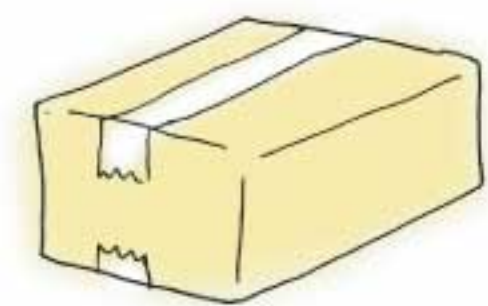
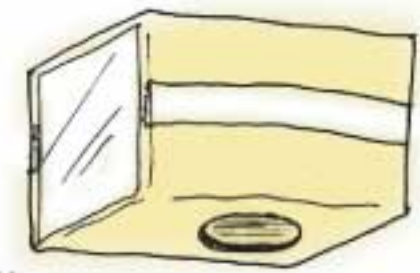


かぶるカメラの作り方



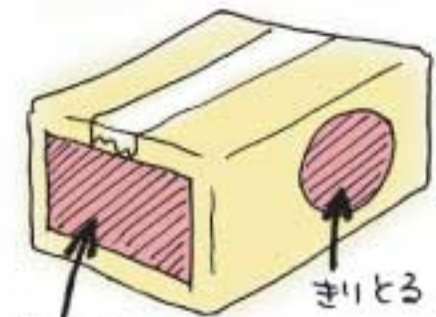
なか筒のほこをくみだして  
カメラテープをはっておく



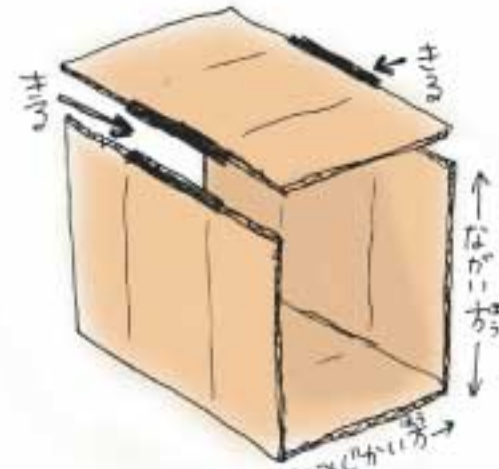
丸くあなをあけたほうを  
下にひけるとなかのほこ  
できあがり。



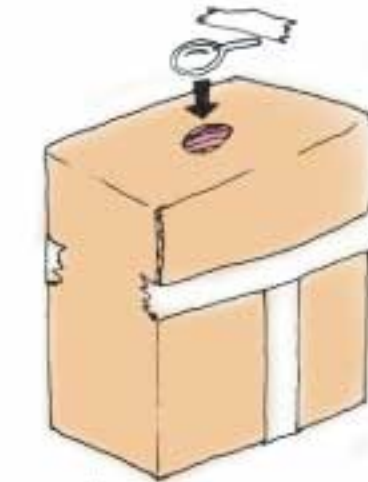
きりとり



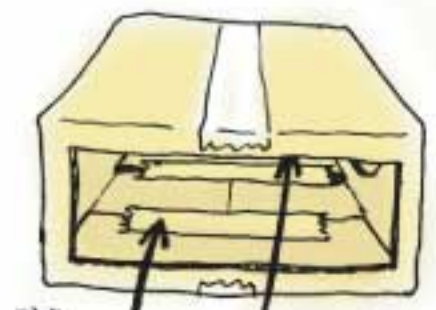
きりとり



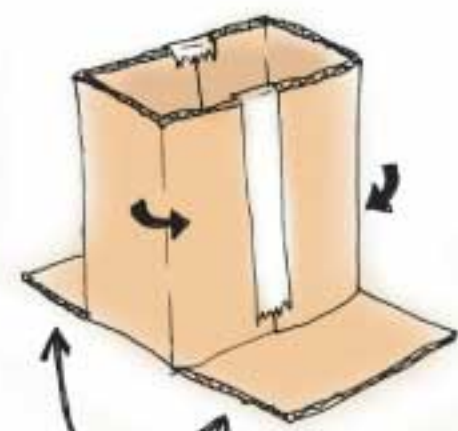
そこ用のほこをきりぬける



上下をひっくりかえして  
穴をあけ、強めがねを  
カメラテープでつなげる



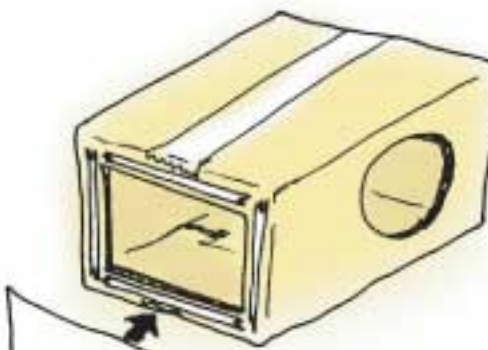
中ぶたはしっかりカメラテープで  
とめておく(上と下、4ヶ所)



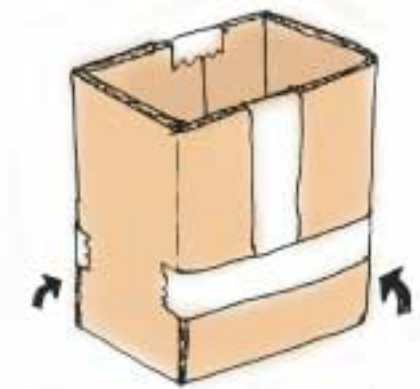
ここをここにだしてため、  
