

MovingCollage : 動画コラージュの映像体験

宮入 麻紀子[†] 杉本 紳一郎[†] 岡本 誠^{††}

MovingCollage : A Experience of the Movie Collage

MAKIKO MIYAIRI[†] SHINICHIRO SUGIMOTO[†] MAKOTO OKAMOTO^{††}

1. はじめに

近年、映像技術の発展に伴い、高度なコンピュータグラフィックスやインタラクティブな映像コンテンツが登場し、私たちは、映像と様々な関わり方が可能になった。しかし、映像体験や映像表現がより高度になればなる程、鑑賞者である私たちは、その映像技術をただ受け入れることしかできず、その映像自体から「新鮮な驚きと発見」を得ることは難しくなってしまう。

普段目にする映像には、映像制作と鑑賞のプロセスが個々に存在し、鑑賞のプロセスは「受動的」に処理され、「新鮮な驚きと発見」を感じることができない。映画は、他人が作り上げた映像をそのまま受け入れることだが、現実世界を見る場合には、自分の意思で自ら世界に働きかけることで映像を作り上げることになる¹⁾。この様な、同じ「見る」行為でも、映像と現実世界に向き合う姿勢の相違が、「新鮮な驚きと発見」を失ってしまう原因だと考える。

本研究では、受動的な印象が強い従来の映像体験ではなく、私たち自らの意思で映像を作り上げる新しい映像体験として MovingCollage を提案する。

2. MovingCollage コンセプト

MovingCollageは、動画のコラージュ体験が簡単に行える新しいメディア制作技術である(図1)。MovingCollageで作られる作品は、複数の動画を貼り合わせひとつの画面内にまとめることで、異なる時間

や空間等を繋げ、新たな意味を生み出す映像である。静止面のフォトコラージュの作品として、David Hockneyの作品²⁾が有名であるが、MovingCollageはその動画版とも言える。動画の各シーンを貼り合わせることによって、実際には繋がっていない時空間や事象が集約・統合し新たな意味を生み出す特徴がある。MovingCollageは、キュビズムやフォトコラージュが20世紀の美術運動の中で「見た目のリアリティ」よりも「印象や感覚のリアリティ」を主張したように³⁾、映像表現にもその考えを取り入れ開発した。さらに、誰もが簡単にMovingCollageを楽しむことができるように、使いやすいユーザインタフェースを目指した。



図1 MovingCollage 編集画面と作品例

3. MovingCollage の実装

MovingCollageは、Adobe AIR ランタイム環境を利用し、言語Flash ActionScript 3.0, mxmlを用いて開発した。システムの構成を図2に示す。

[†] 公立はこだて未来大学大学院 システム情報科学研究科
Graduate School of Information Science, Future University
Hakodate

^{††} 公立はこだて未来大学 情報アーキテクチャ学科
Department of Media Architecture, Future University Hakodate

