代わりにLEDウォールを使用することが多くっており、俳優たちは撮影中にバーチャル背景を直接見ながら演技することができます。

(2)新しい没入型の芸術体験

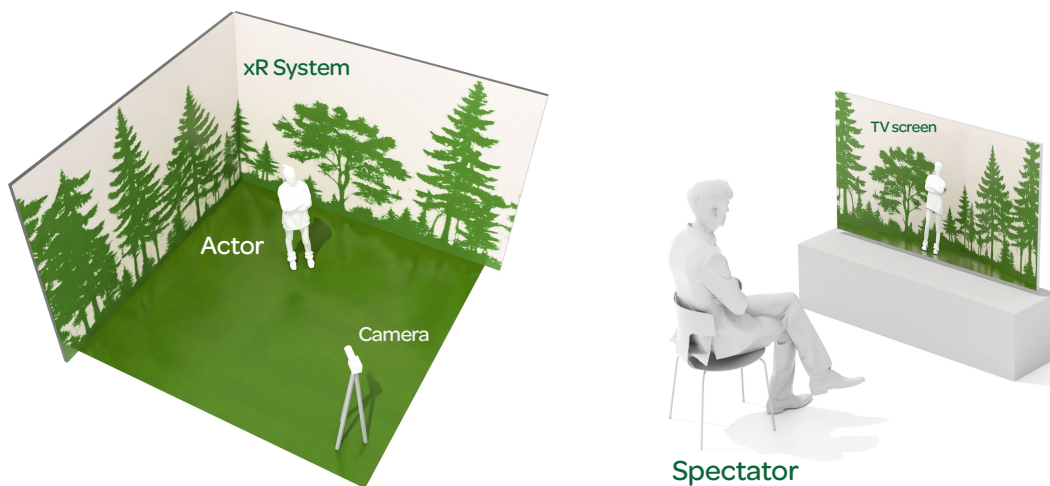
没入型インスタレーションで主に用いられている技術には、映像プロジェクション、LEDスクリーン、そしてVRヘッドセットがあります。これらの技術はそれぞれ異なる方法で現実空間の知覚を変容させますが、共通しているのは、鑑賞者が自分自身の視点からバーチャル環境を体験する一方で、自分自身の姿を見ることはできないという点です。

xR技術をLEDスクリーンと組み合わせることで、撮影された人々は、一方ではリアルタイムにバーチャル環境へ統合され、他方では、その環境の中に存在する自分自身の姿を、鏡のようにリアルタイムで見ることが可能になります。

これはxR技術の新しい活用方法です。この技術によって生成された映像の鑑賞者は、もはやテレビ番組や映画の観客ではなく、没入型インスタレーションそのものの来場者となるのです。

