

# 03

## 学芸ラボ活動報告

学芸ラボの成果と課題

### GAKUGEI Laboratory Report 2013

GAKUGEI Laboratory, Results and Issues

映像メディア学科・特任教授

Department of Visual Media・Professor

瀬島 久美子 Kumiko SEJIMA

## はじめに

昨年に引き続き、学生、教員、卒業生の方々から数多くの企画提案、展覧会希望が寄せられました。4月から11月末の学芸ラボ撤去までの期間にすべての御提案に対応できなかったことを非常に残念に、また心苦しく思いますと同時に、あいちトリエンナーレ2013の効果もあって予想をはるかに超えた3万人弱の来場者という結果を得られたことにつきまして、ご協力、ご助力下さいました大学関係各位、毎回の企画を楽しみに御来場いただいた皆様に心より感謝申し上げます。

## 1 概要

2013年学芸ラボでは昨年に引き続き、学生による映像作品上映、インスタレーション実験、制作発表、立体空間デザイン研究発表をはじめ、卒業生によるコラボレーション、そして陶芸サークル、JIDA JUNIORなど学内外の活動成果の展示、コマ撮りアニメ制作展示+ワークショップ、大学間連携による映像展示、外国文化センター協力プログラム、国際コンペ秀作展示など、様々なジャンル、様々な形態での展示が開催された。

また学芸ラボでの活動以外に、あいちトリエンナーレ2013の来街者参加企画Invisible Playgroundによる「ささいな出来事の美術館」実施にあたって、会場での来街者誘導とコミュニケーション促進に教員、学生有志が協力して企画を成功に導き、名古屋学芸大学の周知に貢献してくれたことも特筆すべき活動であった。

以下に、記録写真によるいくつかの企画概要を報告するとともに、学生が作品を発表し、大学情報を発信し、来場者とのコミュニケーションを促進し、ひいては地域貢献にも繋がる場として、どういう条件の場でどういう空間が望ましいのか、他大学の事例、学芸ラボを利用した方々の意見を参考にしながら考察してみる。

### 1.1 学芸ラボ2013の活動内容

#### (1)映像作品展示またはSingle Showing

- ・「映像メディア学科3年テレビゼミ秀作展」(テレビゼミ秀作展示上映)
- ・「NUAS Selected Movies for Triennale」(映画ゼミ秀作展示上映)
- ・「ヒトナツの恋」(学生有志による公募写真展)
- ・「CG Works Collection」(CGゼミ秀作展示上映)
- ・「German Animation」(Goethe-Institut Villa Kamogawaの協力によるドイツアニメーション集からのセレクション)
- ・「Visual Voice Under 18」(名古屋学芸大学で2011年から開催されている国際コンペの受賞作品から)
- ・「Moving Image League」(京都精華大学、大阪成蹊大学、日本大学芸術学部、名古屋学芸大学の教員、学生作品)
- ・「Yuto & Tomomasa Photo Exhibition 撮楽」(卒業生中瀬雄登、西口智正による写真展)

## 「ヒトナツの恋」

名古屋学芸大学の学生アートクルーが主催し、芸術系ではない大学の学生にギャラリーやアートを身近に感じてもらえるイベントを行いたいという趣旨のもと、写真作品を公募して8名の作品が展示された。学芸ラボで学生が公募展を企画するのは初めての試みで、どういう基準で募集をかけるのかなど企画のツメの甘さもあったが、自由な出品によって作家を輩出した、いわゆるアンデパンダン展の歴史を思うと、学芸ラボがそうした活動の土壌になれるか？という微かな期待もあった。蓋を開けてみるとあいちトリエンナーレ2013開会直後で、且つ学生主体の公募展ということで新聞に取り上げられ、話題となった。



2013年8月5日 中日新聞朝刊市民版

記事全文:

### 夏の恋 甘く切なく 中区 学生らが公募写真展

夏の恋愛をテーマにした学生対象の写真公募展「ヒトナツの恋」が、名古屋市中区錦2の「アートラボあいち」で開かれている。7日まで。

東海地方のアートを盛り上げようと、昨年結成された女子大生グループ「学生アートクルー」が、初のイベントとして企画。東海3県の大学生や専門学校生に作品を募り、集まった8点を披露した。

ティヘアを抱き締めて思い悩む女性、並んで線香花火を楽しむ男女など、夏の恋の切なさや甘さを切り取った写真が並ぶ。若い女性の揺れる気持ちを組み写真で表現した作品も展示されている。

アートクルーは若い世代に美術への興味を持ってもらうため、フェイスブックやツイッターで情報発信を続けている。メンバーの名古屋大大学院1年の田島加也さん(23)は「アートの面白さを広めたい」と話していた。月、火曜日休館。入場無料。(鈴木あや)



