

14

実地での空間演出を主とする 映像・デザイン教育の研究

展覧会「明るい部屋-Camera Lucida」と
「VIDEO PARTY 2012」の事例からの報告

A Study for the Practical Education of the Space Design for the Installation of Visual Media

A Report from the Exhibitions:
"Camera Lucida" and "VIDEO PARTY 2012"

デザイン学科・専任講師
Department of Design・Lecturer

井垣 理史 Masashi IGAKI

映像メディア学科・専任講師
Department of Visual Media・Lecturer

伏木 啓 Kei FUSHIKI

序文

本稿は、2012年度名古屋学芸大学学長裁量経費研究プロジェクト「実地での空間演出を主とする映像・デザイン教育の研究」の報告である。このプロジェクトは、井垣理史(デザイン学科講師)と伏木啓(映像メディア学科講師)によって企画され、2つの展覧会を学生と協働で実施することで実践された。1つめの展覧会は「明るい部屋-Camera Lucida」(2012年7月)と題し、映像メディア学科の卒業生1名、大学院生2名、学部4年生1名が参加した。2つめの展覧会は、名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科と大阪成蹊大学芸術学部情報デザイン学科との交流展として企画された「VIDEO PARTY 2012」であり、デザイン学科の2年生と1年生が中心となり、本プロジェクトの一環として展示空間設計及び設営を行った。

1 研究の背景

映像インスタレーションや空間デザインを学ぶ学生にとって、実地での制作経験が本来は最も重要である。しかし、既存の空間を使用する場合、通常は、企画・立案から設営までの長期間ひとつの空間を占有することはできない。特に、外部の美術館やギャラリーなどを使用する場合は、設営作業のみしか認められず、半日程度しかさけないことも多々ある。その為、インスタレーションでは、実際の空間を想定(シミュレーション)し、その場所をリサーチした資料をもとに企画・立案・制作し、実地では短時間で設営するというのが前提となり、空間デザインはプランニング(企画立案から模型制作まで)に留めるのが一般的である。

もちろん、大規模なインスタレーションや建築に関しては、実際の現場でも大工などの建築技術者や職人、工務店の関わりが必須であり、アーティストやデザイナー、建築家の主の業務は、むしろプランニングと言えるであろう。そう考えれば、現状のプランニングを主とする教育のあり方は実状に即しているとも言えるが、そ



写真1: 明るい部屋タイトル



写真2: Video Party 2012タイトル

の一方で、学生たちが提示するプランは現実の空間を踏まえず物理法則をも考慮しない抽象的なイメージか、実現可能ではあるものの既存のスタイルに即した貧しいアイデアの2つに陥ってしまう例を多々見て来た。これらは、様々な要因が考えられるが、そのひとつが、実地での制作経験の乏しさが挙げられる。

そこで、本研究は、実際に学生と協働で作品制作や空間設計を行い、プランニングと実地での制作経験を意識的に往復することで、プランニングのみでは学ぶことの難しい「アイデアを具体化する方法」や「身体を介した実寸の空間デザイン」について実践的に学ぶ場を設定することを目的に行われた。

2 プロジェクトの実践

2.1 「明るい部屋-Camera Lucida」

本プロジェクトの1つめとして、「明るい部屋-Camera Lucida」と題した展覧会を実施した。映像メディア学科卒業生1名、大学院メディア造形研究科1年生2名、映像メディア学科4年生1名が参加し、個々がそれぞれの作品を出品するグループ展と位置づけながらも、展示デザインは協働で考えることとした。

プロジェクトは2012年の5月より展覧会実施の7月末まで、約2ヶ月間かけて行った。

企画展の場合、共通の主題を設け、その主題に近い要素を持った作品を集めるか、主題に則した新作を委託／制作するかのどちらかが一般的であるが、本企画では、実地での経験とプランニングの往復を重視するという意図より、コンセプト重視の作品制作を避ける為、敢えて共通の主題は設定しないようにした。その一方で、個々の制作過程やアイデアを共有するという場は重要と判断し、次のA.B二つの方法を並行して行うこととした。

A:ある一冊の書籍を読み、それぞれが気になったことや考えたことを共有する。

B:作品のプランニングを行い、そのアイデアを定期的にプレゼンテーションし意見交換を行う。

Aの書籍は、ロラン・バルトの「明るい部屋-写真についての覚え書き」とした。

「明るい部屋」は原題カメラ・ルシダ (Camera Lucida) の邦訳である。カメラ・ルシダとは、19世紀に画家のために開発された装置のことであり、プリズムを通して片方の目で対象を見ながら、もう片方の目で紙を見て描写することを可能とした器具のことである。ロラン・バルトは、映像を、技術的起源としての「暗い部屋:カ



