

[制作記録]

## ビデオ・インスタレーションの制作研究<2>

鈴木浩之

昨年に引き続き、ビデオ・プロジェクターを用い、投影する映像と現実空間とのマッチングによる美術表現を研究のテーマとして制作を行っています。

右の写真は、2005年3月に行われた個展（Galerie PICI/ソウル市）で発表したビデオ・インスタレーションで、“Wave”というタイトルを付けた作品です。三次元コンピュータ・グラフィックスの物理シミュレーション技術を用いて仮想の波の動きを生成し、このデータを基に抽出した反射光の映像を現実空間に投影して、実際の部屋の明かりとマッチングを行いました。

この作品はギャラリーの地下1階での展示でしたが、地下まで掘られた採光の為の中庭が隣接する部屋であった為、床には外光が差していました。展示室に入り鑑賞者がガラスの器の傍を歩くと板張りの床が振動して水の表面が僅かに揺れ、天井に映った光の動きと器の中の水との関係性が想起されます。しかし、よく注意を払うと液晶プロジェクターが作品の直ぐ横に設置されており、さらに器の直径と映し出される映像の大きさが異なっていること等を発見し、両者に直接的な関係が無いことに気づきます。この時、天井に投影された水の波は鑑賞者のリテラシーによって“映像”に変化し、普段の私たちの日

常生活に深く浸透した映像と同化します。私は、映像と現実の空間に於ける現象の小さな差異を捉え、映像の周回的な特性を強調することで、現実の空間に於ける永続的な不調和が“映像”に変わる作爲の場を表現したいと考えています。

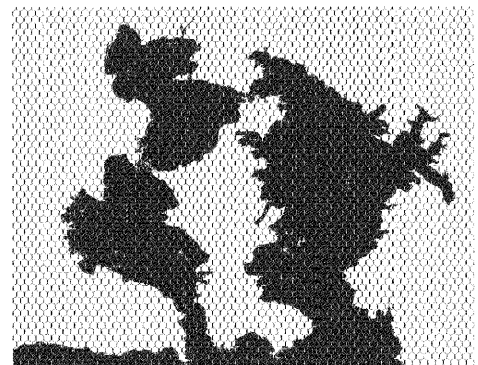
2006年1月よりムディマ財団（Fondazione Mudima/ミラノ市）にて開催予定の展覧会では、ゲレンデを滑り降りる複数のスキーヤーを定点で眺めた様な手描きの動画を作成し、その映像をタオル地のスクリーンに投影するという作品を発表する予定です。また、雨粒が点々と跡を残す手描きの動画映像をビデオ・スプリッタを用いて複数同時に床面に投影する作品も展示します。何れもアニメーション制作の合理的な技術や作画のロジックに注目し、現実の場景と作画されたアニメーションとの関係性について思考した作品といえます。

また、地形図に、ウォーゲームを連想させる「ヘックス」と呼ばれる模様を重ねた“HEX\_MAP”という平面作品では、測量によって客観的な作図がなされた地図に対するリテラシーの誘発を狙いとしていますが、今後はこうした制作にも取り組んでいきたいと考えています。

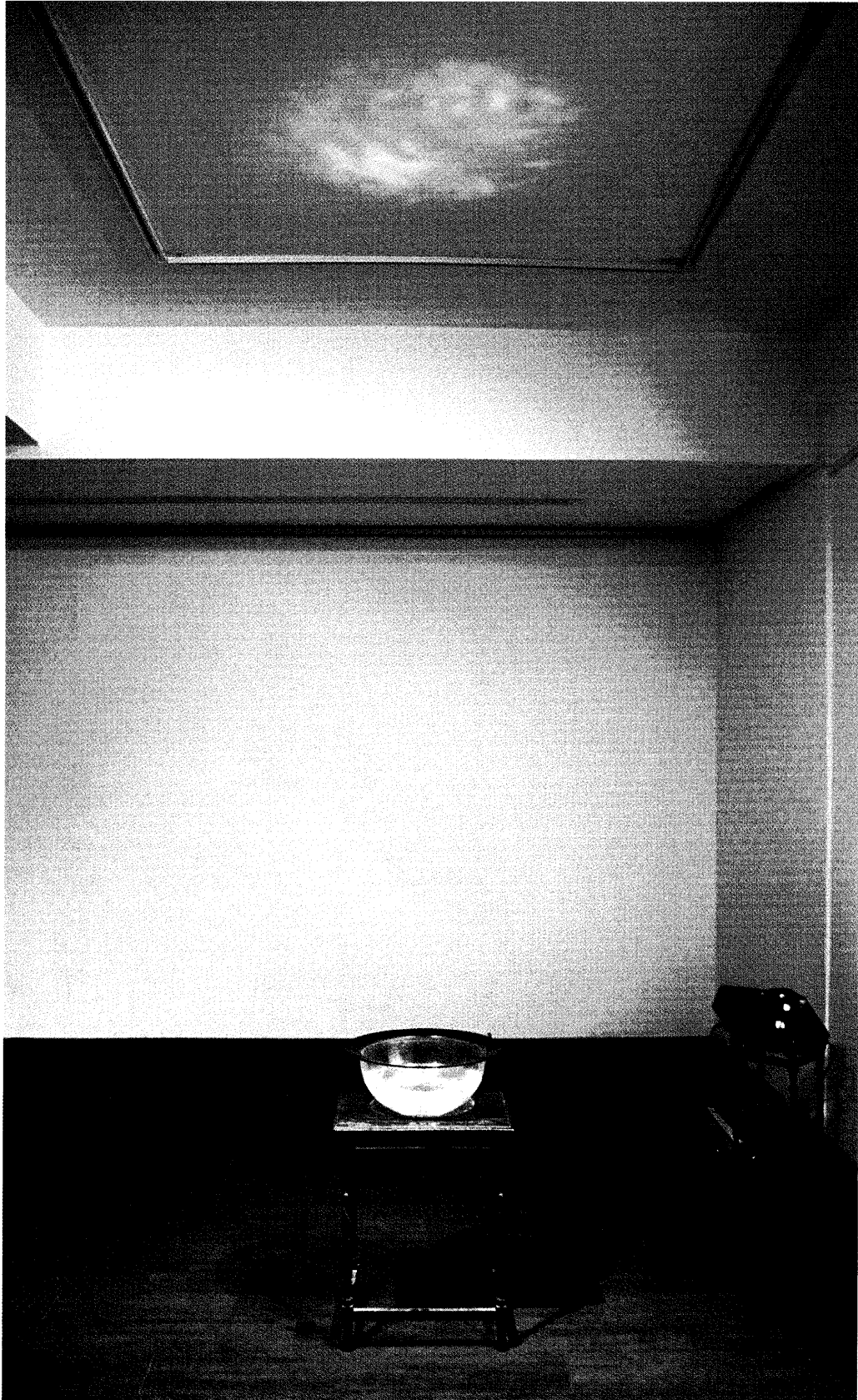
（すずき・ひろし 油画）



“Ski Slope”, 2005



“HEX\_MAP”, 2005



“Wave” / Video Installation / DVD Player , Video Projector , Water / Garelie PICI (Seoul) / 2005