公募作品展示作業風景

## 「German Animation」

ドイツと日本の文化交流活動を担うGoethe-Institut Villa Kamogawaに作品提供、著作権処理など全面的にご協力いただき、この企画を実施することができた。

Goethe-Institutとは日独150周年記念展以来交流が続いており、今回もこうした交流の一環としてドイツの代表的映像作品をご提供いただき、その中から秀作アニメーションをセレクトして大人から子供までと一緒に楽しめるプログラム構成が可能となった。

ベビーカーに子供を乗せて親子三人でアニメを楽しむ家族、若い二人連れ、学生のグループ、そしてプロのアニメーターと思われる方まで、幅広い年齢の方々に楽しんでいただくことができたが、これだけの鑑賞者を集め得たのは何よりも上映した8作品の構成力、表現の独自性など、コンテンツの質の高さにある。

作品の質の高さは集客力に繋がるばかりでなく、映像制作を目指す本学の学生に大きな刺激を与えてくれたことと思う。

※Goethe-Institut Villa Kamogawa:

<http://www.goethe.de/ins/jp/kam/jaindex.htm>

このプログラムの上映は9月10日～15日の短期間で、しかも13日に発生した台風が最終日15日(日曜)関西・中部地域に接近という状況にも関わらず、中止するのが心苦しいと思うほどの盛況で、台風状況と電車の運行状況をネットで睨みながら終映時間を1時間繰り上げる事態となったが、6日間で3000人近い入場者という数字にトリエンナーレ効果を実感させられることとなった。

トリエンナーレ効果については後に改めて述べるが、学芸ラボのあるビルの1階はあいちトリエンナーレのインフォメーションセンターとなっていたために、来街者がトリエンナーレ情報を得るために必ず立ち寄り、まずはアートラボあいちのギャラリーから鑑賞を始めるというプライオリティーも来館者確保に繋がった。



German Animation常に立ち見客がでるほどの盛況。柱際に設置したiPadで大学情報を見る来場者。

## 「Moving Image League」

映像学会の活動において情報交換を続けている本学の伏木啓氏と、精華大学伊奈新祐氏、日本大学芸術学部奥野邦利氏、大阪成蹊大学由良泰人氏が中心となって構成した実験映像作品展である。



Moving Image Leagueフライヤーの挨拶文より:

「日本映像学会が設立された1974年以来、映像コースを持つ大学が集まっての上映会はさまざまな形で開かれてきました。京都精華大学の伊奈新祐氏、日大芸術学部奥野邦利氏等の尽力によって2005年に映像表現研究会が発足し、2007年からは映像表現研究会による「インターリンク学生映像作品展 (ISMIE)」が毎年開催されています。また、2011年からは大阪成蹊大学の由良泰人氏がVideo Partyを開催。名古屋学芸大学の学生作品もこれらの機会に参加させていただいております。2013年あいちトリエンナーレが開催されるのを機会に、名古屋学芸大学/学芸ラボでも学生の発表の場、大学間の情報交換の場を設けたいと思い、伏木啓氏とともに企画を進め、京都精華大学、大阪成蹊大学、日大芸術学部、そして名古屋学芸大学の4校による映像上映展MIL (Moving Image League) が実現しました。個人の視点、哲学、そして実験的精神に裏打ちされた映像作品14作をご高覧いただければ幸いです。」(名古屋学芸大学メディア造形学部 特任教授瀬島久美子)

上映された14作品のうち、現代美術家のパフォーマンス記録、マルチイメージによるインスタレーション記録、視覚実験、思想の視覚化など実験的傾向の強い作品は、一見寄り付きにくさを感じさせるのではないかと危惧していたが、トリエンナーレ会場を回る美術好きの興味を惹いたようで、German Animationとは違った客層(20代から40代中心)を集める結果となった。



多くの来場者を迎え、立ち見客の対応に追われた

## (2)立体作品、インスタレーション展示

- ・「陶華第一回作品展」
- ・「NODE-LAB」
- ・「堀川の新しいカタチ -3つの提案-」
- ・「衣食住展」
- ・「空間制作実験展」インスタレーションゼミを先攻する学生が学芸ラボで実験的に制作を行い空間感覚を養う試み。
- ・「群れる羊」(写真ゼミプレ卒展)
- ・「インスタレーションゼミ制作展」第一部～第三部
- ・「中幸生造形展」陶芸と映像によるインスタレーション
- ・JIDA JUNIOR Project「まほうびん展」映像インスタレーション
- ・「cinq sens～Mois～」テキスタイルを生かすための洋服・洋服を生かすためのテキスタイル。学芸大学、金城大学学生によるコラボレーション
- ・「インスタレーションプレ卒展」インスタレーションゼミ4年生の卒展前の試験展示

## 「堀川の新しいカタチ -3つの提案-」

名古屋市制百周年事業のひとつとして総合整備構想が策定されている堀川再生という大きなテーマに、毎年デザイン学科の平光ゼミが取り組み、その研究成果を展示する社会への提案型展覧会として興味深いものであり、提案内容に注目し、今後の継続的取り組みと展開に期待したい展覧会。