Disguise xRの新たな活用法

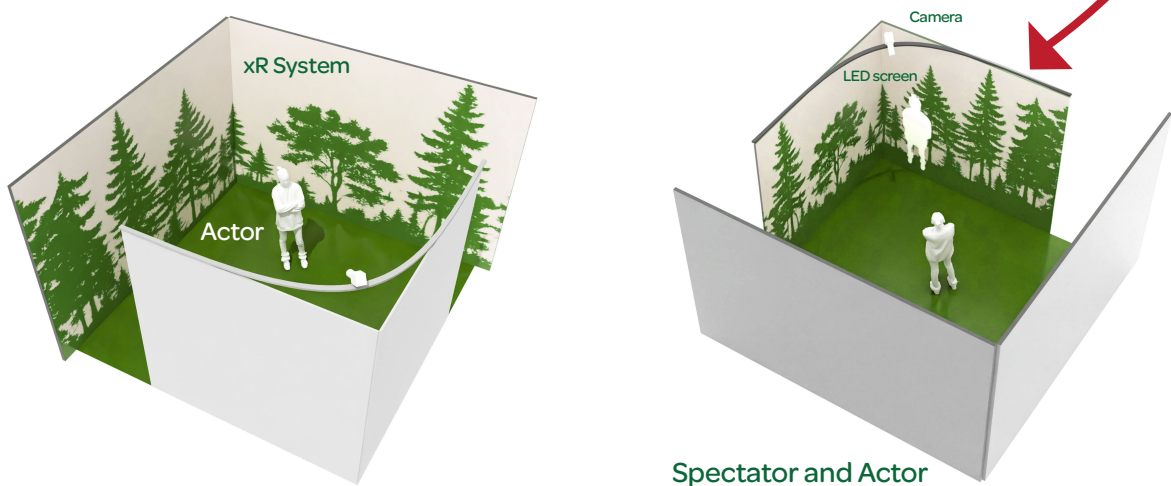
Disguise xRシステムの一般的な活用例



従来のxRシステムでは、スタジオ内でxRウォールの前に立つ演者をリアルタイムでバーチャル空間に合成し、その映像を視聴者が遠隔からリアルタイムで鑑賞します。

リアルタイムでバーチャル空間に統合された自分自身を映し出すのは、遠くのテレビ画面ではなく、参加者の目の前に広がる巨大なLEDスクリーンです。

Disguise xRシステムの新たな活用法



xR技術とLEDスクリーンを活用することで、参加者自身がリアルタイムでバーチャル空間に入り込み、観客であると同時に体験の主役となります。

コンセプト

現実空間とは異なる仮想空間の中で、リアルタイムに自分自身の姿を発見する体験は、鑑賞者に対して、新しいテクノロジーが私たちの知覚、行動、社会的関係、そして現実世界との関わり方にどのような影響を与えているのかを考えさせます。とりわけ、現実空間と仮想空間との境界がますます曖昧になっていることについて問いかけるものです。

ある体験を楽しむことと、その体験を表現・記録することの楽しさは切り離せない現実の体験と仮想体験との境界の消失

デジタル写真、スマートフォン、SNS、生成AIなどの新しいテクノロジーは、私たちの体験や現実世界との関係を大きく変化させています。これらの技術はしばしば、実際の体験そのものよりも、その記録・共有されたイメージを優先させる傾向を生み出しています。その結果、体験の喜びは、それを記録し、他者と共有する喜びと切り離せないものとなっています。

さらに、実際の空間は、仮想空間へと徐々に置き換えられつつあります。例えば、ポートレート写真やビデオ会議の背景が現実なのか仮想なのか、もはや判別できないことがある。私たちは空間の現実性そのものを問うことを次第にやめつつあります。新しいテクノロジーは、現実空間における私たちの存在と、仮想空間におけるデジタルな存在との境界を、どのように変化させているのでしょうか。

私たちが物理的には存在していない空間の中で、リアルタイムに映し出された自分自身の仮想イメージと向き合うとき、その空間、自らの身体、そして他者の身体を、私たちはどのように体験しているのでしょうか。現実空間は、仮想空間に取って代わられていくのでしょうか。

私たちは、現実空間よりも仮想空間の中でこそ、より強く存在していると感じるのでしょうか。もはや自分を映し出すスクリーンの前に立っているだけでなく、そのスクリーンの中へ入り込み、仮想空間そのものの一部となっているのでしょうか。

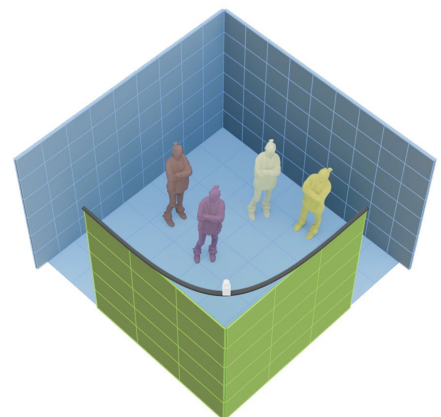
インスタレーション

本インスタレーションは、来場者を現実空間と仮想空間の両方に同時に配置する試みです。来場者は、20㎡の完全に空虚な正方形の空間（高さ3mのLEDスクリーンで囲まれた空間）の中を移動する。カメラが来場者をリアルタイムで撮影し、その姿は鏡のようにLEDスクリーン上に表示されます。しかしその映像は、常に変化し続ける仮想空間の中に合成されています。

来場者は、自身のスマートフォンやカメラを使って自分自身を撮影するよう促されます。目の前にあるスクリーンに映し出された、バーチャル空間内の自分の姿を撮影することもできますし、現実空間でそのスクリーンを背景にセルフイー撮影をすることもできます。

