

「Moving Text –映画資料を読む–」における資料活用と展覧会設計

Practical Use of Materials and Exhibition Design in “Moving Text: Reading Film Materials”

池田 泰教

デザイン学部 デザイン学科

IKEDA Yasunori

Department of Design, Faculty of Design

加藤 裕治

文化政策学部 文化政策学科

KATO Yuji

Department of Regional Cultural Policy and Management, Faculty of Cultural Policy and Management

高部 亘

実習指導員

TAKABE Wataru

Technical Instructor

根木 隆之

実習指導員

NEGI Takayuki

Technical Instructor

「Moving Text –映画資料を読む–」は本学図書館・情報センターが所蔵する映画資料を用いた展覧会である。本展示は2013年に静活株式会社より寄贈された資料を中心に構成され、資料の特徴を活かすために〈地域と映画文化〉〈パンフレットの世界〉〈制作の舞台裏〉という3つのセクションを設け、約120点を公開した。また展覧会では地域と映画文化の実践をテーマとしたトークイベントも合わせて実施した。資料群は同一タイトルの準備稿や決定稿、その後の現場での書き込み跡を持つものを中心に取り上げ、テキストの変遷と資料間の関係を読み解く構成とした。また展示空間においても、仕切りを設けず移動と閲覧を繰り返しながらセクション間を移動し、資料間の関係を発見していく設計がなされた。設計過程ではパラメトリックデザインの手法を用いた展示什器制作と仮想空間での試行錯誤を行い、資料展示における新たなアプローチを示した。本論では文献資料活用の一例として展覧会の全体構想から設計、施工、実施までの一連のプロセスを報告する。

“Moving Text: Reading Film Materials” is an exhibition using film materials owned by SUAC Library & Information Center. The exhibition is mainly composed of materials donated by Shizukatsu Co. Ltd. in 2013. To take advantage of their features, three sections were established: “The locality and film culture,” “The world of pamphlets,” and “Behind the scenes of the production”. Approximately 120 items are exhibited here for the first time. The exhibition also included a talk on the theme of film culture practices in the locality. The materials were presented with a focus on the preparatory and final drafts of the same title, as well as pieces showing signs of rewriting during production, to achieve an understanding of the changes in the text and the relationship between the materials. The exhibition space was designed to allow viewers to discover the relationship between the materials by moving between them, repeatedly reading and moving across a space without partitions. The design was created through trial and error in a virtual space using 3DCG, and the display fixtures were created using parametric design, introducing new display techniques for the exhibition of materials. This paper reports the development from the overall concept of the exhibition to its design, construction, and implementation, as an example of the practical use of literature materials.

1. はじめに

「Moving Text –映画資料を読む–」は2021年3月4日から4月6日にかけて静岡文化芸術大学ギャラリーで開催された映画資料の展覧会である。(図1)

展示資料は静活株式会社より寄贈された資料体を中心に構成しており、〈地域と映画文化〉〈パンフレットの世界〉〈制作の舞台裏〉という3つのセクションのもと、約120

点を公開した。また開催期間中には地域と映画文化の実践をテーマとしたトークイベントも合わせて実施している。

本論では文献資料活用の一例として展覧会の構想から設計、施工、実施までの一連のプロセスを報告する。

2. 開催の経緯

2013年に静活株式会社から寄贈を受けた映画資料は1930年代から2000年代までに制作された雑誌53タイトル約3,500冊、映画パンフレット約1,400冊、脚本277冊、図書50冊、映画フライヤー176枚、映画鑑賞券135枚、合計約5,000点となる。整理業務は土屋麻子(事務局情報室図書係)が中心となって行い、2020年に収蔵された。本学図書館・情報センターでの映画資料収蔵は初めてのことであり、寄贈資料の紹介と今後展開する継続的な資料収集や保存といった一連のアーカイブ活動への理解と、外部の研究者、映画関係機関との連携が課題となった。そのような背景から収蔵資料の告知とその活用を目的として展覧会が企画された。実施体制は以下となる。

企画・運営総括：池田泰教[代表]、加藤裕治、的場ひろし



図1 展覧会「Moving Text –映画資料を読む–」展示風景

資料選定：土屋麻子，井出直樹
 グラフィックデザイン：博多哲也
 空間設計：高部 亘，根木隆之，池田泰教

3. 構想

3-1 寄贈資料の特徴

一つの寄贈コレクションのみで映画史を網羅することはもとより難しい。また企画時には、寄贈資料以外の資料収集は開始されておらず、寄贈資料の偏りを補完する資料が少ないという問題もあった。展覧会を開催するにあたってはコレクション独自の特徴を活かした構想を打ち立てる必要があった。

