

03

たまたび -春水荘2012-

みかわアート & アーカイブプロジェクトにおける
映像インスタレーション作品

BALOON TRIP -SYUNSUISO 2012-

Video installation in “MIKAWA Art & Archve Project”

映像メディア学科・助教

Department of Visual Media・Assistant Professor

齋藤 正和 Masakazu SAITO

1 制作の背景要

1.1 みかわアート & アーカイブプロジェクト (以下MAaAP)について

MAaAPは、“モノとごはんと音楽のイベント”である「森、道、市場」に重ねあわされたプロジェクトで、アート作品だけでなく三河という場所に積まれた記憶を、映像をはじめとする様々なメディアによってアーカイブしていくことも目的とした複数年のプロジェクトである。映像インスタレーション作品「たまたび -春水荘2012-」はMAaAPの1作品として制作された。

1.2 記録すること

昔の映像・映画を見るときに主人公や物語の背景としてある写り込んだ道具、服装など物語と関係ないところに不意に現れる、その映像が撮られた時代・場所の特徴に目が奪われる経験は誰にでもあるだろう。このように映像は時間的文脈がずらされることによって、あるいは文化的文脈がずらされることによって「記録」としての新たな価値を再発見され得る。映像が持つこの「記録性」は制作者の本来の意図から離れたものでもあり、それはヴァルター・ベンヤミン(Walter Benjamin)が喝破してみせた、対象を等価に捉え「無意識が織り込まれた空間」として定着し得る装置の特性による。レンズを通して得られる実写映像はその写実性・インデックス性により、そのままドキュメントとしての物品たりうる価値を備えており、どれ程最近のものであろうとそれは過去に関する生のアーカイブである。

本作は、ドキュメンタリー映像に付随する“事実”や“事実性”は問題とはしていない。寧ろ撮影した映像素材は、写ったものが光の接触を経た事物の痕跡である、という痕跡性を念頭に置きながらも、積極的に組み替え・加工され物語化されている。単なる記録に留まらない、“記録”と“創造”のバランスを意識して制作を行った。

2 制作について

2.1 制作について

本作においてドキュメントの対象としたのは、「森、道、市場」が開催される愛知県蒲郡市の形原温泉街にある“旅館 春水荘”である。形原温泉街は、かつて湧き出る温泉を主な観光資源として栄えたが、現在は寂れてしまった観光地である。

この歴史ある旅館が持つ時間感覚を表象するものとして90cm程度の大きさの風船をモチーフとし、その風船が旅館にやって来て、旅館内を巡り、一泊して帰っていくというシンプルなプロットを用意した。

次に春水荘を特徴付ける場所をリストにし、その場所で有り得る演出を考えていく、という手順で箱書きを練った。
つまり、演出(その場で起こるアクション)やそのアクションの連続による物語より、アクションの背景である“場所”をどのように写すか、という事を重視している。

撮影は、電動雲台やステディカムなどメカニカルな動きを多用することで、映像に浮遊感を持たせ独特の時間感覚を演出した。

2.2 展示について

映像の上映は春水荘の大広間に於いて、通常のスクリーンではなく巨大な風船に投影するかたちで行った。

撮影した場所と同じ場所でその映像を観るという特殊な状況をさらに演出する目的で、映像の時間・空間と現実(上映時)の時間・空間を繋げる事を思い至り、具体的には下記の演出を行った。

- 1) 映像の中のTVモニターのスイッチが入りニュース番組が流れると、上映空間にあるモニターのスイッチが入りニュース映像が流れる
- 2) 映像の中の扇風機が回ると、上映空間にある扇風機が回り始める。
- 3) 映像の中の照明が点くと、上映空間にある同じ照明が点き、映像の中で照明が消えると同様に消える。

2.3 システムについて

上記演出はPC上でマルチトラックのムービーを再生することで実現している。ムービーは6つの音声トラックを持っており、それぞれのトラックに役割を割り振り(表1)、各装置に接続することでシステムを構築している。(図1)

チャンネル5・6の音声はオーディオインターフェースを通して再度PCに入力している。入力された音声は音響プログラミングソフトウェアMAXによって解析され、その解析結果に応じてArduinoを通したサーボモーターの制御、MIDI制御による電圧コントロールを行なっている。

表1: 音声トラック詳細

チャンネル番号	音声内容	接続先装置
1・2	映像の中の環境音	スピーカー × 2
3	女将のインタビュー音声	FMトランスミッターを通して複数のラジオ
4	地元の民謡	スピーカー
5	民謡に合わせて動くLEDロボットの制御用信号	PCを介してarduino *1
6	映像に同期して動く配置した機器の制御用信号	PCを介して midi *2