また、来場者同士が自然に互いを観察し合い、現実空間とバーチャル空間の両方で互いを撮影し合うことにもつながります。インスタレーションは静的なオブジェではなく、パフォーマンス型で参加型の体験です。

インスタレーションの映像コンテンツは5分間のループ形式で構成されています。来場者はその空間に好きなだけ滞在し、座ったり、横になったり、あるいは自由に歩き回ったりすることができます。



アーティスティックコンテンツ

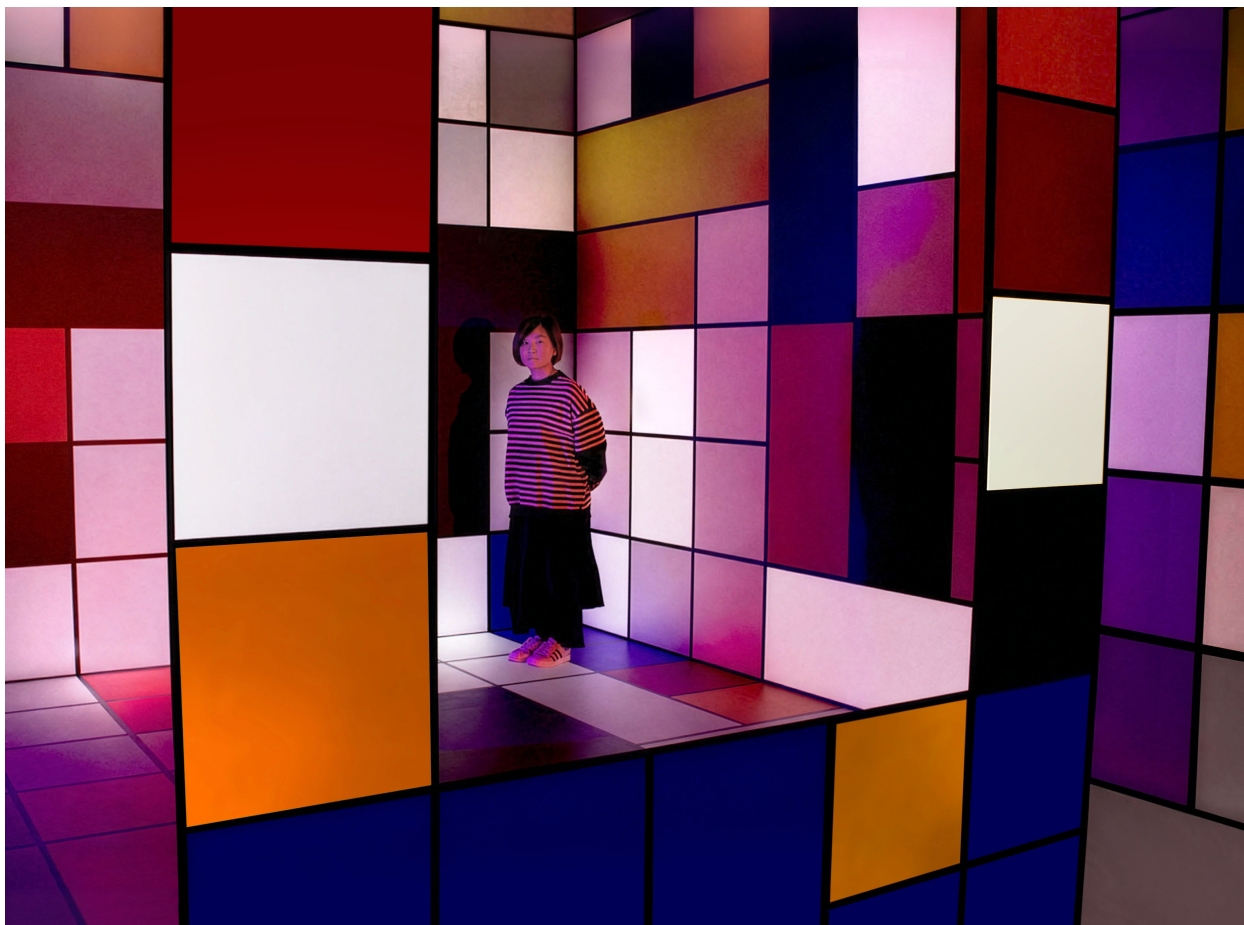
抽象芸術の巨匠たちへのオマージュ

日常の中で、過剰にあふれるイメージの増殖は、私たちにより単純な視覚世界への欲求を抱かせるようになりました。

本インスタレーションは、没入型空間を通して、抽象絵画の3人の巨匠 (Kazimir Malevich (カジミール・マレーヴィチ)、Wassily Kandinsky (ワシリー・カンディンスキー)、Piet Mondrian (ピート・モンドリアン)) に敬意を表し、それぞれの世界を建築的な夢想として解釈し直すことを試んでいます。

これらの建築的な夢想は、抽象芸術の傑作を再現したり、動的に再構成したりするものではありません。むしろ、それぞれの絵画世界に対する内省的な探究であり、その論理、構造、内的な仕組み、そして没入の可能性を掘り下げながら、それらを実際に体験できる環境や空間へと変換する試みです。

ピート・モンドリアンへのオマージュ・インスタレーション



観客は、自身の姿がバーチャル空間の中にリアルタイムで組み込まれ、LEDスクリーンの壁面に投影される様子を体験します。

Piet Mondrian (ピート・モンドリアン) へのオマージュ・インスタレーションでは、観客は、アーティスト特有の視覚世界である長方形の幾何学的形態と原色 (赤・青・黄) によって構成された空間の中を移動します。

一見すると二次元に見えるその空間は、次第に三次元空間へと変化していきます。

絶えず変化し続ける線と面は、物理的な空間を超えて延びていくかのように広がり、観客自身がインスタレーションの一部となる無限の建築空間を生み出します。

Installation 1: Black Square in White Space