寄贈資料には以下のような特徴¹がある。

- 映画編集者 浦岡敬一ⁱⁱが関わった作品の脚本、パンフレットが一定数存在する。
- 脚本資料は同一タイトルの準備稿、改定稿、決定稿、使用者による現場での書き込み跡を持つものなど、制作過程の変遷を残すものが存在する。
- 映画パンフレット資料は興行の違いによる別版、初上映時とリバイバル上映時のもの等、同一タイトルの複数のバージョンが存在する。
- 寄贈元の静活の上映作品群だけではなく、1980-1990年代にミニシアターで発行された映画パンフレットも多数存在する。
- 1950年代の日本映画資料が極端に少ないなど、偏りがある。
- 脚本とパンフレット類は資料状態が良好なものが多く、実際に手に取れるものも多い。

3-2 セクションと選定

これらの特徴を活かすため、以下の3つのセクションを設定し、それぞれのテーマに合わせて展示資料の選定を進めた。

セクション1 〈地域と映画文化〉

寄贈元の静活は1919年に創業され、1958年には静岡市内に14館の映画館を運営していたが2011年にシネマコンプレックス体制に移行し各上映館を閉館しているⁱⁱⁱ。

一連の資料は各館閉館に伴って整理、寄贈されたという背景を持つ。このセクションでは静岡地域固有の映画受容をテーマとし、戦前、戦中、戦後それぞれの時代に上映館単位で出版していた上映チラシと各館の変遷年表を紹介する。

セクション2 〈映画パンフレットの世界〉

映画作品の解説やプロダクションノートといった作品にまつわる外部情報と、映画鑑賞の記念やファンアイテムといった個人的な体験の記憶が重なる資料として映画パンフレットを取り上げる。展示前期では1950年代から2000年代までのパンフレット文化の変遷、展示後期では80年代から90年代のミニシアター文化をパンフレットから振り返る構成を取った。

セクション3 〈制作の舞台裏〉

映画制作のプロセスを示す資料として脚本を取り上げ、同一タイトルの準備稿、改定稿、決定稿、その後の現場での書き込み跡を持つものを中心に据え、脚本というテキストから映画というイメージを作り上げる過程を追う構成とした。また資料の特色を活かし浦岡敬一、木下恵介といった静岡にゆかりある人物が関わった作品を中心として選定を行った。

選定された資料の全体は（資料1）に示す。

3-3 調査

前述の3セクション構想は資料整理作業と他機関への現地調査を並行して行いながら決定していった。

特定非営利活動法人トータルケアセンター「浦岡敬一のシゴト部屋」では脚本『優駿 ORACION』決定稿（1988）（図2）、『人間の条件 完結編 第五部・第六部』（1961）など、浦岡敬一の書き込み跡が残る脚本を中心に資料閲覧を行った。木下恵介記念館では木下が使用したと思われる脚本（表紙に木下と名書きがある）『衝動殺人 息子よ』決定稿（1979）の書き込みや推敲跡を閲覧し、資料状態を確認した。また静岡県立中央図書館では（郵送でのやりとりではあったが）静岡市内の上映館チラシ資料の閲覧で協力頂いた。これらの調査を通じ、静岡県内に貴重と考えられる映画資料の原本が複数点存在していることがわかり、今後の継続した調査活動の必要を感じた。また、閲覧した資料からは後述の展覧会全体のコンセプトにも影響を受けている。

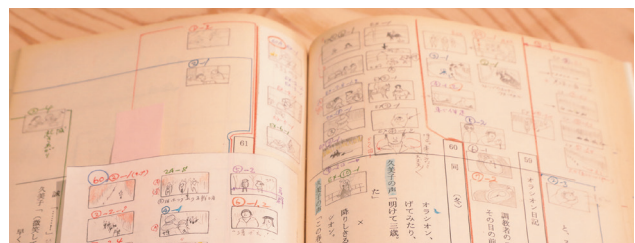


図2 脚本『優駿 ORACION』決定稿（1988）への書き込み跡（部分）

3-4 展覧会の方針

所蔵資料を個々に閲覧するのであれば図書館での閲覧が理想的である。展覧会独自の資料体験を目指すため、以下のようなコンセプトを定め、制作を進めていった。

3-4-1 Moving Text：テキストを動くものとして捉える

展示資料の中心をなす映画脚本群は通常のテキストと違い、映画の制作段階ごとに印刷され、製本される。準備稿、検討稿、決定稿といった段階を経てなお制作現場において加筆や修正をされ、最後は一本の映画という別なメディアとして完成される。ここでのテキストは絶えず動的なイメージとの関係を結び直し、固定されることなく、更新されつづけている。一つの時間のうちに固定されたものと思われがちな文献資料にそのような運動の力が内在することを示すため、展覧会タイトルを「Moving Text」とし、以降のイメージの想起や風景の表現といった発想へと繋げていった。

