

ニシマル chat! 映像のチカラが生み出す空間の魅力

Quest 03. 照らす照明から、魅せる照明へ スポットライト型プロジェクターの発想と可能性

Panasonic Space Player

プロジェクターの小型化、高輝度化が進み、プレゼンテーションや会議、教育の場などで手軽に利用されるようになって久しい。その一方で、店舗やレストランなどにおける演出ツールとしての利用は、まだまだ開拓の余地があるように感じる。エンターテインメント分野では、プロジェクションマッピングなどでビジュアル機器が大いに活用されている反面、日本のデザイナーは、映像を使った空間演出にまだまだ感心が低いようだ（本誌はだからこのコーナーをやっているわけだ）。今回ニシマルの二人が chat!したのは、まさに小さな空間でも最大限の効果を発揮する演出装置。プロジェクターでありながらスポットライトのようなオシャレなカタチで、使い方もシンプル。空間デザイナーにこそ新しいアイデアを生んで、活用してもらいたいツールなんです。

(アマチュア司会者 本誌 中田 昌幸)

映像と照明を融合したツール

——“スポットライト型プロジェクター”と銘打った商品ですが、いったいどういうモノなのでしょう。

山下 我々パナソニック エコソリューションズ社 (ES 社) ライティング事業部は、これまで空間を明るくするとか、モノを綺麗に見せるための光にこだわってきました。しかし照明だけではできない、空間をもっとおもしろく演出できる装置がつかれないだろうか。それで映像装置、つまりプロジェクターとの融合を考えたんです。

——ベースはプロジェクターなのですね。

山下 装置としてはプロジェクターです。これに、我々が照明事業で培ってきたノウハウを十二分に取り入れて商品化しました。カタチをスポットライト型にしてインテリア性の高いデザインを採用したことが第一の特徴です。第二は、床や天井に取り付けたあとにも、いろいろな方向に映し出すことができるように可動構造を取り入れました。そして第三に、配線などでゴチャゴチャしないようスッキリ見

せるために、SD カードのプレイヤーを内蔵しました。PC とケーブルでつながなくても、プログラムしたコンテンツを投射することが可能です。

——照明器具のノウハウがカタチになっているんですね。ただ、ベースがプロジェクターなら、この商品を ES 社だけではつくれないですね。

山下 そうなんです。Space Player の開発・製造は、映像機器の専門部隊である AVC 社（パナソニックの社内カンパニーのひとつ。4月1日より、コネクティッド・ソリューションズ社に組織再編）が担当しています。ES 社の発想や、ノウハウを AVC 社がカタチにして、我々が販売するという流れです。クロスバリューという社内コラボで実現した商品なんです。

——なるほど。照明機器として ES 社が扱うことで、利用の範囲やアイデアが広がるわけですね。

山下 「プロジェクションライティング」という発想で、空間デザインの中に取り入れていただきたい商品ですから、これまで培ってきた商業施設や店舗への（提案の）経験が活かせるんです。

——ラインナップは。

山下 明るさは 1000lm と 2000lm の 2 タイプ（以下、1000 / 2000）があります。それぞれ配線ダクト取付け型、天井直付け型、床置き型があり、設置環境によって最適な取り付け方が選べます。さらに、2000 には電源コードタイプの壁面・天井直付け型もあります。ベースはスポットライトのように配線ダクトに取り付けられるプロジェクターを目指しました。それだと、移動も簡単にできますし、配線ダクトの電源で起動・停止が可能です。

——輝度のほかに違いは。

山下 2000 には、Bluetooth 機能のほか、照明連動や複数台のダイレクト再生、シフト機能などの新機能が付きました。ライティング機能も進化しています。ただ 1000 のほうがやはりコンパクトなので、空間には溶け込みやすいと思います。用途に応じて使い分けていただけます。