学生から見る堀川のイメージ



堀川の両側を緑地化し、地底に新たな都市を建設する提案



栄周辺のオフィス街で働くお母さんたちの子供を預かる施設の提案



オフィス街の人をターゲットに、ショッピングモールを建設する提案

## 「群れる羊」

写真ゼミの授業の一貫として4年生が主体となつて行う共同制作スタイルの展覧会。

「周囲と群れて同調することで関係を穏やかに保ち、存在の安定を図ろうとするために個性や自己主張は薄れる。こうした群れは社会にも多く存在するが、学生の視点で均一化された群れとは何か?を見つめ直す」というコンセプトを通奏低音として、20名のゼミ生が共同で創出した空間。

この展覧会では写真の他にマルチモニター、photo+バーコード、PC、そしてデュシヤンを想起させるインスタレーションなど、メディアが自在に組み合わせられ、伸びやかな映像表現によって会場の空気まで自由に新鮮に感じられるものであった。

ここで私はひとつの衝撃的事実に出くわすことになった。

photoとバーコードで構成された作品の横にバーコードリーダーを持たない鑑賞者のために3台のPCが設置されていた。ところが「大半の鑑賞者がバーコードは無視してPCで作品を見てしまう」という。私が会場を訪れた時もかなり高齢の方がPCに向かって熱心に作品を見ておられた。これは作者のインターフェイスデザインが優れているともいえるが、パソコンに対するアレルギーがもはやなくなり、PCで動画を見るのが当たり前のことになっているという事実は、とりもなおさずこれからのギャラリーの設備や展示方法をどう変えていくかという課題である。



右上にバーコードを付した写真作品。その左側にPC3台  
左は6台のマルチモニターによる映像作品



「群れる羊」会場風景

## 「中幸生造形展」

中氏のインスタレーションは、あいちトリエンナーレ2013のテーマ「揺れる大地」に沿ったもので、福島の海岸の映像と陶製の棺、倒壊した家などが配置された空間構成。震災をテーマにした作品は3・11以降数えきれないほど制作され、展示され、私もそれらについて書く機会もあり、想像を絶する大災害をARTに変換する作業が簡単ではないことを充分承知していただけに、中氏がこの挑戦に多大なエネルギーを費やされたであろうことは想像に難くない。中日新聞の紹介記事にもあるように、「説教みたいに主張するつもりはない。来場者がその人なりに感じ、考えてくれたら」という意図が鑑賞者にも伝わったのではないと思う。

あいちトリエンナーレオープニングと同日オープンの日日は午後11時まで来場者が絶えない盛況ぶりであった。



上:インタビューを受ける中さん



右:2013年8月17日  
中日新聞朝刊市民総合版

記事全文:

### 震災の惨状を作品に 名古屋学芸大 技術指導員・中さん

東日本大震災をテーマにした中さんの作品展＝名古屋市中区のアートラボあいちで ■中区 陶磁器を並べて表現

東日本大震災の惨状をテーマにした空間芸術の作品展が、名古屋市中区錦2の「アートラボあいち」で開かれている。18日まで。入場無料。

出品したのは、名古屋学芸大(日進市)で技術指導員をしている中幸生さん(40)＝瀬戸市。会場の床には、犠牲となった人たちの棺や津波で横倒しになった家々をモチーフにした陶磁器が並ぶ。福島第1原発事故を表現した作品では、福島の海岸の映像を壁に映し、手前に壊れた白い陶磁器を置いている。

当初は展示会名を「レクイエム(鎮魂歌)」にしようとしたが最終的には無題にした。中さんは「説教みたいに主張するつもりはない。来場者がその人なりに感じ、考えてくれたら」と話していた。(鈴木あや)



中幸生造形展会場風景



## JIDA JUNIOR Project「まほうびん展」

JIDA JUNIORは公益社団法人 日本インダストリアルデザイン協会に所属する学生会員で構成されるグループの呼称で、社会で活躍しているデザイナーの指導の下、産学共同プロジェクトなどを実践することで学校とは違った環境でデザインを学ぶことを目指す組織である(JIDA JUNIORホームページより)。

JIDA JUNIOR: <http://www.kansai.jida.or.jp/jj.html>

名古屋学芸大学の丸野公平氏が中部ブロックの幹事であることからこの展覧会が企画開催された。多くの大学が参加しているため、制作テーマ決定から設置、管理にいたるまでを限られた時間でまとめることが難しいと推測されるのだが、こうした困難を乗り越えてダイナミックなインスタレーション空間が完成し、メビウスの輪を思わせる心地よい空間で多くの鑑者が映像を楽しんだ。