カメラテープでとめる



そこのほこをなかのほこに  
かぶせて、できあがり!



両面テープでトレーシングペーパー  
をはる



たたくでカメラテープでとめる



かぶっているなまそびを  
かんがえよう!

Co

Camera Obscura

Pa

Public Art project

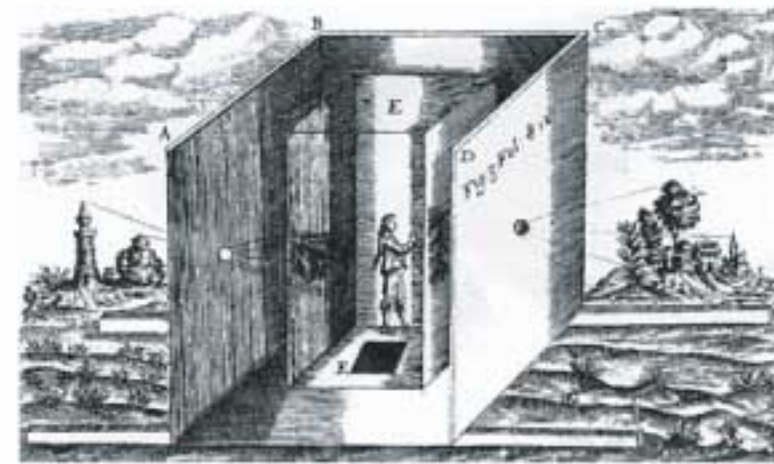
St

by Sato Tokihiro

Ym

in YaMaguchi

像が倒立するわけ



左の図を見てください。  
太陽の光を反射して小さな穴から暗い部屋に差し込んだ光が反対側の壁に何かを映し出しています。木のてっぺんで反射された光は壁の下のほうに、木の根っここのほうで反射された光は壁の上の方に届いています。木の他の部分から届く光も同じようになるので壁には逆さものの像が映しだされるんですね。

# オブスクラ・マキナ

－ オブスクラの機械 － カメラの原理をたどる～そのルーツから表現の現在へ

この『オブスクラ・マキナ』は、カメラ・オブスクラの原理による、壁に埋め込んだレンズを透して反転して空間に映り込む映像をスクリーンで視ることができる装置です。複数のレンズが設置されているため外界が微妙に重なって映し出されています。