——市場価格はいくらくらいですか。

山下 オープン価格ですが、実勢は、2000 で 45 万円～ 50 万円程度、1000 は 30 万円くらい。明るさ 2 倍で価格は 1.5 倍というイメージです。



Space Player 2000lm タイプ。直径 170 × 長さ 278.8 (mm)。本体の重さは 4.6kg。解像度は 1024 × 768dot。白と黒の 2 色

映像屋にはない発想

——さて西さん、ご覧になっていかがですか。

西 2000 は思っていたより明るいですね。展示会やステージで使うのは、1000 じゃちょっと難しいと思ったけど 2000 なら明るさも色味も映像機器としても成立するのではないかなと。それにフォーカスもいいですね。

山下 レーザー光源を使っているのですが、普通よりも明るく見えるとはよく言われます。

西 映像が出ていない時にラスター（※1）が出ないのも、レーザーだからこそですね。

石丸 投影物に対しての美観を損なわない。ポイント高いです。

——ほかに注目したい機能は。

西 ライティングモード、これすごい

(笑)。映像が映っているまま、任意の部分にスポットライトの光の映像があてられる。変わった機能ですね。

山下 1 台のプロジェクターでスポットライトを 3 つまで、いくつ出すかも、大きさや位置も任意に、リモコンで設定可能です。

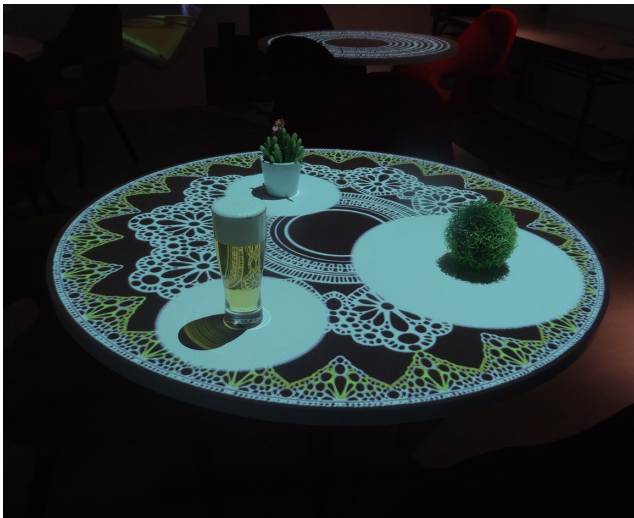
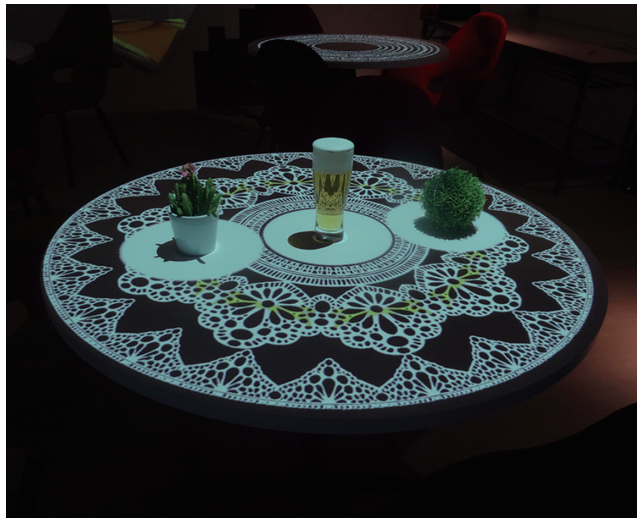
石丸 たとえば、テーブルや陳列棚にビジュアルを映すとしますね。ここに商品を置いて、その商品の部分にだけスポットライトをあてることができるんです。しかも商品の位置や大きさに合わせて、スポットライトの位置や大きさも替えられる。3 か所で。つまり、1 台のプロジェクターと 3 台のスポットライトを使う演出がこれ 1 台でできてしまうんです。普通のプロジェクターでも、ビジュアルコンテンツの一部分を白く抜けば、同じようなことはできるけど、あらかじめそういう映像画面をつくったに過ぎないから、抜い