空間への入口に並んで空間の中に入る順番を待つ来場者



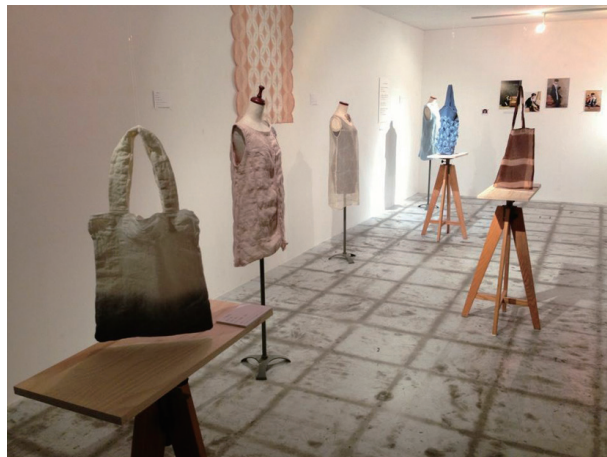
空間の外側映像



空間内部で映像を鑑賞する来場者たち

## 「cinq sens〜Mois〜」

名古屋学芸大学ファッション造形学科4年の本間瑞葉氏と金城学院大学4年北里有里氏によるコラボレーションであり、「テキスタイルを生かすための洋服・洋服を生かすためのテキスタイル」というコンセプトに基づき、五感を駆使して制作されたテキスタイルと洋服と写真による作品と展示空間は、今後の展開と可能性を期待させるものであった。



北澤友里作品



本間瑞葉作品

### (3)作品制作プロセスの公開およびワークショップ

- ・「コマ撮りアニメ制作展-ノッフルライフ」映像メディア学科、デザイン学科共同制作によるクリエイティブアニメーション

ギャラリーでは完成した作品を展示するのが一般的な概念であるが、ギャラリーを情報発信拠点として捉える場合には、違った展示方法や使い方が考えられる。

その一つが制作プロセスを公開しながら作品制作を進めるというものである。近年、コンサートでゲネプロ(通し稽古)を公開するとか、演劇で練習風景を公開するといった試みが定着しはじめており、横浜トリエンナーレでも公開制作が行われたことがあった。



## 『コマ撮りアニメ「ノッフルライフ」制作展』

学芸ラボでは、江口詩帆(映像メディア学科助手)と西野圭一郎(デザイン学科助手)両氏により、クレイアニメ「ノッフル・ライフ」の公開制作が試みられた。

企画書には「造形・展示空間のデザインをデザイン学科が、映像撮影・編集を映像メディア学科が担当し、それぞれの学科の特性を活かした共同制作を試みる」とあり、それが江口氏と西野氏の共同作業によって実現した。そして学芸ラボでは「滞在制作の見学が自由にできるようになっており、アニメーションのパネル展示と合わせて、アニメーションへの理解や面白みを深めてもらう」ことが最大の目的とされていたが、学芸ラボの空間でこれが可能で、且つあいちトリエンナーレの期間に公開制作とワークショップを実施し、完成作品上映までこぎ着けることができるか、来場者に興味を持ってもらえるのか、ワークショップに参加したいという希望者は何人獲得できるのかなど、全く読めない状態で、計画の時点ではトリエンナーレの入場者数も想定30万人となっていた。

であるが、制作の現場を見るという体験は、それが映画であれ、演劇であれ、オペラであれ、多少なりともものづくりに興味のある人間にとって非常に興味深いものに違いないという思いだけはあった。



公開制作準備風景

先に述べたように、近年、コンサートや演劇での公開練習、公開ゲネプロには、将来プロの演奏家、役者を目指す人々も含め、かなりの入場者があることから、アニメに興味を持つ中高生が公開制作に参加してくれればと期待もしていた。

オープン当日、いざ江口氏が制作を始めようすると、舞台(ミニチュアハウス)が設置されていた場所に窓からの光が入りすぎて撮影に支障があることがわかり、急遽撮影場所を移動しなければならないという事態。「この企画を楽しみにしていた」という来場者に事情を説明しつつ、現場助手を務めてくれる学生たちと造形物、テーブル、カメラ、照明器具などを移動。「準備も制作のうちですから」という理解ある言葉に胸を撫で下ろしながら、早急に江口氏の映像作品「ガラス男の恋」「Magic Show」の上映開始。続いて編集用のモニターを立ち上げてようやく制作がスタートした。



右上:編集の進み具合を見る来場者  
左下:大学案内とノッフルライフのフライヤーが見られるiPad



右奥のモニターはPCと繋げられて編集状況を見ることができる  
左のモニターは作品上映用

公開制作中日8月31日には、台風上陸の可能性があるという予報のなかでワークショップを決行。幸いにして台風上陸は免れ、撮影準備に入った頃にはすでにワークショップ参加希望者が来場しはじめ、小学生連れの家族、女子大生二人組、男女カップル、建築家、会社員等々、まるでスケジューリングされたようにコンスタントに10組が訪れ、制作体験を楽しんでいただいたが、参加者の自由で卓越した創造力に驚かされる場面もあり、また卒業生の母親が参加されて思い出話に花が咲く場面もあった。