写真3:会場風景

メラ・オブスクラ(Camera Obscura)」に結びつけるのではなく、むしろ「明るい部屋:カメラ・ルシダ(Camera Lucida)」と関係づけるべきだと提案している。カメラ・オブスクラは、暗室を経由することによって像を映し出すが、カメラ・ルシダは暗室を通さず、対象とイメージをダイレクトに結びつける。バルトによれば、テキストや絵画などの表象的なものは「疑う余地としての内奥がある」のに対し、映像の知覚は「明白で絶対的なもの」でありその確実さは「解釈の停止のうちにある」という。(Baltes「明るい部屋-写真についての覚え書き」1985:131-132)つまり、暗室のある「カメラ・オブスクラ」は解釈を誘発する「表象的な何か」であるのに対し、映像は「解釈の停止のうちにあるもの」で、その明白さはむしろ「カメラ・ルシダ」に近いとしているのだ。

本企画において、コンセプトを重視せず、実地での制作に力点を置くというのは、バルトの提案するカメラ・ルシダとしての映像の有り様に重なる部分があると考えたのが「明るい部屋-写真についての覚え書き」の講読を決めた理由であったが、実はどのような書物であっても、一つの内容を共有し話し合うというプロセス自体に意味があると考えていた。それは、コンセプトや作品を直接表象するものではなく、あくまでも今回のプロジェクトの通奏低音としての意義であった。

Bに関しては、具体的な作業を重視することとし、コンセプトレベルの観念的思考に陥るのではなく、スケッチや撮影など即座に形となる作業を繰り返すことによって、直感的に形を紡ぎだしていくことを試みるようにした。1週間に1度開かれるミーティングの間では、進行状況の確認やスケッチ、映像素材の共有を図った。

また本企画では、実地での作業が最も重要な位置づけとなる為、展覧会の会場は学内とし、名古屋学芸大学メディア造形学部D棟MD104教室(インターメディアラボ)を使用することにした。設営期間は、7月20日(金)~25日(水)の5日間とし、個々の作品の設置場所は、実空間で調整することとした。展示空間は、個々の作品を自律させつつも空間を断絶させないものを想定し、様々な素材を検証した結果、2000mm(縦)×1000mm(横)×50mm(幅)の発泡スチレンを使用することとした。発泡スチレンを浮遊させることで、パーティションとしての視覚的な重さを軽減させ、空間を完全には遮断しないようにした。設営期間の間に、いくつかの配置のパターンをプレビューし、出品者と協議を繰り返した。様々なパターンの配置を試すうえで、発泡スチレンという素材は容易に動かすことができ好都合であった。参加した学生たちは、図面上と、実地でのプレビューの差異を知り、配置によって展示の印象が大きく異なることを実感したようであった。