た部分を動かしたり大きさを替えたりするなんて芸当はできない。だからこの機能はすごい。これも含め、2000 はスタンドアロンの機能やリモコンでできることがスケールアップしましたね。

山下 入力したコンテンツを 6 つまで、リモコンのボタンですぐに再生したり、設定したスケジュール通りにコンテンツを自動再生したりという機能もあります。

石丸 コンテンツは PC とつながなくても、SD カードに入れて映すことができる。Bluetooth スピーカーを通して音声も出せる。僕らみたいな映像屋がいなくても、充分に使いこなせる機能がたくさんある。

西 普通のプロジェクターでは、まず考えられない機能だけど、こういう商品だからこそ有効に使える。映像屋の発想では出てこない。これはいい。ライティングモード、今日のイチ押しです (笑)



ライティングモードは、背景にビジュアルを映しながら、スポットライトのように画面上に置いたモノを照らすことができる。スポットライトの位置は 3 か所まで設定でき、位置や大きさを変えることもできる。スポットライトの設定・調整はリモコンで行う

石丸 隆

Takashi Ishimaru

シーマ 常務取締役

1969 年名古屋生まれ。幼少期より大阪に移住し以来大阪在住。1990 年シーマ入社。入社後すぐに海外イベントの現場に参加。以降、映像オペレーターとして海外のイベント現場に多く従事する。セールスエンジニアとしても長年にわたり企業式典や展示会をはじめ、あらゆる分野の現場を担当。2009 年より現職。実務経験を活かして、多方面での商材提案や企画、業界の拡大に注力している。

西 雄基

Takeki Nishi

光和 レンタル
営業部 イベント 2 課
課長

1970 年 東京生まれ。学生時代から携った料理の世界から心機一転、イベント業界への転身を決断。1991 年 KOWA 入社。入社 1 年目からコンサートツアーや多くのステージで映像オペレーションを担当する。近年は企業イベントや展示会にまで分野を広げ、システムプランナーとしても活動している。多趣味の中のひとつは、出張先での寿司屋探訪。また、ワインの知識と保有量は、趣味の域をとうに超えている。

山下 昌巳

Masami Yamashita

パナソニック
エコソリューションズ社
ライティング事業部

1969 年福岡県生まれ。1993 年、松下電器産業（現パナソニック）入社。一貫して照明事業に従事。産業用光源・経営企画などの部門を経て、2014 年より現職。営業企画として、Space Player の普及拡大を推進。



文字や絵をかきながら映す

——黒板機能についてはいかがですか。

山下 チョークアートメーカーですね。Wi-FiでSpace Playerとタブレット端末をつないで、専用ソフトを使ってタブレットに描いた画や文字がタイムリーに映し出せるという機能です。さらに、書き順までリアルに再生されます。

西 レストランで黒板使ってメニューを出したり、画を描いたりしているところ多いから、すごく便利だと思います。すぐに修正できるし、チョークで手を汚すこともないし、手の届かないところにも設置できますよね。書いているようすそのものが演出効果にもなる。

石丸 ユーザーのいろんなイメージーションが広がるソフトだね。これを使ってもらいたいロケーションがSpace Playerの意匠性にも合っていると思う。ただ、ソフトはバンドルしてほしいな。これがついているから買おうというモチベーションになると思う。