撮影した画像を編集する参加者とアシスタント



コマ撮りに工夫を重ねる参加者

公開制作は鑑賞者にとっては非常に興味深いものではあっても、ひとコマずつ細かい動作や表情に気を配り、演出しながら撮影していく制作者にとっては大変なストレスである。制作に集中している最中にも引きも切らず訪れる鑑賞者からいろいろな質問が飛び出す。それに答えながら集中を途切らさず撮影を継続していく。江口氏はこうした精神力の要る作業を10日間続けて公開制作を完遂した。

そして、あいちトリエンナーレ2013も閉幕に近づいた10月25日～27日、完成作品上映会を開催。伏見界限にはトリエンナーレ閉幕までに見残した展覧会を見ようという人々が押し寄せ、上映会にもなだれ込むように多くの来場者が訪れた。



来場者に囲まれて作品説明をする作家



「ノッフルライフ」の完成映像に見入る来場者

#### (4)来街者参加企画

・あいちトリエンナーレ公式招待企画「ささいな出来事の美術館」  
4名のドイツ人作家invisible play groundによるサウンドゲーム。

このサウンドゲーム実施にあたって、まずドイツ人が来日して愛知県をリサーチする作業があるため、地元情報に詳しく、ドイツ語または英語を理解できるという条件に加えてサウンドゲームのプログラミングが理解できる人材が必要とされるとから名古屋学芸大学に白羽の矢が立った。愛知県からの正式な依頼状を受けて、この企画を中心となって推進して下さったのが映像メディア学科の村上將城氏とデザイン学科の西野圭一郎氏である。

両氏にまとめていただいた報告書を引用しながら企画を紹介する。

#### 「ささいな出来事の美術館」

『ささいな出来事の美術館へようこそ。このユニークな美術館で、あなたは、人々の人生を変えてしまうような、些細な出来事を体験するかもしれません。あなたはこの「些細な出来事の美術館」の展示を訪れ、他の3人のプレーヤーとともに、ゲームを進めます。それぞれのゲームで、あなたには異なる役が与えられます。あなたの役を、他のメンバーに、しっかりと伝えましょう!』

このメッセージから始まるオーディオゲームは小さなドラマや出来事が引き起こす希望、驚きなどが織り交ぜられていて、参加者はゲームのなかで何が大切なのかを振り返り、ささいな事件によって制御不能に陥る体験をする。

愛知県からの正式依頼の後、2013年3月16日にトリエンナーレキュレータとの最初の打ち合わせ、続いてドイツから来日した作家との打ち合わせ、その後何回かの打ち合わせを繰り返しながらゲーム内容の翻訳、現場スタッフの募集、現場研修などを経て、トリエンナーレ期間中の来街者へのフォローが開始された。

メンバーの内4人(Daniel Boy, Josa Gerhard, Anna Hentschel, Christiane Hütter and Sebastian Quack)がヴァナキュラーな場所を組み合わせたサイトスペシフィックなオーディオ・ゲームを制作。このゲームは、4つのトリエンナーレ会場(愛知県美術館、名古屋市美術館、アートラボあいち、岡崎会場)を繋ぎ、来街者のvenueからvenueへの移動を容易にかつ楽しくするという画期的な企画である。

8月10日からは以下のアシストメンバーが実施を担当

翻訳、コーディネート全般:村上將城、かないみき

デザイン、コーディネート:西野圭一郎

録音:森幸長(名古屋学芸大学 映像メディア学科 講師)鈴木悦久(名古屋学芸大学 映像メディア学科 非常勤講師)、武内祥希(名古屋学芸大学 映像メディア学科)

日本語ナレーター:奥田麻友(名古屋外国語大学)、長谷川明友子(名古屋外国語大学)

楽曲提供:re:logic(加藤滉人、水口雄貴、船坂康平)\*いずれも名古屋学芸大学 映像メディア学科

動画記録/編集:杉本康樹、山本航平、深見祐平(名古屋学芸大学 映像メディア学科)

スチール撮影:倉田健司、三上潤基、水原隆太、大町公平(名古屋学芸大学 映像メディア学科)