資料 1 展示資料目録 (ハンドアウト)

Moving Text - 映画資料を読む -

2024年3月4日(水) - 4月6日(火)
静岡文化芸術大学学生センター 111号展示室
静岡県浜松市中区中央二丁目1番1号
TEL: 053-457-6125
Mail: text@bnu.ac.jp

Table with columns for year, title, and director. Includes titles like '映画の歴史' and '映画の発展'.

Table with columns for year, title, and director. Includes titles like '映画の発展' and '映画の歴史'.

Table with columns for year, title, and director. Includes titles like '映画の歴史' and '映画の発展'.

Table with columns for year, title, and director. Includes titles like '映画の歴史' and '映画の発展'.

展示前期 (2021年3月4日~3月21日)

注: 3制作の舞台裏4行目 誤: 人間の条件 正: 人間の条件

Large table with columns for year, title, and director. Includes titles like '映画の歴史' and '映画の発展'.

展示後期 (2021年3月24日~4月6日)

注: 2映画パレットの世界のみ展示入替

3-4-2 イメージの想起＝鑑賞体験

資料群はどれも映画に関わるものであり、用途の差こそあれ、イメージを想起させるために書かれている。

上映館チラシはこれから観る映画を想像させる宣伝文であり、映画パンフレットはその映画を観たという個人的な記憶を映画の場面をとともに思い出す文化でもある。脚本群は文字の記述から各部署の制作者が映画という動的なイメージを作り出していき、その過程を表す資料である。

資料を通したイメージの想起が展覧会の主たる鑑賞体験となるよう、会場内には映画ポスターや宣材スチル等のビジュアル資料は配置せず、展示物にはテキストのみを用いることとした。

3-4-3 資料を風景に還す

展示資料のうち、『静岡銀幕週報』（銀幕週報社）には、資料下部の一部に破り取られた跡がある。この痕跡について『映画館:わが青春のスクリーン 静岡映画館物語』に以下のような記述がある。

当時は映画館の近くには〈自転車預かり〉というところが必ずあった。〈銀幕週報〉はここでよく利用された。〈銀幕週報〉には各映画館の優待割引券が付いていた。自転車を預けると、この割引券をそこで切り離してくれた。（『静岡映画館物語』編集委員2009：120）

切り取られた痕跡は欠損とも捉えられるが、一方では資料が持つ本来の情景を想像させるものでもあった。

展示資料は、街中や屋外に持ち出され読まれる傾向を持つものが多い。（上映館チラシ、映画パンフレット、脚本等）

これまで述べたように、特に脚本群は多くの痕跡を有する。表紙に書き加えられた持ち主の名前のストロークや、紙を足され変更指示が書き込まれたページ、平坦な面を持たない場所で書き入れられたであろう斜線からは、作中に登場するシーンを含めた制作現場のさまざまな風景が想起される。

資料体はそのような物質的痕跡と、書かれた内容の両面によって、一般的な資料閲覧や読書の空間とは別の風景と結びついている。そのようなイメージの想起とその投影を促すために、展示空間は共通する構造のバリエーションによって形成される〈抽象化された風景〉とし、その中に資料が点在する方針とした。（図3）

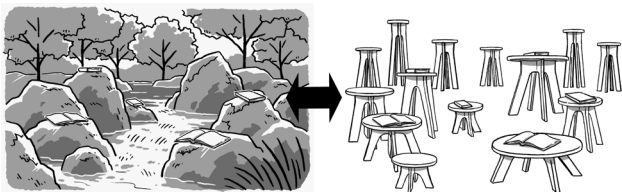


図3 アイデアスケッチ 風景中の関係性を同構造の造形物のバリエーションのみで表現することで抽象化された風景を作り出す。テキストによるイメージの想起を促せないか。

基本となる構成要素はパラメトリックデザインを用いた同構造の展示什器とし、それらを組み合わせることで空間全体を形成する。その什器上に資料が置かれ、鑑賞者が移動しながら手に取って閲覧する空間を目指した。展示什器の設計システムはデザインコレクティブLAPに協力いただき、One Size Fits One^{iv}（以下OSFO）を使用させて頂いた。