*1 AVR マイコン、入出力ポートを備えた基板、Arduino 言語とその統合開発環境から構成されるシステム。
*2 Musical Instrument Digital Interface。電子楽器の演奏データを機器間でデジタル転送するための世界共通規格。電子楽器以外にも舞台照明のコントロールなどにも応用されている。

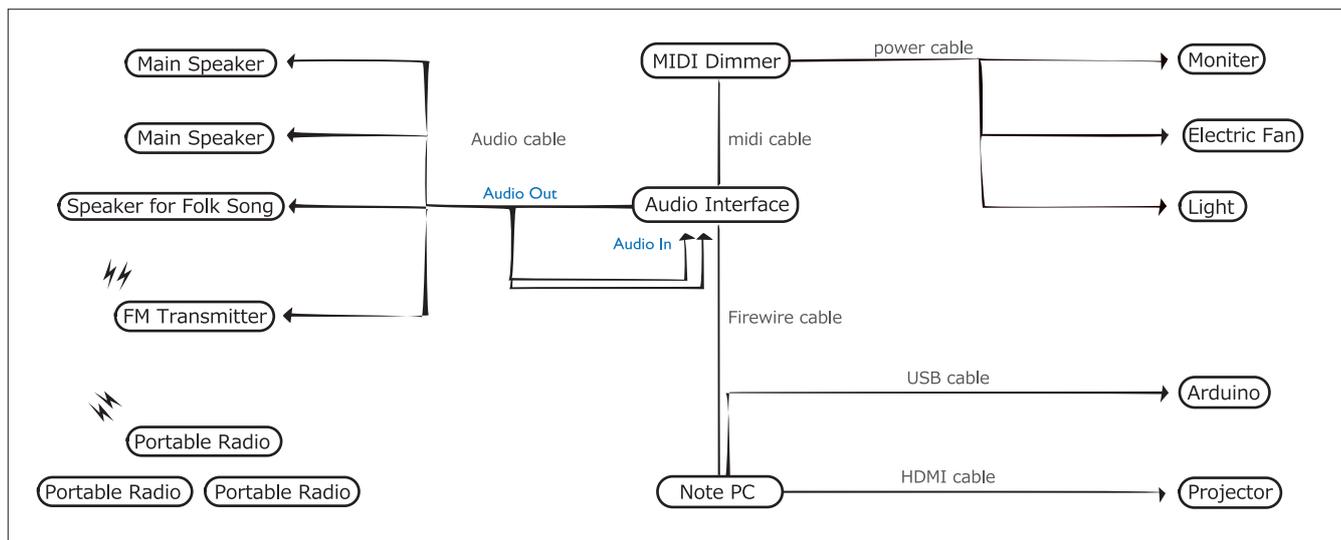


図1: 展示システム

3 おわりに

上映時に上記のような演出を用意することで鑑賞者は映像のコンテンツだけを見るのではなく、現実の上映空間への注意も喚起される。鑑賞者は映像に没入する事が許されず、映像を観ている自分が現在居る“場所”への注意を促され続け“没入と覚醒のあい”を往還する事になる。そのような体験を用意することで、

鑑賞者は単に映像の中だけで春水荘を“観る”のではなく、場所としての春水荘を身体全体で“体験する”。

展示終了後には、同じ素材を用いたビデオ版を制作することで映像表現の多様な展開も試みた。



写真1:「たまたび・春水荘2012-」展示風景



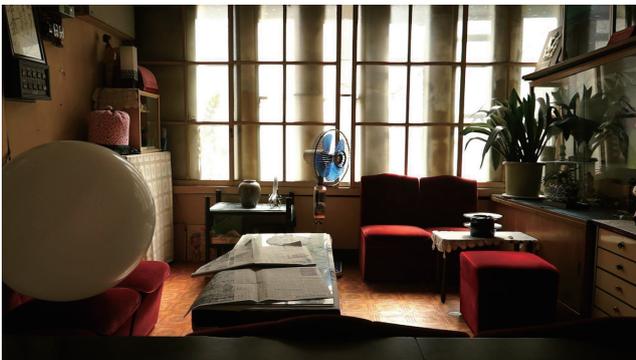
写真2:「たまたび・春水荘2012-」展示風景



写真3:「たまたび・春水荘2012-」展示風景



写真4:「たまたび・春水荘2012-」展示風景



「たまたび・春水荘2012-」, 2012
ビデオキャプチャ