英語ナレーター:ダニエル・ベラスコ・ロジャース

協力:ルーザー・イエンゼン、ドミニク・シュレブカ

翻訳協力:坂東理沙、森家義人

通訳(リサーチ)協力:栗田葵、中上えみり

#### ■ プレイテスト協力、ステーションスタッフ:

倉田 健司、大町 公平、加藤 滉人、船坂 康平、水口 雄貴、稲川 有紀、三上 潤基、水原 隆太、小川 真希、榊原 淳子、所 遥菜、若杉 春菜、奥田 麻友、長谷川 明友子、白鷺 来喜、鈴木 雄大、牧田 阿子、藤 未紗、河合 この実、杉田 真由、上野 貴子、加賀 あんな、鈴木 領馬、猪又 康平、井上 奈那美、松井 陽香、土屋 小春、菅田 紗恵香、伊藤 章宏、野末 佑希、葉山 稚菜、笹本 舞、村上 明日香、中嶋 萌、高橋 美晴、松浦 舞、牧 奈緒美、柿田 さをり、宮島 渚、河合 柚佳、板澤 遥香、山本 紗佑里、坂井 美咲、岩瀬 せいら、小栗 朋奈、木下 有菜、岡中 萌奈、益田 朱梨、山口 勝巳、松浦 拓也、下里 真以、北村 明里、花沢 昌樹、田口 ひかり、清水 美帆、前田 瞳、今井 千寿

企画実施にあたって、多忙な仕事の合間を縫って、打ち合わせ



からリサーチのフォロー、equipmentの策定、スタッフの手配と研修、現場管理までを半年に渡ってトータルに推進して下さった村上氏と西野氏のエネルギーな動きには敬意を表したい。

二人のタフなディレクションぶりは、ドイツ人作家、トリエンナーレスタッフに大きなインパクトを与えたようである。



参加スタッフにゲームの説明をする村上将城氏と西野圭一郎氏



ゲームに参加する来場者の中で来場者にゲームを教えながらコミュニケーションを取るという大変な任務を遂行してくれた学生の皆さんには頭の下がる思いであるが、この大きな企画の実施にあたった経験は将来必ず役に立ってくれるものと思う。それは私自身、学生時代にこのような現場を経験したことがあり、その経験は後に愛地球博のような大きなプロジェクトを進めるにあたって大いに役立っているという実感があるからである。



会場で来場者にゲームを教えながら一緒にプレイするスタッフ達

学芸大学の大学広報資料(大学案内、学部案内写真パネル及び冊子など)を常設展として展示することを試みた。映像メディア学科の紹介パネルには実習風景も紹介されているため、鑑賞者が名古屋学芸大学に興味をもってくればという期待をもった試みであった。

また展覧会期間中にはいつでも大学案内を見ることができるようラボ入口にiPadでpdf版大学案内を常設し、興味があれば持ち帰ることができるbrochureを常備するという環境を作った。

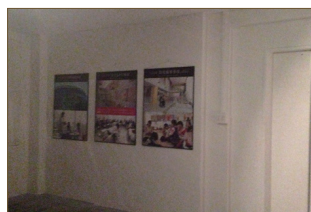
映像上映時はラボの空間を暗くするため、パネル展示は無駄かと思われたが、上映プログラムと共に大学案内パネル、iPadなどを設置しておく、すべてに目を向けてくれるという鑑賞者の動きが確認できたため、展示、設置を継続したところ、大学案内、メディア造形学部案内250冊ほどが鑑賞者の手に渡った。

手に取って見られるタブレット、作品や制作風景がわかるパネル、持ち帰ることができるbrochureといったように、様々なメディアを準備していたことが効果的であったと思われる。

このことから、大学ギャラリーではアート作品展示というだけでなく、様々な情報を様々な切り口で展示、発信することが可能であろうという結果を得た。



iPadと紙メディアによる大学案内



大学案内、学科紹介パネル展示



## 2 トリエンナーレ効果

伏見界限は画廊が多く、アートラボあいちがプロが画廊回りをするエリアの中心部に位置していたため、2階から3階までは三美大(県芸、名芸、造形)による企画、4階は名古屋学芸大学の学芸ラボがあることが比較的早くに浸透し、これまでに学芸ラボで開催された展覧会には愛好家ばかりでなく、ギャラリスト、キュレーター、評論家、新聞社文化部、社会部記者、他大学教員が訪れるようになっていた。

そのため、学生が開催する展覧会でも1週間に100名から200名の来場者があった。これは画廊街という環境の中にあつてこそその成果で、プロ達の目にさらされる環境は学生達に緊張感をもたらし、また達成感を体験させることもできる。



そしてビエンナーレ、トリエンナーレといった国際展になると1週間ではなく1日の来場者が100名、200名を超えることはざらという状況になる。国際展であるから当然海外から作家も来れば、日本の著名美術家、アート専門の記者、美術館学芸員、館長が全国から訪れる。その上辛口コメントの得意な愛好家から、子供連れで物見遊山に訪れるファミリーに至るまで、来場者の幅は特段に広がる。

「German Animation」の項でも述べたが、あいちトリエンナーレ2013では、アトラボあいち1階がインフォメーションセンターの役割を担っていたために県外からの来街者が一度は訪れ、トリエンナーレの会場マップを入手したり、効率の良い会場回りの順路を聞いたりする。そこで1階の担当者は質問に答えるだけでなく、必ず地下1階から4階までの展覧会を紹介してくれる。この情報サービスが大量の来場者確保に繋がった。

