

[制作記録]

ビデオ・インスタレーションの制作研究

鈴木 浩 之

ここに紹介する三つの作品は、液晶プロジェクターを使ったビデオ・インスタレーション作品です。三次元コンピュータ・グラフィックスの技術を用いて仮想の「影」の映像を生成し、現実空間に投影してマッチングを行っています。

2003年制作の“Four Seasons”という作品は、ミラノの中心地である大聖堂広場に面した商業施設「ガレリア・ヴィットリオ・エマヌエレ2世」の中央で開催された「respiri」という展覧会に出品した作品です。ガレリア・ヴィットリオ・エマヌエレは150年ほど前に建てられた歴史的建造物で、通称アーケードと呼ばれる特徴的な構造をしています。作品設置場所の上部はガラスのドームで覆われ、建物内部に日の光が差し込みます。日本の四季を、「影」や「水面」の動き（アニメーション）で構成した映像を、床面（山本基氏制作の「迷宮」という作品の設置面）にむけて壁の高い位置から液晶プロジェクターを使って投影しました。展覧会スポンサーの協力により、小型で、強い光源を備えたプロジェクターを使用することが出来、昼間の外光を受けた床面にもかかわらず、3メートルの距離から映像を投影することが出来ました。外光の下で再生した「影」の映像が現実空間の影とマッチして空間に溶け込み、さらに、アニメーション独特の動きが、現実空間との差異を強調するよう心掛けました。

同じく2003年制作の“Sparrows”という作品は、生活空間において、より絵画を身近に提示するかという試みです。日傘のキャンヴァスから透けて見える鳥の影は、窓の向こうの風景ほど大きなスケールを表せないかわりに、私たちの直ぐそばで仮想の情景を出現させることが出来ます。3DCGツールを用い、アニメーションとしてレンダリングされた鳥の

影は、鑑賞者が思わず下からつつきたくくなるような絵画と鑑賞者の接点を作り出す助けとなりました。

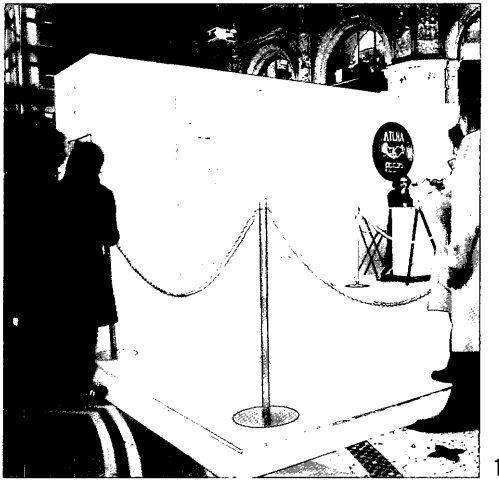
“A Playground Slide”という作品は、3DCGツールを用いて生成したモデルに動きを付け、そのモデルの「影」を抽出する事によって作成したアニメーションを現実空間に設置した滑り台に投影するという作品です。技術的な実験として制作を進めたものですが、実際に発表を行うと、「影」が滑り台で遊ぶ様子は作品のモチーフから物語性を強く引き出しました。

(すずき・ひろし 油画)



“Playground Slide”
約1秒毎の連続イメージ

1. "Four Seasons"/ Video Installation/2003/Galleria Vittorio Emanuele II (Milano)
2. "Four Seasons"(部分)
3. "Sparrows"/ Video Installation/2004/もろみ蔵 (金沢市)



4. "Sparrows"(部分)
5. "Playground Slide"/ Video Installation/2003/Teatro Franco Parenti (Milano)