写真4:若山雅佳作品



写真5:南條沙歩 作品

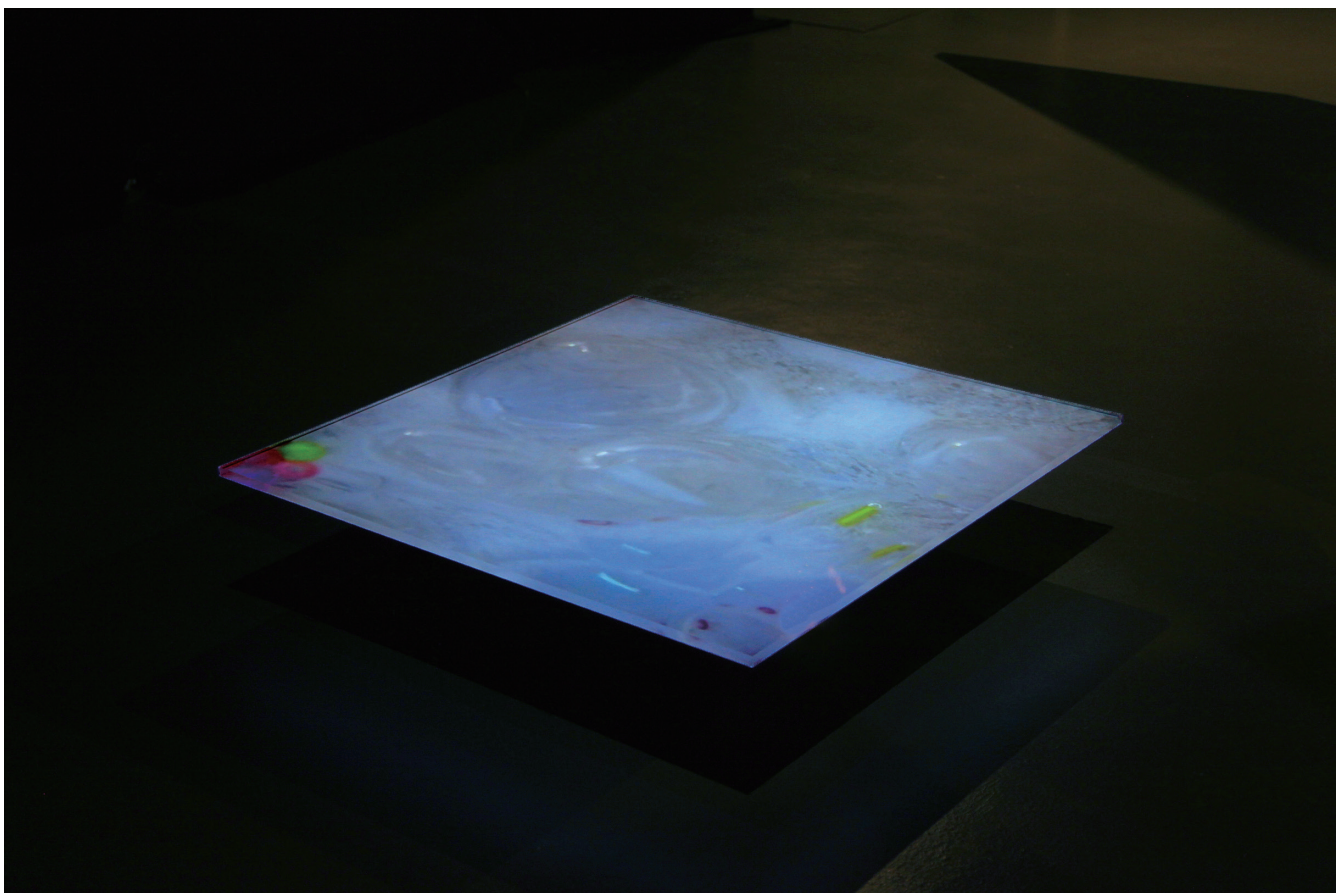


写真6:伊藤仁美 作品

2.2 「VIDEO PARTY 2012」展示空間設計

「VIDEO PARTY 2012」は、名古屋学芸大学映像メディア学科と大阪成蹊大学情報デザイン学科の交流展として企画された。出品者は、双方の教員と学生／卒業生であり、短編映像作品の上映展であった。会場は伏見のアートラボあいち4F：Gakugei-Labを使用した。Gakugei-Labは、矩形の無機質な空間であり、複数の映像を上映する会場としては工夫が必要となる。そこで、今回の研究プロジェクトの一環としてデザイン学科の1,2年生と協働で映像作品の為の展示計画を考案することとした。

プロジェクトは、2012年8月より9月下旬まで、約一ヶ月間かけて行われた。実地での設営が最も重要となるため、9月17日(月)より20日(木)までの4日間を設営日とするように調整した。

学生たちには、はじめにGakugei-Labの測量とリサーチを行ってもらった。その結果、共通する意見として挙げたのが「矩形のフラットな空間のため、作品が点在し動線が不安定となる展示が多い」ということであった。そこで、作品それぞれにフォーカスすることの出来る動線と空間構成の検討からはじめた。(写真7) また、今回の展示が「映像」に特化したものであるため、映像表現の特性

を空間設計にも応用させるアイデアを検討した。そこで、導入部分(入口)から奥へ進むに従って広く、出口部分で再度狭くなるという、空間の収縮とともに時間の流れが形成される空間構成のアイデアに絞られていった。(図1)

その上で、次の2つのポイントを素材面、造形面のデザインコンセプトとして位置づけた。

A:「視触覚」という言葉があるように、人は無意識のうちに、対象を視ながらそれに触れたときの質感を想像している。

B:「映像」は、実時間とは違い、時間を切り取り構成する。つまり、断片と連続を往復する体験をもたらすものである。

Aにおける実践として、壁を平坦にはせず、伸縮する布地を使用し、その特性を活かして凹凸を設けた。さらに、柔らかく透過性のある素材にすることで、照明の具合によっては奥が透けて見えるなど、硬質な壁ではなく空間の奥行き・広がりを感じられるようにした。それによって、見る側に触覚的な想起を促すことを意図した。(写真8)

