

平成30年6月21日現在

機関番号：12606

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2014～2017

課題番号：26580031

研究課題名(和文)身体性を軸とした映像表現における新たな演出手法の研究

研究課題名(英文) Research on a new physicality-based method for staging moving-image expression

研究代表者

越田 乃梨子 (KOSHIDA, NORIKO)

東京藝術大学・学内共同利用施設等・研究員

研究者番号：70711901

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,700,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、デジタル技術を用いた新たな映像演出方法を開拓し、鑑賞者と映像とが一元化する視覚体験装置を用いて、身体性を強化した映像インスタレーション作品を制作・発表した。あらかじめ撮影された過去の映像に現実空間をマッピングすることで、時間と空間を横断する場を作りだし、鑑賞者が映像の中に身を置き、映像の中の人物と関係性を見いだすことで、各々が様々なイメージを喚起できる場を作り出すことができた。これは舞台や演劇等の歴史あるアナログメディアで行われてきた同時性や即興性をデジタルメディアに引き継いだ、新たな方法論であり、映像環境が多様化していくこれからの映像演出法の可能性を提示しているとも言える。

研究成果の概要(英文)：In this research, I developed a new method for staging moving images using digital technology. I created and exhibited video installation works that enhanced the physicality of the viewer using a contrivance for visual experience that enabled unification between the viewer and the projected video. By mapping real space onto pre-recorded images of the past, I created a virtual site that traverses time and space, a site allowing different experiences for each viewer as they placed their own bodies inside the image and interacted with other bodies therein. This novel methodology develops the issues of simultaneity or improvisation pursued across history in analog media like theatre or other forms of performance, and presents exciting possibilities for staging moving images in a world where the environment for visual image is becoming evermore diverse.

研究分野：映像表現

キーワード：映像メディア 身体

1. 研究開始当初の背景

写真が発明されて150年、映像は常に現実を追いつこうとしてきた。現在、映像技術の分野では高精細に向かうほどリアリティを提示できるとされ4K8Kの技術開発が進んでいる。また、現実とは見分けがつかないようなCG技術も開発されている。その一方で、デジタルメディアの身体性の希薄化を危惧する声も高まっている。どんなに映像がリアルに再現されても、人がそこに身体性を感じられなければ、感動する体験は生まれにくい。映像における身体性の回帰の例として、プロジェクションマッピングや拡張現実(AR)の分野で、現実と映像が結びついた新しい視覚体験の研究が進められている。しかしどちらも技術実現や情報提供の域をでていない。現在ハード面での技術開発ばかりが先行し、それにどういったコンテンツがのり、それが人にとってどのような体験になるのかということには重きが置かれていない。ハード面の実現と共に、それが人に対して、どのようなイメージを喚起することができ、またどのような体験を生むことができるのかということが、映像表現において最も重要な点であるはずである。

また、いま映像制作の現場では、映像再生環境の多様化により、コンテンツ制作における大きな課題が見られると考える。それは脚本と絵コンテがあり、それを四角いフレームで区切られたスクリーンへ忠実に再現するという従来の分業型の映画制作の方法論だけでは、多様化する再生環境に最適なコンテンツ制作を達成できないということである。よって、映画制作の方法論とは別に、多様化する映像再生環境に合わせた新しい演出方法が必要であると考えられる。

2. 研究の目的

身体性が希薄化しているとされるデジタルメディアにおいて、鑑賞者の体験を伴う映像作品が今必要とされている。本研究では、鑑賞者と映像とが一元化する視覚体験装置を用いて、身体性を強化した映像表現を追求する。そしてその身体性を獲得するために、デジタル技術を企画・脚本といった制作プロセスの段階から組み込みながら構成するという、新たな演出方法を開拓する。そうすることで、鑑賞者が自然に映像の世界に入り、そこで体験を生むことのできる映像表現の実現を目指す。

3. 研究の方法

①身体性から生じるリアリティを獲得するための視覚体験装置の開発

複数台のカメラとプロジェクターを使用し、あらかじめ撮影された過去の映像に現実空間をマッピングすることで、鑑賞者自身が身体性を持ちながらリアリティのある虚構を体験できるシステムを作る。