また、資料同士の関係の遠近、前述のセクションとしての群の表現は、空間を仕切るのではなく、展示什器同士の遠近といった空間分布によって表現する方針を取った。



図4 LAPのデザインシステムOne Size Fits One (OSFO) を用いた群の風景

4. 空間設計のプロセス

4-1 空間設計の概要

3-4-3で述べた〈抽象化された風景〉を実現させるために、多様な寸法のOSFOを空間内に配置することで風景を構築し、その中に展示資料を配置する手法を採用した。高さや幅の寸法が違う展示什器で満たされた空間は、鑑賞者の主体的なイメージの想起を可能にし、移動を伴う鑑賞によって、展示物の共通項や差分を自ら発見する空間を目指している。

4-2 展示什器の制作

4-2-1 計測/設計

LAPのOSFOデザインプロセスは距離センサーでの測定から始まる。手を広げるなどのジェスチャーによって、「座面の大きさ」と「スツール（今回の場合は展示台）の高さ」を決定する。その入力値はソフトウェア上で各構成要素に即時反映され、入力されたデータに対応したスツールの3Dデータと各パーツの外形データを生成し出力する。入力元が人体のジェスチャーであることから、同一構造ではあるが、同一サイズは生まれない。そのことが今回の選定理由となっている。2020年11月に110器分の測定を行った。

測定ではOSFOの本来の用途である家具としての寸法は無視し、岩、枯れ木、切り株等の自然物をリファレンスとして計測作業をしている。

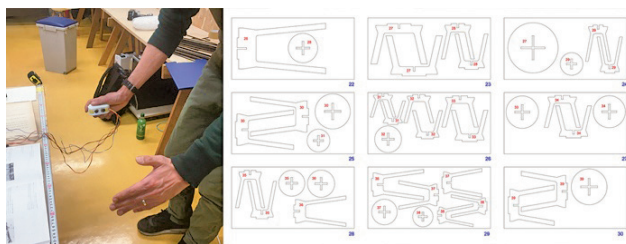


図5 OSFOデータ計測の様子と生成されたCADデータ

4-2-2 制作

110器分のデータから90器の展示什器（OSFO）を実際に作成した。加工は大型のCNCルーターを使用し、（図5）、材料には材料強度、経済性に優れた24mmの構造用合板を選定している。CNC加工後のサンダーによる研磨、組み立ては手作業で行った。



図6 大型CNCを使用した展示什器加工の様子

4-3 図面と模型による検討

本計画では空間内に配置される展示什器の個数が、展示資料の展数と概ね対応する。計画の特性上、初期段階で展示什器の個数を決定する必要があり、展示空間内に鑑賞者の自由な動線のための適度な間隔を確保しつつ、複数の展示資料が関係性を持って鑑賞できる最大の個数の検討を1/50の図面と模型を作成し検討（図6）を進めた。検討の結果、全体の展示什器の個数を90個に決定し、全体構成の検討を進めた。

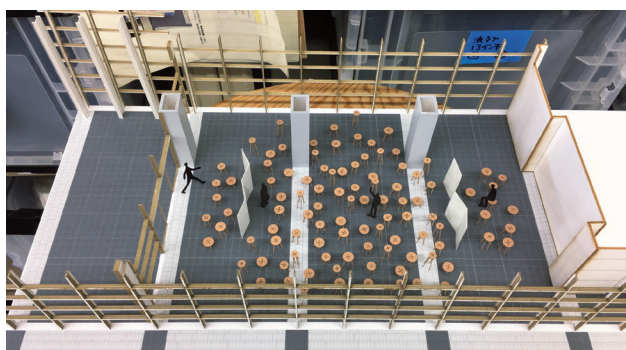


図7 1/50模型での検討の様子

4-4 3Dモデルの制作

展示計画の検討を行うにあたり、展示什器の設計プロセスとの親和性と空間配置の試行錯誤への利点から、3D仮想空間に着目し、図面・模型と併用することで複数要素の検討を行うことを目指した。展示会場であるギャラリーの図面（2Dデータ）をもとに、ギャラリーの床、壁、天井、サッシ、柱などを3DモデリングしUVを展開、実際のギャラリーと同じ寸法になるよう単位設定を調整し、3dsMax

上でギャラリーの3Dモデルデータを作成した。（図8）また、展示計画が進むにつれギャラリーのエントランス部分も含めた一体的な空間構成を検討する必要が生じたため、エントランス部分の床やサッシの一部をモデリングし、エントランスを含めたモデリングを行った。展示什器（OSFO）110器分の3Dデータを、3dsMaxにインポートし（図9）各什器にデータ上で通し番号を割り当て、什器実物との対応を作った。また、仮想空間上で素材を含めた検討を可能にするためUVを展開し、配置替えの検討を容易にするため基点の調整を行った。