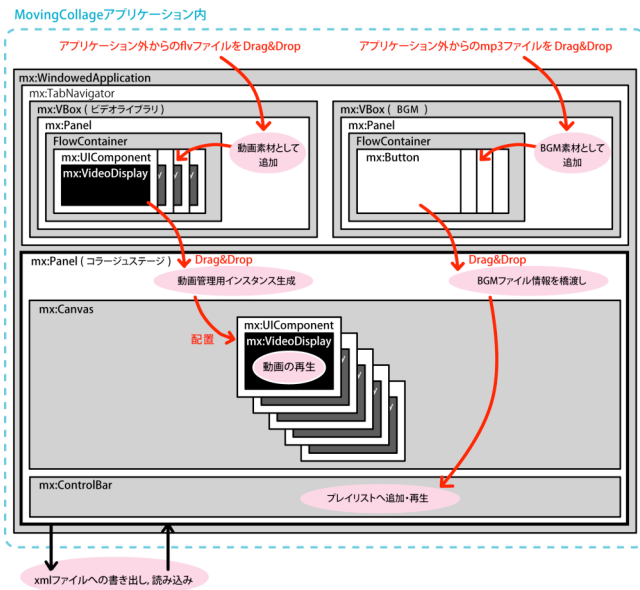


図2 MovingCollage システム構成

MovingCollage は、flv ファイル形式へ変換された家庭用デジタルカメラや携帯電話の動画データを取り込み、リアルタイムで一つの画面上でコラージュ（張り合わせ）、再生し鑑賞することができる。コラージュで加えられる操作は、操作の複雑さを避けるために、必要最小限の操作に限った（図 1）。また、鑑賞用のスクリーンモードとしてフルスクリーン再生と xml ファイルへの書き出し・読み込みができる。

4. MovingCollage の評価

MovingCollage によって制作された動画のコラージュ映像が、鑑賞者に与える効果は、映像認知実験の結果⁴⁾から、「鑑賞者自身の自由な観点での鑑賞」と「個々の鑑賞順の創造」であり、映像を鑑賞しながら自分だけの新たな見方を見出すことである。

さらに、MovingCollage による映像の鑑賞だけでなく、MovingCollage の映像制作を通じた全体の評価を行うために、MovingCollage を用いた体験型ワークショップを計画し開催した。このワークショップでは、参加者が1日でコラージュする素材の「動画収集」から「コラージュ作品制作」までの一連の作業に取り組み、最後に作品の鑑賞会を行った。ワークショップには10代から50代以上の14名が参加した。中にはコンピュータをほとんど使ったことがない参加者もいたが、全ての参加者がワークショップ期間中に自分のMovingCollage作品を完成することができた。

参加者は、身近で起こることを動画で撮影し、それらをコラージュすることで、新たな意味をもつ、MovingCollage の作品を制作した。MovingCollage の

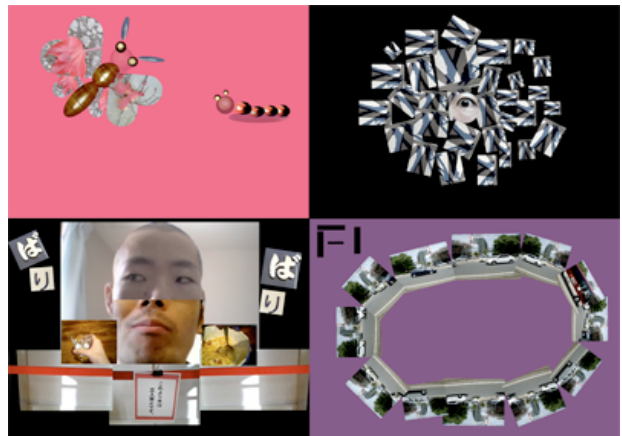


図3 ワークショップの様子（上）と参加者の作品（下）

「制作と鑑賞を同時に行う」新しい映像体験が、鑑賞者に、今までの映像では感じるできなかった「新鮮な驚きと発見」をもたらした。他者が制作した作品に関しては、おもしろいと感じる部分は共感し、それ以外は鑑賞者個人の自由な発想で鑑賞した。

5. まとめと今後の展望

ワークショップを通じて、参加者にとってMovingCollageの体験が新たな映像体験の場となった。アートとして知られていた動画のコラージュが手軽に行えることで、参加者は、普段の映像を見る行為の中に、「制作と鑑賞」を同時に意識する映像の見方を再発見することができたと考察できる。また、MovingCollageの操作に関しては、改良すべき点も明らかになり、今後の課題である。

参考文献

- 1) Tom Stafford, Matt Webb: 夏目大. MIND HACK 実験で知る脳と心のシステム. オイラリージャパン, pp.51-52 (2007).
- 2) David Hockney: CAMERA WORKS, Knopf (1984).
- 3) 佐藤俊治, 電子の遠近法 美術史と CG. 藤幡正樹 (編): コンピュータ・グラフィックの軌跡, ジャストシステム, pp.93-98 (2006).
- 4) 宮入麻紀子: MovingCollage: 映像体験における新しい感覚の効果, Human Interface 2008 論文集, ヒューマンインタフェース学会 (2008).