「カメラ」とは、もともと「部屋」を意味するラテン語です。紀元前の時代から、木漏れ日が日食を描き出したり、暗い部屋の壁のすき間より漏れ入る光が映像になる現象が知られていましたが、16世紀から19世紀にかけて、カメラ（部屋または箱）にレンズをはめ込み、明るさと鮮明度を増して描画補助具や見せ物として使われました。19世紀に感光材料が発明され、自然の描き出す光景が、初めて「写真」として記録されるようになったのです。それ以降、近代の芸術は「写真」の登場によってその存在を揺さぶられます。「写真」の精緻な描写力は、絵画の意味を根底から問い直し、映画や映像作品、そして今日の電子メディア芸術にまで至る道程を生み出す種となったのです。

現代では「カメラ」は小型化し、シャッターを押せば写真は簡単に写るものであり、中身の仕組みの分からないブラックボックスとなっています。「カメラ」は、光が穴を通過するという極めて単純な仕組みで映像を描き出すものですが、改めてく暗闇と穴、そ

してレンズの関係>を原点から見直してみると、そこにはデジタル時代の今日でさえ、この原始的な仕組みの中に極めて驚くべき性能が潜み、表現の種にする価値が眠っています。

今回山口では、プロジェクトの**コラボレーター**と共に長期間(2004～05)にわたって、「カメラ・オブスクラ」の仕組みをベースにした活動を行っていきます。この等身大スケールのカメラ装置＝「オブスクラ・マキナ」は、道路側に焦点距離900mmのレンズを横1列に4コ、ホワイエ側には焦点距離700mmのレンズを上下に4コ配置し、それぞれが、YCAMの内部と外側を写しだします。そしてレンズ1個ずつの逆さまに写った映像がそれぞれに重なった全体を作り出しています。日常の世界がレンズを通じて平面に映し出されると、その途端に普通ではない風景になります。3次元が圧縮され、パースペクティブ(遠近法)が描き出され、見慣れた風景が客観的に見えるような存在になるのです。

このプロジェクトでは、市民参加ワークショップとしてダンボールカメラ制作を行い、さらにコラボレーターの人たちと一緒に山口の町を映しだしていくような行為＝共同製作(複数の視点が集まった集団的な視点からの表現)による新しいアートプロジェクトを考えていきます。カメラ・オブスク

ラを使うことの意味は、誰にでも共有しうる解りやすい映像の世界にあります。それをもとに、さらに広がりを持った他者との接点として、現在の山口を描写する表現活動に向けていきたいと思います。

佐藤時啓 Tokihiro Sato

## 『オブスクラ・マキナ』

現在山口情報芸術センター2Fホワイエに設置されています。公園側の風景は巨大スクリーンに、ホワイエ側の風景は室内に置かれた手持ちの小型スクリーンに映し出されます。手持ちスクリーンはホワイエ側の4つのレンズから入ってくる光を空中で捕まえるようにして像を映し出します。近くのモノと遠くのモノでは焦点の位置(はっきり像が見える位置)が違うので、探しながら鑑賞してみてください。

## コラボレーター

2005年3月まで予定される「カメラ・オブスクラ・プロジェクト」で、佐藤さんと共に「**ルチーダフレンズ**」の名称で活動をおこなうボランティア組織のメンバー(公募参加)。プロジェクトの企画の立案、準備、運営、記録、教育普及協力など、多岐にわたる活動を行っています。年齢層は10代～50代で、大阪や福岡からの参加者も含まれます。

o b s c u r a  
m a c h i n a  
2 0 0 4

meets  
the  
artist

市民の企画

YCAM

## 佐藤時啓「obscura machina 2004」

開催中～2004年10月24日(日)

10:00～22:00 入場無料

場所:山口情報芸術センター ホワイエ2F

主催:文化芸術による創造のまち山口実行委員会、文化庁、山口県、山口市、財団法人山口市文化振興財団  
企画:山口情報芸術センター、山口情報芸術センター市民委員会  
後援:山口市教育委員会