トリエンナーレ期間中、地下1階から順に階段を上がって学芸ラボに至る方法と、先ずエレベーターで4階の学芸ラボに上がり、順に階段を降りていく方法の二つの順路が出来上がっていて、エレベーターが開くたびに20人近い来場者が押し寄せ、階段からも絶え間なく人が上がってくる。これは62万人が来場した国際展ならではの状況である。

また、あいちトリエンナーレ2013は2回目ということもあって、来街者に対するコミュニケーション術を心得た人も多く、路上でマップを広げている人を見かけると声をかけて、会場への順路、どの会場にはどんな作品があるかなど積極的にガイドをしてくれる人も増えた。学芸ラボは、こうしたトリエンナーレの情報網、画廊と美術館を結ぶ道路網とのノードの上に存在していたために、トリエンナーレ効果に浴すことができたといえる。

## 3 ギャラリーの役割

### 3.1 大学ギャラリーの役割

欧米の美術館にはメインのギャラリーの他に若い作家のために小さな使いやすいスペースが用意されていることが多い。釘を打ったり、壁に穴をあけたりして自由に制作実験ができることを狙って古民家や工場を移築したりユースや廃材のリサイクルで造られたものもある。またバーゼル・アートフェアのような大規模アートフェアでは、本会場の周辺にSCOPE、VOLTA、LISTEといったサテライトフェアが開催されている。日本でも水戸芸術館に新進作家の作品を紹介するスペース<クリテリウム>がある。

アートの世界は、このように常に若手作家、新進作家の情報を収集、発信することで停滞、枯渇を防ぎ、新しい表現を世に送り出し、そのダイナミズムによって歴史を構築してきた。

大学ギャラリーにもこうしたダイナミズムに加えていくつかの役

割がある。特に情報社会に突入してからは、作品展示だけではなく、企業との連携、地域連携、コミュニケーションスペースなど、様々な必要性に対応するようになってきている。以下に東京の三美大のギャラリー活動を挙げる。

#### (1)多摩美術大学の場合:

多摩美術大学は、多摩センターにある多摩美術大学美術館「TAUM」と千代田区外神田Arts Chiyoda 3331にある「アキバタマビ21」(名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要vol.6で紹介)のコンセプトの違う二つのアートスペースを運営しており、TAUMでは考古学資料、アート作品コレクション、学生の指導に携わった方々の作品などが収集、保存、展示され、且つ産学協同の企画展が開催される。

一方「アキバタマビ21」のコンセプトは「若い芸術家たちが切磋琢磨し、協働し共生することを体験し、自我の殻から脱皮して自立していくための鍛錬の場であり、彼らの可能性を目撃する場」(アキバタマビ21webページより)という作家育成に目的が絞られている。

#### (2)武蔵野美術大学の場合:

武蔵野美術大学美術館「MAU M&L」では美術作品、デザイン資料などの収集と保存、データベース構築、展覧会企画、開催、図録の刊行などの活動。

そして26年の歴史を持つ「ギャラリーαM」は、現在は千代田区東神田にあり、ジャンルを問わず質の高い表現と可能性を有するアーティストに機会を提供し、斬新な価値を発信できるキュレーターに展示企画の場を提供すること(αMwebページより)をコンセプトとして、産学協同、大学連携を含め、幅広い活動を展開している。

因に「アキバタマビ21」、「ギャラリーαM」は江戸時代からの歴史的商業地域にあり、現代美術画廊、クリエイターズスペースが集合し、京橋に継ぐ情報拠点形成している。

#### (3)東京造形大学の場合:

東京造形大学学内に大学附属横山記念マンズー美術館とZOKEIギャラリーがあり、マンズー美術館はジャコモ・マンズーコレクション、ZOKEIギャラリーは造形教育の特色を発信する場として、大学の教育・研究活動、学生の制作・研究の成果発表する空間として運用されている。

このように大学ギャラリーは作品を展示するというだけではなく①育成の場 ②教育研究の場 ③産学共同、大学間連携の場 ④成果発表の場 ⑤実験的制作空間 ⑥情報発信拠点 ⑦地域貢献の場 ⑧コミュニケーションの場など、時代の変化に伴って生じた様々な役割を美術館、ギャラリー、サテライトギャラリー、アートスペース、クリエイティブボード、オータナティブスペースといった複数の空間、複数の形態とメディアや情報空間を駆使して果たすようになってきている。

