

2011年 湘南藤沢学会「シンポジウム・研究ネットワークミーティング基金」成果報告書
阿字ヶ浦うつしうつくしプロジェクト「阿字ヶ浦うつしうつくしプロジェクト」
環境情報学部4年 首藤まり江

[目的]

被災した地元、茨城県阿字ヶ浦の美しさを地元民に再発見させるため、SFCで学んでいるインタラクティブデザイン視点を生かし、「今の阿字ヶ浦の声」「気温」「日照時間」などアンビエントな情報を採取し、プロジェクタを用いて投影するプロジェクトを海のシーズンオフ（2011年8月4日～2011年9月20日）に至るまで責任を持って遂行する。

[研究内容]

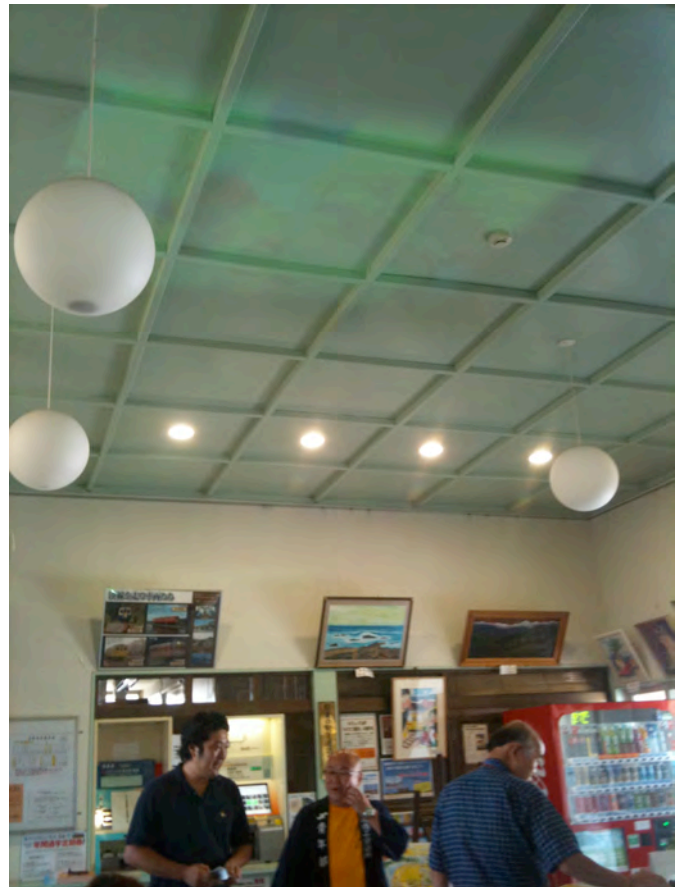
阿字ヶ浦のリアルタイムの環境情報を収集し、その情報を特殊な方法でマッピングして投影することにより、見た人に地域におけるあらたな気付きを与え、そしてその地域に住むことの尊さを伝えるビジュアライザの制作と実証 <情報の例>地域の人の他愛ない会話、商店の中の雑音、商店の看板の色、住宅の屋根の色(見慣れた色の連なりを表現)→これらの情報を地図に基づき集合した情報に見えるよう実際の場所に基づき最も分かりやすい形式で配置し、それをリアルタイムに動く映像として投影する。<マッピング場所>は、環境に変化を与えることを主目的として想定している。例えば、商店街の店の壁、町中の看板、道路、歩道などである。

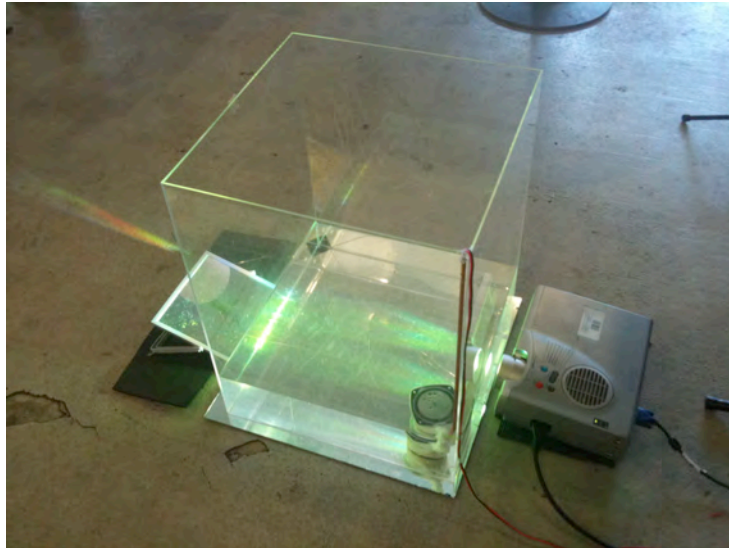
[詳細]

主な作品として、駅構内に設置した作品とその考察を成果報告とする。



この作品は、天井に映像を投影し、海水浴で賑わっている阿字ヶ浦の海辺の音を、一定のアルゴリズムを用いてビジュアライズ化している。この阿字ヶ浦の様子は少し離れた那珂湊駅構内で見ることができ、長い電車の待ち時間を利用して、多くの乗客の興味を引くことができた。





天井への投影は、プロジェクタの光を水槽を通して鏡に反射させている。これにより、駅の床を人が歩いたときや電車が来た際の振動も、水の揺らめきによって反映することができる。また、天井に馴染む緑色を基調に映像が作成されているため、那珂湊駅の天井に溶け込み、よりアンビエントな映像作品となった。

[今後の展望]

考察の結果、この作品を興味深く鑑賞した人は、阿字ヶ浦のことを知っている人がほとんどであった。対象地がすこし離れた場所であったり、知っている場所であったりすることは、その環境が想像しやすいが為に、より強い興味を引くことができたのだと考えられる。地域の住民が普段見逃している風景や音は、逆に外部のアーティストの視点によって気付かされることが可能であることが分かった。しかし、この発見を外部任せにしては、住民はいつまでも自分の力で魅力を発見し、発信していくことはできない。今外部アーティストがやっている手法をオープンにし、より多くの人とそのメソッドでいつでもどこでも作品を発表できる環境を作れば、その地域の住民が自らの土地の新しい魅力に気付いていくと考えている。

よって、これからは作品だけでなく、作品作りの手法を広める方向でもプロジェクトを進めていく予定である。

[謝辞]

今回の活動は2010年湘南藤沢学会「シンポジウム・研究ネットワークミーティング基金」の支援により行なわれた。