西 僕も付けるべきだと思う。ゼッタイ購買力が上がりますよ。それくらい価値がある。

——お二人から強い要望が出ましたね。

西 あと、コントロールするメディアがSurface限定というのはなぜなの。

山下 ほかのメディアでも動くものもあるのですが、完全な動作検証をしていないので、OKとは言えないんですよ。

——投写できる画面サイズは、どれくらいが適当でしょうか。

石丸 投写距離は2mから4mくらいで使うモノだから、70インチから120インチくらいがパチッと決まるね。最大は120インチくらいだと個人的には思う。



山下 180インチを超えると、暗くて見づらいと思います。

西 もともと大きな画面は求められないでしょう。この機材の場合は、決まった画面サイズをより明るく、ビシッとフォーカスが決まることの方が大事です。

色彩表現も豊か

——色味はどうですか。

西 1000は、ダイナミックレンジ（※2）が狭くてすぐピークにぶつかって余裕がない感じだったけど、2000は映像的に安っぽい感じがまったくなくなったね。ダイナミックレンジの0%から100%の中で、5%や90%って、安いプロジェクターでは細かく表現できないけど、2000はちゃんと90%と100%の違いがわかる。

山下 1000の時はギチギチでつくっていたのが、パワーが大きくなったことで白が白らしく見えるようになったというのが、この2000の特長です。なおかつ、明るさ優先のモードと、色味を優先するモード、さらに色味にこだわるモードという3段階のモードを搭載しました。

石丸 この筐体にいろんな機能を詰め込んだうえで、どれだけ色の再現性を上げられるかは、この商品のとても重要なファクターです。特に2000には、照明器具としての色温度への追求に、ES社のフィロソフィーが内在しています。LEDで白熱球の暖かさを出すと、白の色温度を変化させて、シャープな色を出したり、逆に柔らかくしたりとか、色温度をすごく細かく設定できる。1000よりも、明らかに青と赤が強くなった。こうして色の強い部分をどんどん強くしていけばいいと思うし、こういう商品だからこそ求められる色ってあると思う。

西 色味の向上は、パワーだけでは説明

できないね。パナさんに限らず、同じ輝度を謳っていても、明るさの見え方はぜんぜん違ったりする。その部分は各社の特徴があって、パナさんにはパナさんの“画づくり”があるのだと思う。1000は緑っぽくて、もっと旧い時代のパナソニックの画というイメージだったけど、2000ではそれは感じない。

石丸 光源、色温度のデフォルトを少しずつチューニングで明るく見えるように変えられるんです。そうすると、花の色なんかはPCで映すときれいに見せられるとか、そんな表現ができる。

西 やっぱり今の時代はPC画面、色温度の高い映像を見慣れちゃっているから、青が強いほうがウケがいい。パナさんの昔のプロジェクターは青がしっかり出なかったけど、もうそんなことはない。

石丸 2000は、フルモデルチェンジと言っていいくらい進化しています。



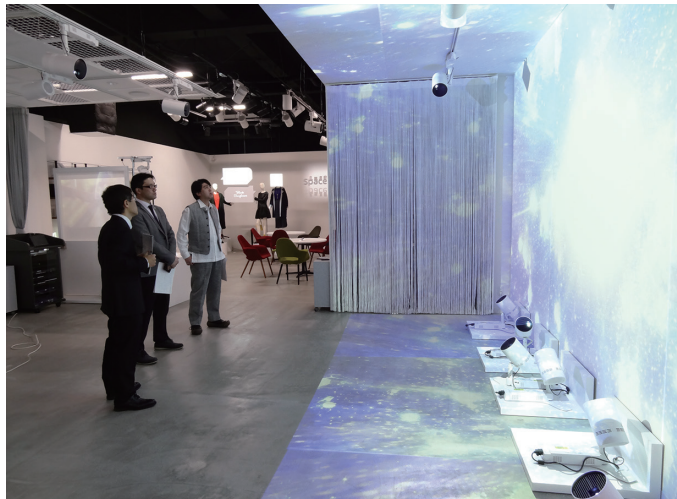
「チョークアートメーカー」（有料ソフト）をインストールしたタブレットPCを使って、インタラクティブな書き込み演出が可能