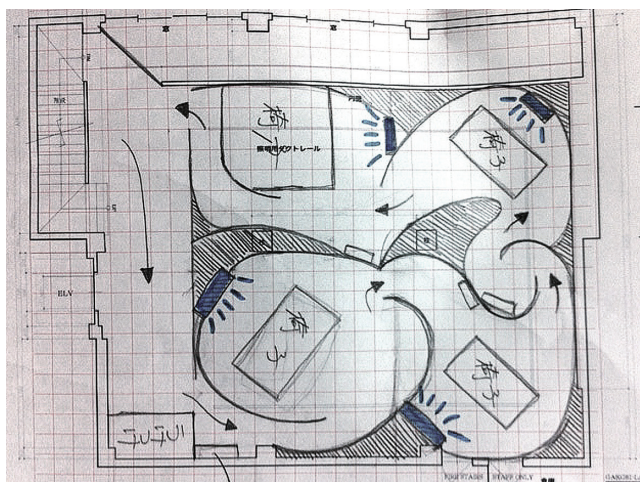


写真7: 初期空間構成スケッチ

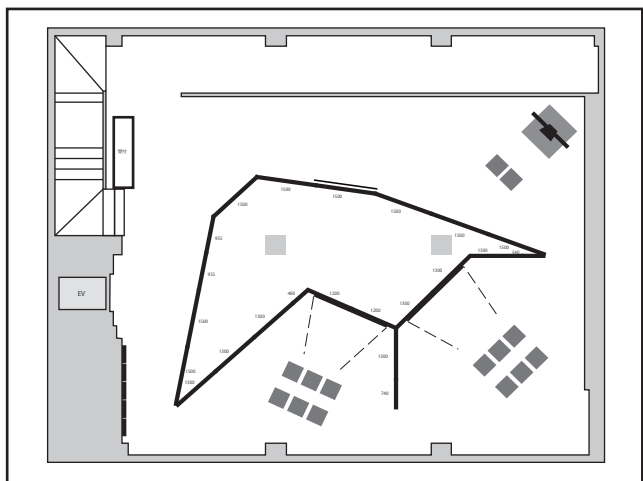


図1: 最終展示レイアウト

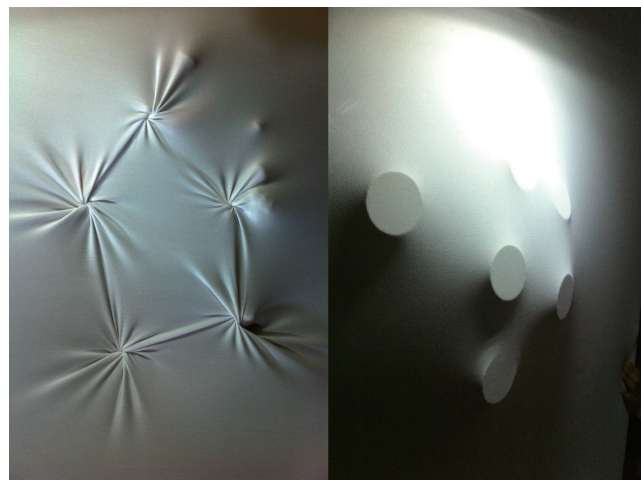


写真8: 伸縮性の布地を用いたスタディ1

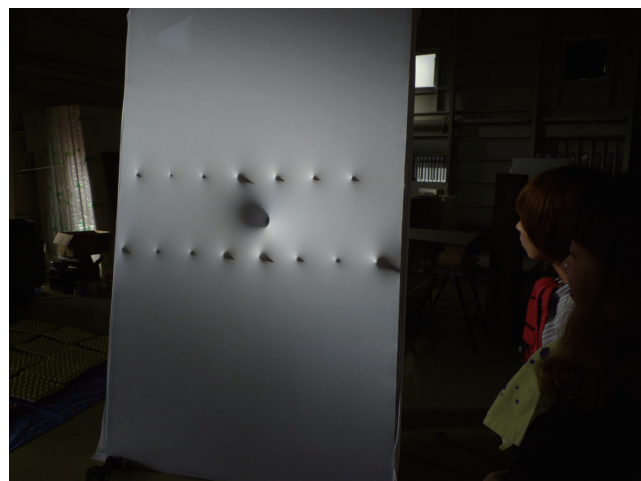


写真9: 伸縮性の布地を用いたスタディ2

Bに関しては、凹凸の配置について、映像編集におけるモンタージュのような設計方法を用いた。つまり、凹凸は断片の集合であるが、それらがある場所は連なって見え、ある場所は唐突にリズムを変えているように、全体の流れ(シーケンス)にリズム感を持たせることを意識して制作した。(写真11)