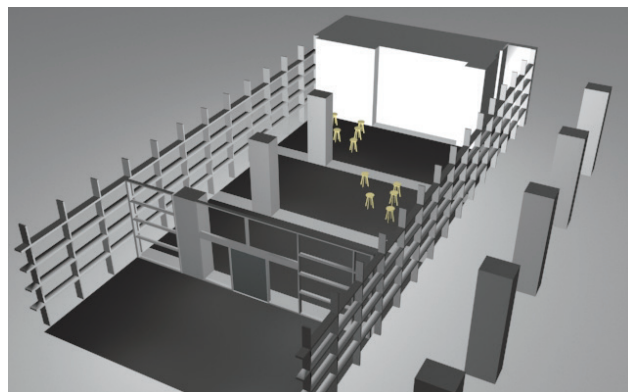


図8 3dsMax上のギャラリーの3Dモデルデータ



図9 インポートしたOSFOの3Dモデルデータ

4-5 仮想空間の構築

仮想空間の構築環境は試行錯誤の結果をリアルタイムで可視化できるTwinmotionを使用した。3dsMaxで作成したギャラリー、展示什器（OSFO）の3DモデルをTwinmotion上の仮想空間に配置した。実際の床や壁、サッシの素材感を参考に3Dモデルにテクスチャを与え、鑑賞者を想定した人体モデルをギャラリー内に配置（図10）し、構成案検討を行った。



図10 人間のモデルデータを配置し、サイズ感を確認

4-6 展示什器の配置ルール

複数の配置案検討を進める中で、展示什器を6器1グループ（計15グループ）とすると展示資料を群として認識しやすいことを発見した。その発見から、展示空間をX軸4スパン、Y軸4スパン（計16グリッド）に分割し（図11）、エントランス用の1グリッドを除く、15グリッドに展示什器を6個ずつ配置する計画案が検討された。グループ内の6個の展示什器が「抽象化された風景」を表現するための程良いムラが発生するように、展示什器を作成する際に利用した幅と高さ寸法の合計値順に、各グループに配置した。この手法を採用したことにより、幅が大きく高さが低い什器が多いグループ、幅は小さく高さは高い什器が多いグループ、またその中間とグラデーション状のグループが完成し、空間全体とグリッド内配置というマクロとマイクロ両面で適度な偏りを持つ空間を作り出すことができた。

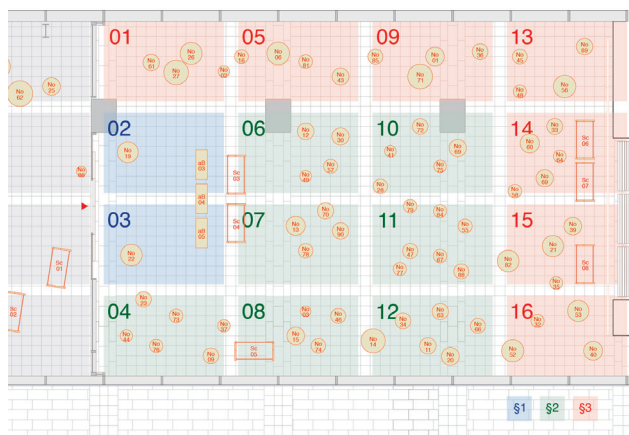


図11 ギャラリー内を16グリッドで分割し、グリッド単位に基本となる配置ルールを設定した

4-7 スクリーン型什器の設計

本展示では各セクションの展示資料を読み解く手がかりとして、代表的な写真資料や文字情報が空間内に配置された紙面にまとめられおり、紙面はスクリーン型什器によって自立している。スクリーン型什器は、紙面寸法を元に基準寸法が決定されており、展示空間の検討と同時進行に設計が進められた。当初は展示什器に従属的なデザインの検討が進められたが、全体の抽象性が損なわれる点から断念し、鉄、ガラス、コンクリートを使用した近代建築としてのギャラリー空間と、ベニヤを使用した牧歌的な展示什器の中間となるデザインの方向性へと移行していった。舞台セットを裏面から支える衝立の造形を引用し、展示資料の背景となるデザインを目指した（図12）。材料には杉の角材、構造合板、足場用スチールパイプを使用し、異素材の接続には3Dプリンターを利用した専用のパーツを使用し緊結した。脚元にウェイトを設置することで転倒モーメントに抵抗する設計となっている。