『**Black Square in White Space** (ブラック・スクエア・イン・ホワイト・スペース)』は、ロシアの画家 Kazimir Malevich (カジミール・マレーヴィチ) が1915年に制作した抽象芸術を象徴する絵画『**Black Square on White Background** (黒の正方形)』へのオマージュとして制作された作品です。その極限まで単純化された表現は、美術史において急進的な断絶をもたらし、絵画を現実の再現から解放しました。インスタレーションの中では、白い空間に浮かぶ黒い正方形が観客の周囲を周回しています。その正方形は観客の背後へ移動すると見えなくなり、前方へ現れると再び姿を現します。この効果は、投影されたイメージと物理的な存在との境界を曖昧にし、観客の空間認識を揺さぶりながら、自らの存在そのものを問いかけます。

「私はスクリーンに投影された映像を見ているのか、それとも私自身がスクリーンの内部にいるのか？」

インスタレーションのカメラは、二つのLEDスクリーン壁が交わる角の高い位置に設置されています。

これは、Kazimir Malevich (カジミール・マレーヴィチ) の作品が持つ神秘的な側面へのオマージュです。

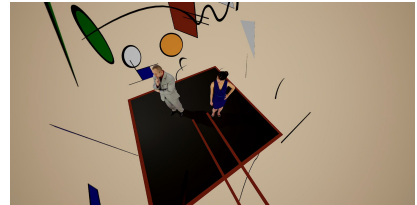
マレーヴィチは1915年の展覧会において、自身の絵画を展示室の壁の角の高い位置に掛けましたが、その場所はロシアの家庭において伝統的に宗教的アイコンが飾られる特別な位置でした。このインスタレーションでも、1915年の展示と同じように、観客は自然と上を見上げるよう導かれます。

インスタレーションのサウンド空間には、映画『*Drôle de drame* (ドロール・ド・ドラマム)』の一場面が使用されています。

この作品は、Marcel Carné (マルセル・カルネ) によって1937年に制作され、Jacques Prévert (ジャック・プレヴェール) の有名な台詞を、Louis Jouvet (ルイ・ジューヴェ) が語る「Bizarre, bizarre... (奇妙だ、奇妙だ……)」というフレーズが含まれています。