これらの実践でもっとも重要だった点は、1/1の実寸大で行ったということである。(写真9,10) 制作に参加した学生たちが、自身の身体スケールや眼差しを通して、それらの壁面を体感したうえで、視覚的/触覚的に鑑賞者の意識を「映像を観る」ことへ誘うことができるよう試みた。



写真11: 1/10モデルによる最終イメージの検討

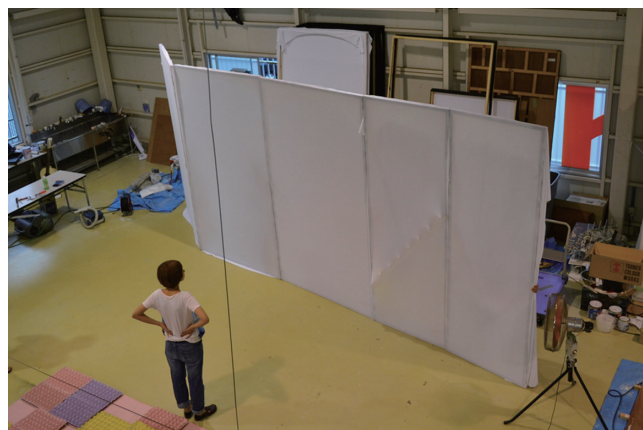


写真10: 実寸大でのスタディ



写真12: 展示作業風景



写真13: 会場風景01

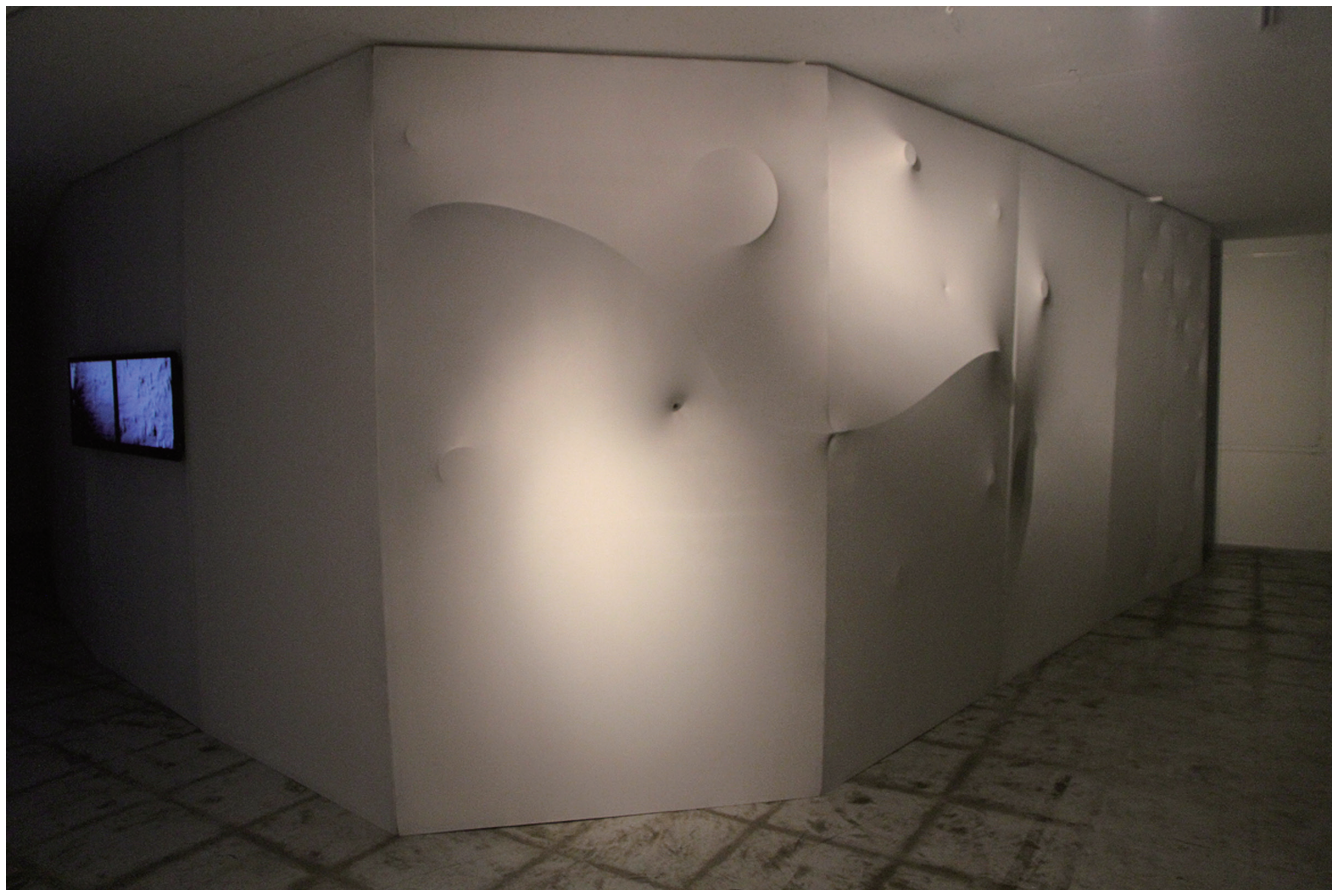


写真14:会場風景02



写真15:会場風景03

おわりに

本研究は、映像インスタレーションや空間デザイン教育における「実地での制作経験」に焦点をあてた研究であった。今回の研究を足がかりとし今後も継続して行い、先々はカリキュラムに取り入れる方法も検討して行きたいと考えている。

映像インスタレーションや空間デザインにおいて、コンセプトやプランニングは当然重要である。しかし、実在する空間を扱う以上、その空間と対峙した経験がなければ、実際にはコンセプトやアイデアを発展させるのは難しい。特に実制作経験の乏しい学生は、デスクトップや紙を眺めているだけでは、言語レベルのコンセプトや抽象的なイメージに絡めとられ、具体的な形に辿り着く前の段階でアイデアを消耗することにもなる。そこで、今回は、敢えて実地での経験を重視し、設営のあいだに初期プランをリセットするようなダイナミックな方法をとったことにより、参加した多くの学生たちは新たな気づきがあったようである。

今回の研究で改めて実感したのは、教育の現場においては、「コンセプト／プランニング」と「作品のリアライズ」を、必ずしも順序立てて行わなくとも良いということであった。時に両者が乖離したとしても、実地にて形となってから改めてコンセプトにフィードバックするという経験は、学生にとってむしろ「コンセプト」の意義を知る機会ともなる。今後の研究では、こうした制作プロセスのあり方を、教育的観点で意識的に深めて行きたいと考えている。