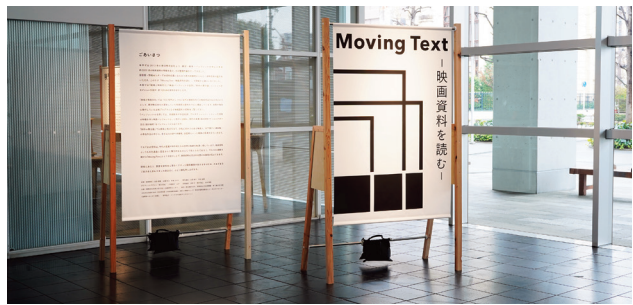


図12 スクリーン型什器を使用した展示の様子

4-8 実空間での確認と検討

展示計画と同じ寸法のグリッドを大学内の別の空間に用意し、仮想空間上で配置検討したデータを元に、展示什器とスクリーン型什器を実空間に配置した（図13）。鑑賞者の自由な動線が確保されていること、展示資料の視認性、風景としての連続性が表現できることを確認しながら手作業で什器の調整を行った。

什器の配置が決まった段階で、展示計画にある各セクションを展示什器のグループに割り当て、展示資料の対応関係に配慮しながら展示什器と展示資料の組み合わせを決めていった。展示順路は決めず、資料間を自由に行き来することで鑑賞できるよう配慮されている。



図13 実空間での検証の様子

4-9 仮想空間への反映と展示空間への配置

実空間での検証を仮想空間に反映し（図14）ギャラリーに配置した場合どのような状態になるのかを確認した。また制作されたグラフィックデータを仮想空間上のスクリーン型什器のモデルにテキストチャとして割り当て、ギャラリー入口周辺のエントランスに什器のデータを配置した。

PCを実際の展示空間（ギャラリー）に持ち込み、仮想空間に配置された3Dデータをもとに実空間に什器を配置し、展示空間を実現した。（図15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22）



図14 4-8の検証結果を仮想空間に反映する（仮想空間）



図15 仮想空間での配置をもとに実空間に什器を配置する様子



図19 セクション1〈地域と映画文化〉の様子



図16 最終的な展覧会場空間（ギャラリー内/展示前期）



図20 セクション2 スクリーンを中心に関連した資料が点在する



図17 ギャラリーエントランスから展示空間が始まる。



図21 資料群の間を自由に行き来し、手にとれる空間配置



図18 関連図書コーナー（エントランス）



図22 資料保護用のアクリルガード。資料状態によって使い分ける

5. 講演会およびトークセッションについて

5-1 講演会およびトークセッションの開催概要

映像資料展内のイベントとして2021年3月25日（木）、土肥悦子氏（シネモンド代表／一般社団法人こども映画教室[®]代表理事[▽]）を本学（静岡文化芸術大学）にお招きし、講演会およびトークセッションを開催した。当日の開催概要は下記の通りである。

【講演名】「ミニシアターでの経験とこども映画教室[®]の活動」

- 講師：土肥悦子（シネモンド代表／一般社団法人こども映画教室[®]代表理事）
- 日時：2021年3月25日（木）13：30～15：40
- 場所：静岡文化芸術大学 ギャラリー前
- 講演・トークセッション内容
ミニシアターでの経験とこども映画教室[®]での活動/地域のミニシアターの役割と映像文化について。
- 登壇者
土肥悦子（講演者）
加藤裕治（本学文化政策学部教授） 司会
池田泰教（本学デザイン学部講師）
- 運営・設営スタッフ
ウエヤマトモコ（Public Address [PA]）
高橋夕璃（記録・写真）
清水萌恵（記録・録音）
本学図書館・情報センター（受付・現場スタッフ）
本学地域連携室（設営協力）
- 聴講者
事前申し込み（定員20名）、参加費無料。

5-2 企画趣旨・開催方法について

前述のように、今回の映像資料展「Moving Text - 映画資料を読む -」では、本学図書館が所蔵する映画資料をもとに展示全体のコンセプトを企画し、最終的に〈地域と映画文化〉〈パンフレットの世界〉〈制作の舞台裏〉の3つのセクションを設けた。講演会の企画もこうした展示のコンセプトや各セクションのテーマを念頭におきながら、その内容を検討した。今回の映像資料展のきっかけとして、長年にわたり静岡県映画文化を支えてきた静活映画株式会社から映画資料の寄贈があったこと、また静岡県浜松市に立地する本学で開催する意義に着目した結果、「地域」というキーワードが浮んだ。そのため最終的にセクションテーマの一つでもあった〈地域と映画文化〉を講演会の企画趣旨と定め、講演者の人選を行った。