身体性を引き出す映像作品の制作

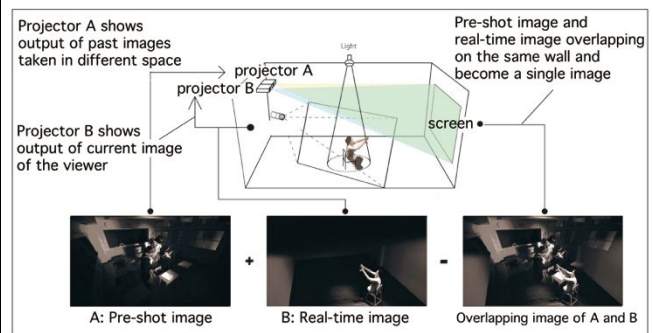
で制作した装置を元に、映像内の演者や鑑賞者に主観調査や行動観察調査を行い、どのような動きや行為が映像の中で行われると身体性を感じられるかをヒアリングしながら身体性を引き出す行為を収集し、ストーリーを構築していく。

上映空間と映像空間の融合

映像のテーマ性やストーリー性を深めながら、上映空間と映像空間を組み合わせた展示空間を作る。システムの提示だけでなく、鑑賞者のイメージを喚起させ、体験を生む作品を制作する。

4. 研究成果

平成26年度は、身体性から生じるリアリティを獲得するための視覚体験装置の開発を行い、それを映像インスタレーション作品として展示発表を行った。映像インスタレーション作品「或る断面の記録」では二台のプロジェクターとビデオカメラを用いて鑑賞者が自分自身の身体を持ちながらリアリティのある映像空間を体験できるシステムを作った。



システム図

このシステムでは、あらかじめ別の場所で撮影された映像と、それと同じアングルで展示会場に設置されたカメラによるリアルタイム映像とを、それぞれのプロジェクターにつなぎ、同じ壁面に重なるよう出力した。それらふたつの映像は、同じカメラアングルで撮影されているため、ひとつの空間を共有しながら一枚の像となる。このシステムによって、鑑賞者は自然に映像の中に身体を置き、映像の中の空間を体験することができる。鑑賞者は、映像の中の出演者たちの身体、自分自身の身体、そして

てそれを見ている現実の自分自身の身体という、いく層ものリアリティを同時に体験することになる。この映像インスタレーション作品を東京のギャラリーにて一ヶ月の展示発表を行った。



展示風景

平成 27 年度は前年度に開発した身体性から生じるリアリティを獲得するための視覚体験装置を元に、その装置を用いて制作プロセスの段階でパフォーマーと共同作業を行うことで、鑑賞者が新しい体験を生むことのできる映像表現の実現を目指した。

ここで制作した映像インスタレーション作品「幽霊たち」では、異なる位置に設置した二台のカメラで、一人のダンサーの一連の動きを同時に撮影し、そのふたつの映像をリアルタイムに壁面上に重ね合わせて上映した。二台のカメラで異なる角度から撮影されることにより、ダンサーのひとつの身体は分裂し、まるでふたつの身体を持ったように映し出される。ダンサーは現実では体験できない分裂した自身の二体の身体を、実際に同じ空間に映し出された映像内で観察しながら、動きを発見していく。ダンサーには主観調査と行動観察調査を行い、どのような動きや行為が映像内で行われると身体性を感じられるか分析しながら、時間軸のある映像作品を制作した。

この制作では、映像の中の演者がどのような振る舞いをすれば、鑑賞者の体験や身体性を引き出すことができるかということ、制作プロセスの中で繰り返し実験を重ねながら実験することができた。この映像インスタレーション作品を東京のギャラリーにて一ヶ月の展示発表を行った。



制作風景

平成 28 年度は前年度から引き続き、身体性を強化した映像表現の追求を行うと共に、映像と人間とが密接に関係を持った空間を作ることで、身体性だけに留まらず、テーマ性にも踏み込んだ映像作品の制作を行った。