『明るい部屋-Camera Lucida』

写真・映像・インスタレーションによる展覧会

●出品者:伊藤仁美, 岩田芽子, 南條沙歩, 若山雅佳

●空間設計・デザイン:井垣理史

●企画・構想・空間設計:伏木 啓

●会期:7月26日(木)～8月1日(水)

●時間:10:00-19:00

※日曜日は閉館, 土曜日と最終日(8月1日)は16:00まで

●会場:名古屋学芸大学

メディア造形学部D棟:MD104(インターメディア・ラボ)

『VIDEO PARTY 2012』

●出品者

名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科:

小林和也, 佐藤あや, 南條沙歩, 村本咲, 幸洋子, 伏木啓

大阪成蹊大学 芸術学部 情報デザイン学科:

上田知衣子, 大橋仁美, 初川遼太, 林香奈, 福井麻理,
和田夕佳, 魚雷映蔵(松島慎太郎, 大内光, 坪倉弘忠,
佐野竜太), 由良泰人

●会期:2012年9月21日(金)～9月30日(日)

●時間:11:00-19:00

※月・火は休館, 30日(日)は17:00まで

●会場:Gakugei-Lab／アートラボあいち4F

●企画:瀬島久美子, 伏木啓, 由良泰人

●空間デザイン・展示設計ディレクション:井垣理史＋伏木啓

●展示設計・設営学生スタッフ:

メディア造形学部

デザイン学科2年生

井上奈那美, 大矢千晶, 柿澤祐輔, 柿田さおり, 酒井あすか,
鈴木雄大, 樋口双葉, 平井晋太郎, 前田有香, 宮嶋渚

デザイン学科1年生

伊藤愛, 太田めぐみ, 加藤詩絵, 河北奈央, 柴田瑞季,
土屋小春, 中島萌, 林那美, 林玲奈, 誉田紗恵香, 前田瑞希,
牧田阿子, 牧野愛有美, 牧野実由, 村松美乃里, 山本愛佳