この音響演出は、インスタレーションの奇妙でミニマルな雰囲気をより強く際立たせています。

Installation 2: Waltz of Shapes

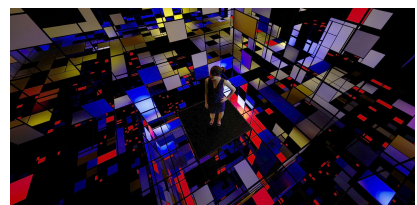
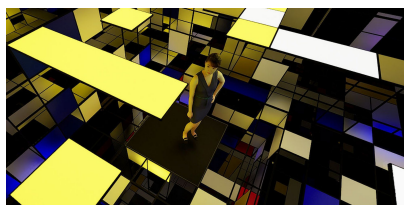
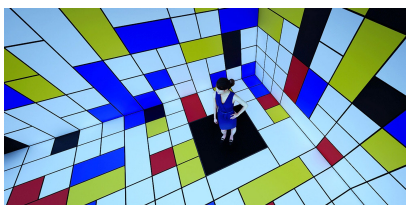


インスタレーション『**Waltz of Shapes** (ワルツ・オブ・シェイプス)』は、ロシア出身の画家 Wassily Kandinsky (ワシリー・カンディンスキー) と、1923年の抽象作品『**Composition VIII** (コンポジション VIII)』へのオマージュです。

絶えず動き続けるモビールの中心に立つ観客たちは、インスタレーションそのものの一部となります。

インスタレーションのサウンド空間には、1920年に Albert Willemetz (アルベール・ヴィルメッツ) によって作詞され、Mistinguett (ミスランゲット) によって歌われたフランス歌曲『*Mon homme* (モン・オム)』が使用されています。

Installation 3: Space with yellow, red, black, blue and grey



インスタレーション『**Space with Yellow, Red, Black, Blue and Grey** (スペース・ウィズ・イエロー、レッド、ブラック、ブルー・アンド・グレイ)』は、オランダの画家 Piet Mondrian (ピート・モンドリアン) と、1920年の作品『**Composition with Yellow, Red, Black, Blue and Gray** (イエロー、レッド、ブラック、ブルー・アンド・グレイのコンポジション)』へのオマージュです。

この作品群は、垂直線と水平線、長方形の幾何学的形態、そして原色によって構成されています。

Piet Mondrian (ピート・モンドリアン) の視覚世界は、まるで建築的な構造体の一部であるかのような秩序を感じさせます。

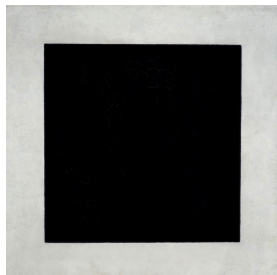
それぞれのコンポジションは、より巨大な構造の断片のようにも見え、もし幾何学的な形態が一つずつ消えていったなら、その背後にはどのような無限空間が現れるのだろうかと思像させます。

インスタレーションのサウンド空間には、フランスの作曲家 Maurice Ravel (モーリス・ラヴェル) によって1904年に作曲されたピアノ曲『*Oiseaux tristes* (悲しい鳥たち)』が使用されています。Maurice Ravel (モーリス・ラヴェル) はこの作品について、「暗い森の中で道に迷った鳥たち」を表現したかったと語っています。

アーティストックコンテンツ

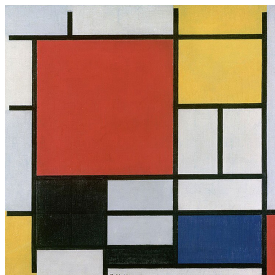
Introspection は、抽象絵画の偉大な巨匠たちへのオマージュとして制作された没入型インスタレーションです。