開催方法については、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）感染症の影響を踏まえ、オンライン開催と対面開催の双方を検討した。結果的に当時、感染者数が減少傾向でもあったため、本学内のオープンスペースを活用し、参加者を少人数に限定した対面の講演会として開催することに決定した。聴講者は本学学生を優先し、席数が余った場合のみ、一般の方々の参加を認めるという方針をあわせて策定した。なお、講演会の告知、聴講者の募集と連絡については、本学図書館・情報センターの土屋麻子氏、井出直樹氏にご担当いただいた。

5-3 講演者について

講演者である土肥悦子氏は、東京・渋谷にある「ユーロスペース（映画館/映画配給の有限会社）」に1989年入社、レオス・カラックスやアッバス・キアロスタミといった世界的に著名な監督作品の買付や宣伝を担当されてきた。1998年には石川県金沢市にミニシアター「シネモンド」を開館し、2003年「金沢コミュニティシネマ準備委員会（現在、金沢コミュニティシネマ）」を立ち上げた。2004年からは金沢で「こども映画教室[®]」を開始され、その後「こども映画教室[®]」を全国に広める活動を行なっている。海外との映画ビジネスのご経験だけでなく、ご自身で映画館を開館・経営され、さらにこどもを対象とした映画ワークショップを開催するなど、多方面でご活躍されている。このような活動が講演会のテーマである「地域と映画文化」に重なるだけでなく、そのライフストーリーが本学学生にも大きな影響を与えるのではないかと考え、今回ご講演を依頼することになった。また招聘の際には、浜松市中区田町にある「シネマイラ」（株）浜松市民映画館の館主である榎本雅之氏にご協力をいただいた。

5-4 開催当日（講演会およびトークセッション）について

開催当日は、予定通り本学ギャラリー前のスペースにて講演会を実施した。コロナウイルス感染症対策として受付で検温を実施し、会場にはアルコール消毒液を設置し手指の消毒を参加者にはお願いした。また飛沫の拡散を防ぐため、登壇者はマスクを着用し、講演者間、講演者と聴講席との間にアクリル板を設置した。

冒頭で司会から開催趣旨を述べたのち、土肥氏にご講演をいただいた（図23）。前半は、ミニシアター全盛期におけるユーロスペースでの映画の買い付け、宣伝活動に関するご経験、またユーロスペース退職後にシネモンドを設立した経緯やコロナ禍におけるミニシアターの状況——クラウドファンディングの実施や映画監督からの応援——などを中心にお話をいただいた。トークの途中では、黒澤明、キアロスタミの両監督と土肥氏が一緒に収まった写真が映し出され、その際の監督同士の会話に関するエピソードなどにも言及いただき、聴講者の方々が熱心に耳を傾けていた。



図23 土肥悦子氏

その後、聴講者の方々を4つのチームにわけ、「自分にとっての映画館」というテーマで簡単なワークショップを実施した。コロナウイルス感染症にも配慮し、ポストイッ

トを活用しながら「こそこそ（しか話さない）ワークショップ」の形式をとった。最後には各チームで意見をまとめてもらい、チーム代表者に簡潔に報告をいただいた。聴講者同士だけでなく、土肥氏とのコミュニケーションが生まれる場にもなり、短い時間ではあったが充実したワークショップとなった。

トークセッションでは、現在の土肥氏の中心的な活動である「こども映画教室[®]」について議論を交わした(図24)。「映画を通して子どもたちがそれぞれの“わたし”を見つけていくこと」といった発言などを通して、「こども映画教室[®]」への理解が深まるセッションとなった。質疑応答の際には多くの質問があり、予定終了時刻をやや延長して会を終了することになった。ただしフロアからの質問がおさまらず、引き続き土肥氏と直接議論を交わす姿も見られた。



図24 トークセッションの様子

聴講者は定員20名に対し18名の応募があり、さらに当日は本学の職員等の参加もあったため、立見が出る時間帯もあった。また開催当日の設営や運営には、本プロジェクトの参加メンバーだけでなく、本学地域連携室や図書館・情報センタースタッフなど多くの方々のご協力とご支援をいただいた。

6. まとめ

一つの寄贈コレクションから映画資料の展覧会を作る過程は、資料群の持つさまざまな偏りや問題を特徴や個性として読み替える作業から出発した。

その過程で生まれた3つのセクションと展覧会全体のコンセプトは、パラメトリックデザインの手法を用いた展示什器による空間構成案を生み、その実現にあたって模型や3DCGを用いた仮想空間、実空間での物理配置を行き来するシームレスな検討方法をとった。その結果、6器1グループ（計15グループ）によるグリッド構成という配置の基本ルールを設定することができ、目標であった〈抽象化された風景〉の中での資料閲覧を実現した。