60 年代よりパフォーマンスと映像を融合した表現のパイオニアであるアーティスト、ジョン・ジョナスの元で3週間のワークショップを受けながら、制作・展示発表をする機会を得た。ワークショップでは、“サステナビリティ”と“物語”を共通のテーマとして、実際にその土地でのフィールドワークを通して発見したことを、映像や身体を用いながら作品に落とし込むまでを実践的に試みた。ここでは、鑑賞者のイメージを喚起させ、そこから新たな体験を生む作品を制作するために、映像の技術的な扱いだけでなく、映像のテーマ性や物語性にどのようにアプローチしていくのかを、ジョン・ジョナスの制作過程や他の作家の取り組みから学ぶことができた。ここでは映像インスタレーション作品を制作し、サンタンデル（スペイン）にて3週間の展示発表を行った。



展示風景

これらの映像インスタレーション作品制作を通して、本研究における以下のことを確認することができた。

- ① 鑑賞者が映像と一体化できる空間—アナログメディアの方法論をデジタルに引き継ぐ

これまでの映像技術では、撮影している時間と編集作業という時間の断絶、スクリーンと観客の間に断絶があった。本研究では、あらかじめ撮影された過去の映像に現実空間をマッピングすることで、時間と空間を横断する場を作り出すことができた。現実の空間に映像をマッピングする手法は、プロジェクションマッピングの分野で既になされているが、その場合、鑑賞者は立体的なモニターを見ているにすぎず、鑑賞者の身体を持って介入することはできない。ここでは、鑑賞者が身体を映像の中に入れて、また映像の中の人物と関係性を見いだすことで、各々が様々なイメージ・ストーリーを喚起できる場を作

り出すことができた。これは、舞台や演劇等の歴史あるアナログメディアで行われてきた同時性や即興性をデジタルメディアに引き継いだ、新たな方法論だといえる。

② デジタル技術を利用した新しい演出方法の発見

この空間の制作に必要な不可欠なのは、演出方法である。あらかじめ撮影された過去の空間と現在の空間をつなぐだけでは、ただの技術の提示にすぎない。ここでは、過去の映像内での人物の演出が作品の重要なキーになっている。映像の中の演者がどのような振る舞いをすれば、鑑賞者の行為を引き出すことができるかということを、制作プロセスで繰り返し実験を重ねながら見いだすことができた。この時空をまたいだ演出方法はデジタル技術を使用してしか実現できない。これは演者と映像とが対話をするような手法であるといえる。具体的には、映像と演者とが同じ空間の中にあり、演者は常に映像にどのように空間が映り、またその中に自分の身体がどのように映っているのかを見ながら演技をし、そうして撮影された映像をまた同じ空間に再生し、さらにその映像の中の自分に対して演出を考え、演技を修正していくというプロセスである。

この制作における進化プロセスを得ることによって、初めて鑑賞者が自然に映像の世界に入っていける作品になるのである。これが従来の映画的なシナリオありきの映像制作と決定的に異なる点である。これはデジタルメディア時代の映像制作の方法を、映像作品制作プロセスを含めてメディア作品として示しているといえる。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 件)

〔学会発表〕(計 件)

〔図書〕(計 件)

〔産業財産権〕

〔作品展示発表〕(計 3 件)

1) 作品発表+ギャラリートーク「或る断面の記録」 展覧会名：“Outer Body Experience vol.2” 会場：gallery COEXIST-TOKYO, 東京 会期：2014年4月15日～5月25日

2) 映像作品発表+ギャラリートーク「幽霊たち」 展覧会名：“Outer Body Experience vol.3” 会場：gallery COEXIST-TOKYO, 東京 会期：2015年4月25日～5月24日

3) 映像作品発表「Following」展覧会名：“Exhibition + Project with JOAN JONAS” 会場：Villa Iris, サンタンデル、スペイン 会期：2016年6月23日～7月3日

出願状況(計 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

取得状況(計 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕
ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

越田 乃梨子 (KOSHIDA, Noriko)
東京藝術大学 社会連携センター 特任研究員
研究者番号：70711901

(2) 研究分担者

()

研究者番号：

(3) 連携研究者

()

研究者番号：

(4) 研究協力者

()