Kazimir Malevich



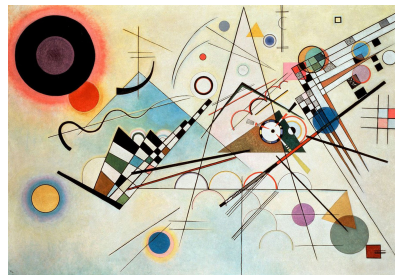
Black Square, 1921

Piet Mondrian



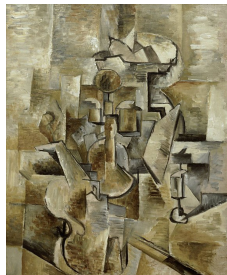
Composition, 1921

Wassily Kandinsky



Composition VIII, 1923

Georges Braque



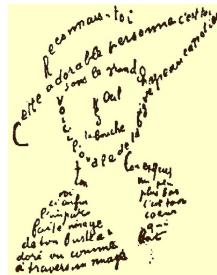
Violin and Candlesticks, 1910

Sonia Delaunay



Prismes électriques, 1914

Guillaume Apollinaire



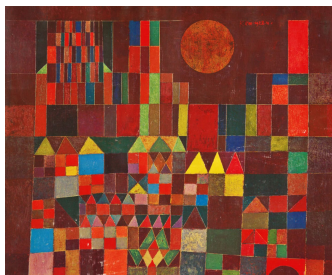
poèmes à Lou, 1915

El lissitzky



Proun 19D, 1922

Paul Klee



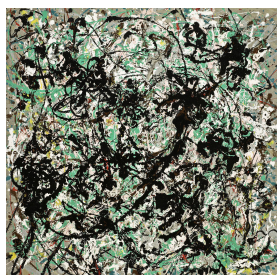
Castle and Sun, 1928

joan miró



The morning star, 1940

Jackson Pollock



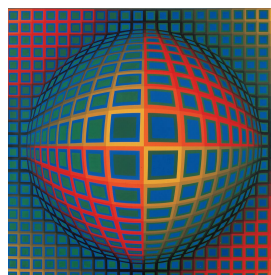
Numéro 15, 1950

Henri Matisse



La Gerbe, 1953

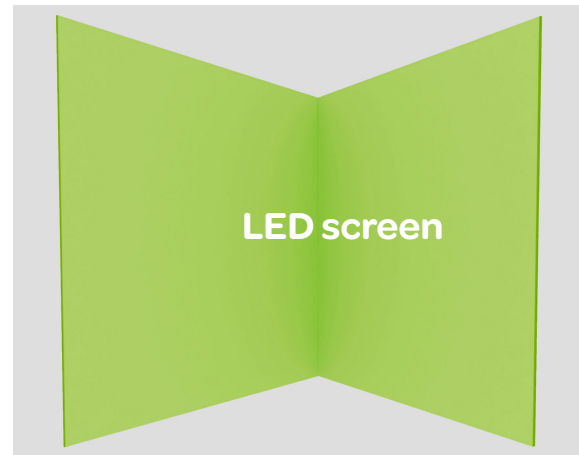
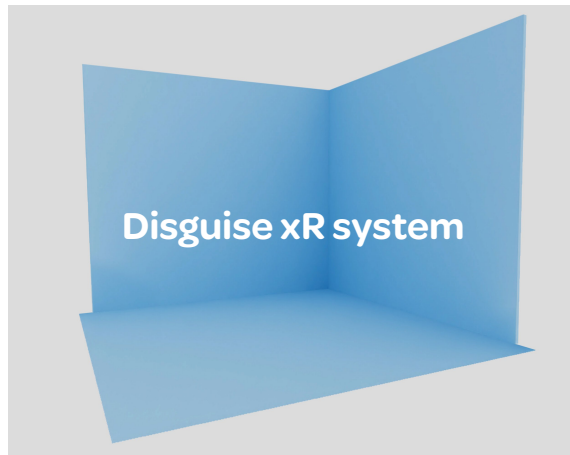
Victor Vasarely