Space Player LABで全部見られる

——こういう機能や使い方が、このラボで全部見ることができるんですね。

石丸 我々もお客さまに、デモ機1台で商品の良さを表現するのって難しいんです。特にSpace Playerは新しい発想の商品ですから、お店のオーナーやデザイナーさんに、何ができるのかを知っていただかないと需要が喚起できないと思うんです。ここに来ていろんな使い方を見れば、自分のお店でどう使うかがイメージできますよね。

西 kukanの読者さんなら、ここに来ればいろんなアイデアが浮かぶと思います。それでいざ購入!となったときに、映し出



すコンテンツまでパナさんが提案、制作してくれるのは、一般の人には心強いと思います。

——さて、最後に総評を。

西 2000の進化は明るさの数字の違いじゃないね。

石丸 フルモデルチェンジと言えるくらい付加価値が高まった。空間デザインに映像を取り入れるという発想を、日本のデザイナーに具体化させる商品です。

西 僕たちにはない発想のものづくりで、こんな使い方ができるのかと感心しました。ただ、イベントの映像屋の視点から見れば、物足りない部分もちろんあります。幾何学補正機能などはソフトで向上できるのだから、ぜひ検討してほしい。



石丸 これが普及するほど、映像機器としての要求も高まるはずですよ。そこに照明の専門チームであるES社がどう応えるか、楽しみです。

山下 プロの視線からのご意見をいただいて、たいへん勉強になりました。Space Playerは映像をスクリーンから空間の中で使っていくという、始まったばかりの文化だと思うので、お二人のチカラもお借りして、新しい空間演出を普及させていきたいと思います。

石丸 「照らす照明から、魅せる照明へ」ってどう?

三人 いいね!(笑)

——タイトルにいただきます(笑)



Space Playerの多彩な使い方を体感できるショールーム「スペースプレーヤーラボ」では、本稿でも話題になった、ライティングモードの演出やチョークアートメーカーのデモはもちろん、複数台のSpace Playerによるダイナミックな斉投写や、壁面やテーブル、マネキンへのマッピング演出、バーカウンターを想定した遊び心ある演出など、実用的な価値を体感できる。環境に応じた設置方法や運用方法、コンテンツ制作の相談にも応じる。完全予約制
所在地：〒140-0002 東京都品川区東品川1-3-12 パナソニック東品川ビル1F
交通：■りんかい線：天王洲アイル駅・B出口より徒歩7分 ■東京モノレール：天王洲アイル駅・南口より徒歩8分 ■京浜急行：北品川駅より徒歩8分 ■JRおよび京浜急行：品川駅・港南口より徒歩15分
予約・問い合わせ先：TEL.06-6906-0166（完全予約制）営業時間：平日10時～17時

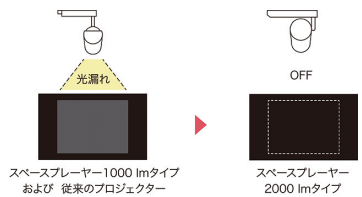


〈今日の専門用語〉

※1 ラスター（Raster）：プロジェクターは何も映していないときでも、黒の映像が投写されていて、それがスクリーンにうつすらと映る。この光漏れのこと。Space Player 2000では、このラスターを防ぐAVミュート機能を搭載した。

石丸 ライブなんかで会場が真っ暗になったときに、うつすらとでもスクリーンにプロジェクターの光が映ってたら「ああ、あそこに映像が映るんだ」ってわかつちゃうでしょ。それって演出効果が半減しちゃう。

西 真っ暗な状態をつくり出すことは、舞台演出ではとても大事なんです。



※2 ダイナミックレンジ（Dynamic range）：映像機器や音響機器が処理できる信号の範囲。低（0%）～高（100%）で表し、ここでは、個々のプロジェクターが表現できる色彩の階調範囲の広さを言っている。表現できる階調範囲が広ければ（＝ダイナミックレンジが広ければ）、より繊細な色彩調整ができる。