### 3.2 学生にとってのギャラリーとは

学生にとってのギャラリーとはどのような意味を持つかという問題は大学ギャラリーの基本的な役割として重要である。

これから活動しようとする学生にとって大学のギャラリー、とりわけサテライトギャラリーのような存在は”大作家の作品を鑑賞する遠い存在の空間”ではなく”自分が制作し、自分の作品を展示する身近なもの”でなければならない。自作を展示する経験を踏んではじめて、他所のギャラリーにも足を運んで大きな刺激を受け、多くの情報を蓄積するようになる。この表現と実体験の積み重ねはあらゆる意味でのセンスアップと飛躍に繋がっていく。

ほとんどの情報をテレビとネットワークに頼ってきた学生達は、空間という実体を体感して初めて情報空間にある2D、3Dの差異の的確な認識、情報デザインについての深い理解へと向かうことができるのではないだろうか。

学生にとっては実験や冒険が大事な財産ともなる。学生のためのギャラリーでは、細かい規定でイメージが畏縮することを避け、壁に穴を開けたら自分で修理し、天井板を剥がしたら自分で元に戻せばよいという自主管理が望ましい。欧米で若手作家のためのギャラリーが古民家のリユースや資材のリサイクルによって造られるのは、斬新で冒険的なイメージへの配慮、創造の逸脱の許容といえるだろう。

また学芸ラボでのインスタレーション実験展(制作のための非公開実験)と制作展(完成作品展示公開)を通して、展示のみならず展覧会情報の発信、会場管理、来場者とのコミュニケーションなど社会的ふるまいを身につけるという学生達の変化を見て、ギャラリーが社会性実習の場としても活用できるのではないかという感触も得られた。

### 3.3 ギャラリー空間の対応力

大学のギャラリーではインスタレーションの設置から繊細で小振りのオブジェ展示、平面作品の展示と作品の幅も広い。絵画を掛けるためだけの壁面ではとても対応しきれない。

学芸ラボでもそういう問題に直面し、デザイン学科からこの問題への対処法として可動壁の提案が出された。残念ながらこの提案は実現に至らなかったが、学生の表現にできる限り対応するためには壁・天井・床のフレキシビリティも重要な条件となる。

## 4 ギャラリーと周辺環境

大学サテライトギャラリーはどのようなエリアにあるのが望ましいか。これについては、大学全体がどう社会に関わっていくかという大きな方向性に依るものではあるが、ここでは愛知県内の二つの大学ギャラリーと民間のギャラリーについて考えてみる。

#### (1)愛知県立芸術大学の場合:

学内には大学院教育の充実を図るための「芸術資料館」の他に大学と社会をよりスムーズに結ぶ目的で開設された「芸術創造センター」があり、また名古屋市広小路には情報発信と愛知の芸術活動を盛り上げていくことを目的とした「愛知県立芸術大学サテライトギャラリー」、加えてトリエンナーレ期間中はアートラボあいちの2階、3階でも名芸、造形との共同企画を実施した。

#### (2)名古屋芸術大学の場合:

大学のある徳重の西キャンパス洋画棟には洋画作品展示を主にしたギャラリー、そして重要な文化情報発信空間として位置づけられる「アート&デザインセンター」があり、社会に開かれた企画展、学部教育・研究、姉妹校交流、学芸員の養成施設という多様な目的を持つ。

また常滑の「陶芸工房」は生涯学習、公開講座会場として地域社会の接点の役割を果たし、パリの拠点「シテ・テザール」はアーティストの研修、滞在拠点として活用されているという。加えて名古屋市の中心部錦3丁目にあるギャラリー「T.A.G IZUTO」では在学学生及び卒業生の作家活動支援、学生主催の企画展、展、そして教員企画による学外の作家展が開催されている。また愛知トリエンナーレ2013ではアートラボあいち2階、3階の三美大共同企画に参画してもいる。

他に名古屋大学には教養教育院芸術教育充実プロジェクトアート・クラスの活動の一環としてギャラリー「class」がある。

愛知県内の大学の活動はこのように活発であるが、それ以外に伏見・栄界隈には美術館にもその存在をよく知られる現代美術画廊やアーティスト、インディペンデントキュレータの活動拠点も出来て、これらと画廊の協力体制が画廊街の活動の密度を上げ、トリエンナーレを成功に導く一翼を担ったといっても過言ではない。

ここでは東京と愛知の大学の例のみを上げたが京都、大阪でもこうした活動が展開されており、大学では学内ギャラリーとサテライトギャラリーを目的別に使い分け、サテライトギャラリーでは画廊街の密度の高さを活用しながら、多様な目的に対応していると考えられる。

最後に、愛知県内の主に現代美術作品を紹介するギャラリーが集まって、あいちトリエンナーレ2010開催を機にNAGOYA CONTEMPORARY ART MAP(NCAM)を結成し、下記URLでギャラリーマップを掲載しており、愛知県都市部における画廊の密度を知る手がかりになるので紹介しておく。

NCAM:<http://www.ncam.info/>

pdf地図:<http://www.ncam.info/parts/map2013.pdf>