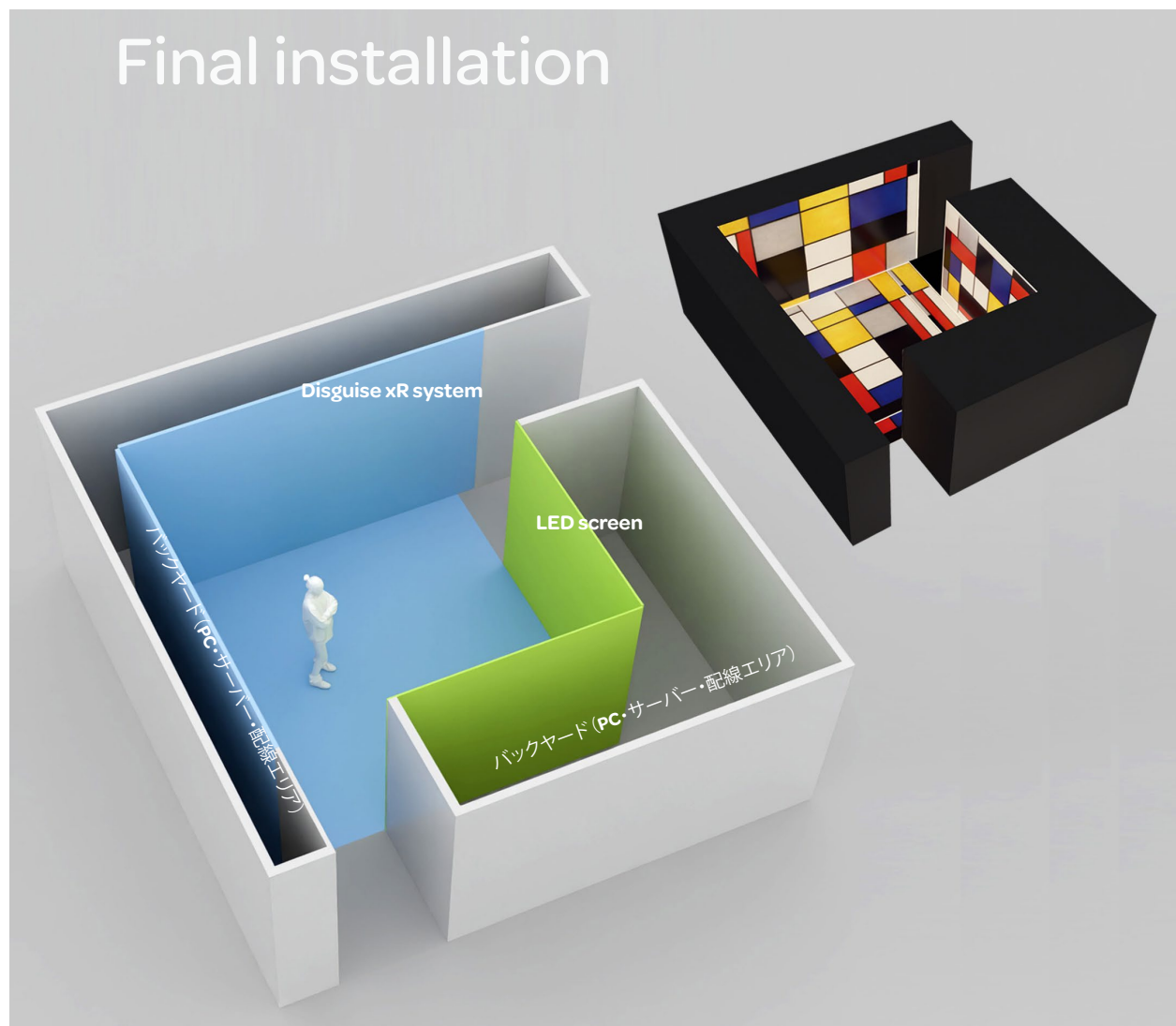
Vega-Nor, 1969

設置例

壁面およびバックヤード(技術エリア)を含む実空間での設置例



Final installation



バーチャルミュージアム × disguise xR

抽象芸術の巨匠たちへのオマージュ

近代美術の巨匠と先駆者たちに捧げる没入型展覧会のミュージアム展示企画。

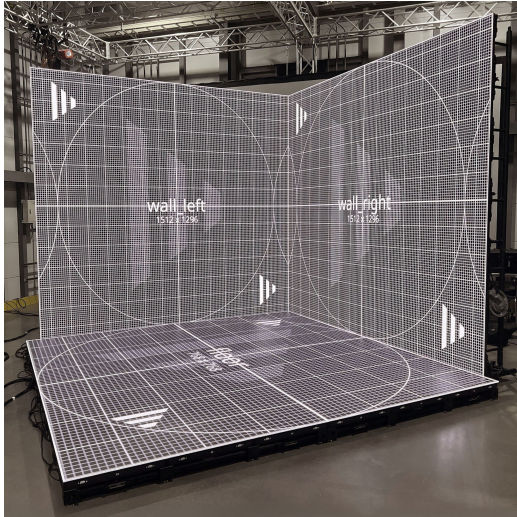
本企画は、近代美術を切り拓いた12名の重要なアーティストの作品を紹介する没入型展示です。彼らの卓越したビジョン、革新性、そして現代に受け継がれる不朽の功績を、ダイナミックで魅力あふれるミュージアム体験を通して称えます。



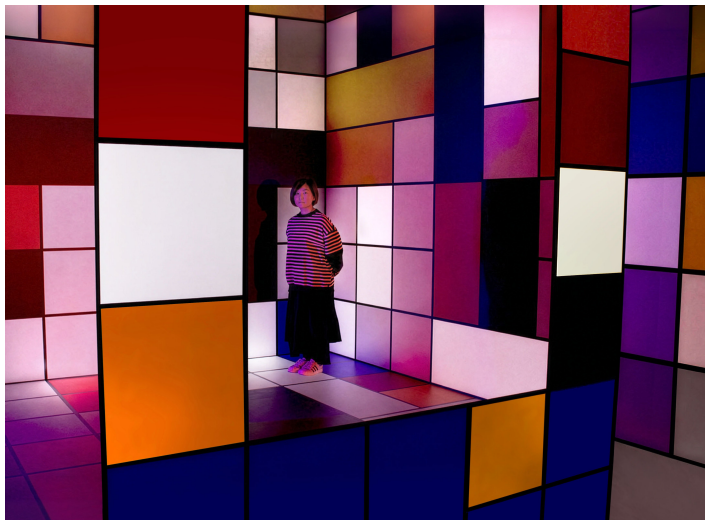
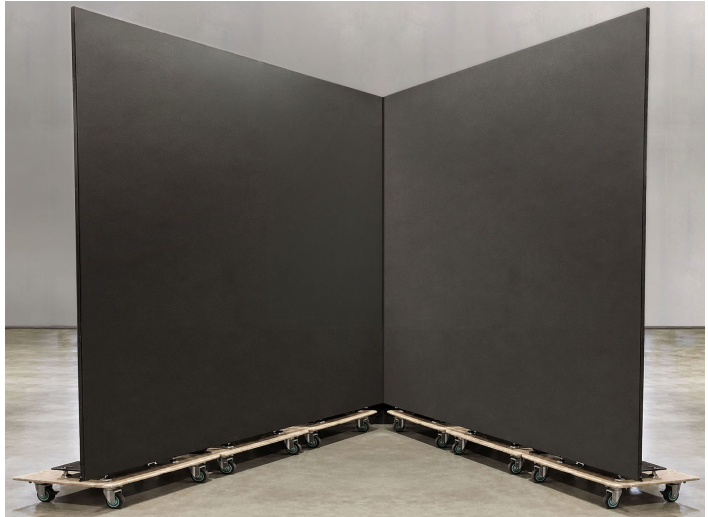
ミュージアムはガイド付きのウォークスルー形式で設計されており、来館者は一連の没入型XRアートインスタレーションを巡りながら鑑賞します。展示空間を進むごとに、それぞれ異なる芸術体験が展開され、近代美術の世界をシームレスに旅するような没入感あふれる鑑賞体験を提供します。

テクニカルテスト

Disguise xR システム



LEDスクリーン



XR実空間の中心にいる来場者は、LEDスクリーン上で仮想空間に統合された自身の姿を見ることができ、実空間には存在しないバーチャルオブジェクトに囲まれた状態で表示されます。

Credits

アートインスタレーション

Christophe Defaye、Olivier Defaye

システム設計・体験設計

ヒビノメディアテクニカル / メディアイノベーションユニット (<https://www.media-t.co.jp>)

プロデューサー: 荻野憲司 / テクニカルディレクター: 大川原英樹 / エクスペリエンスエンジニア: 樋口研・本郷智宏

コンテンツ制作

AOKIstudio (<https://aokistudio.co.jp>)

コンテンツプロデューサー: 青木真樹子・諏訪重浩 / スペシャルサンクス: 三井達朗・山盛博隆・川合孝宗