検討プロセスを仮想空間上でまとめていく作業は、他のメディアで行われた試行錯誤をデータとして記録していくことにも繋がり、設計初期から複数の試案、最終的な実空間、といったデザインプロセスのアーカイブ手法として、今後の可能性を持つものとなった。

土肥悦子氏を迎えた講演会とトークイベントは、セク

ションテーマの一つであった〈地域と映画文化〉というキーワードを現在進行形の活動を含むものとして再提示し、パネラーと参加者が活発に議論する場が生まれた。

資料の活用という目的から考えれば、一つの寄贈コレクションを通じて、新たな展覧会空間や閲覧体験、講演とトークイベントといった多様なアウトプットが生まれたことをまず是としたい。

寄贈資料の紹介と映画資料のアーカイブ活動への理解促進については、展覧会開催をきっかけとした『全国映画資料館録2020』への掲載^vやアーカイブ関連のイベントへの登壇^{vi}、新聞取材、学外の研究者や映画関係機関の方の来場を通して実現することができた。来場者アンケートでは展示替えを含む全期間で「とてもよかった」と「よかった」が合わせて97%となり、自由記述では、今回の展示手法の独自性や新しい閲覧体験に言及したものも散見された。

また、次回の映画資料展を望むコメントも複数見受けられた。このことは本展が映画関係者、研究者のみならず、地域の方々にも広く受け入れられたものと受け取っている。

資料の展覧会はアーカイブ活動の上に成り立つ一部分である。保存・収集活動を基礎とするアーカイブの成果は一見すると見えづらいものだが、そのような活動こそが今回のような試みを産む母体となったことは言うまでもない。一連の活動が本学における映画資料アーカイブ活動の一助となることを願う。

謝辞

最後に、展覧会を実現するに当たって学内外の多くの方々にご協力いただいたことを記しておきたい。

静活株式会社、静岡県立中央図書館、木下恵介記念館（浜松市旧浜松銀行協会）【指定管理者：浜松創造都市協議会・東海ビル管理グループ】、特定非営利活動法人トータルケアセンター「浦岡敬一のシゴト部屋」の方々には展示資料と調査活動の両面で様々なご協力をいただいた。

また当初より企画意図に賛同していただき、設計システムを使用させて頂いたLAPのみならず、制作環境の面で支援いただいたファブラボ浜松テイクスペースのみならず感謝申し上げます。

文献

- 赤羽 亨, 金原 佑樹, 富田 太基, 「One-size-fits-one: 主観的な長さをもとにしたパラメトリックデザインシステム」, 『デザイン学研究作品集』, 2019.24.1.1_54-1_57.
- 浦岡 敬一, 山口 猛, 『映画編集とは何か: 浦岡敬一の技法』平凡社, 1994.
- 『静岡映画館物語』編集委員会, 『映画館: わが青春のスクリーン静岡映画館物語』, 2009, 120-141頁.
- 静活株式会社, 『Shizukatsu 100th Anniversary Memorial Magazine』静活株式会社, 2019, 49-64頁.
- 土田環編, 『こども映画教室のすすめ』春秋社, 2014
- 土屋 麻子, 『映画資料展「Moving Text-映画資料を読む-」開催報告』, 『東海地区大学図書館協議会誌』第66号, 2021.
- 西野嘉章, 上崎千, 田口かおり, 「多義的なアーカイブとその未来を考える」, 美術手帖, 1087号, 2021, 16-22頁.

-
- ⁱ 特徴については土屋による指摘(土屋、2021)に加え筆者(池田)が補足している。
- ⁱⁱ 浦岡敬一(1930-2008)静岡県出身。1948年松竹に入社後、小津安二郎作品の編集助手を経て『人間の條件』(小林正樹監督)に編集技師として参加。『青春残酷物語』『日本の夜と霧』といった大島渚作品を始め多くの話題作を編集し日本アカデミー賞優秀編集賞を受賞。(浦岡, 山口, 1994.)
- ⁱⁱⁱ (静活株式会社, 2019,p63)
- ^{iv} LAPのパラメトリックデザインシステムOSF0については以下に詳しい。(赤羽, 金原, 富田, 2019 24.1.1_54-1_57)
- ^v なお「こども映画教室[®]」の名称であるが、講演会開催後の2021年9月3日に商標登録されたため、本文中ではそれに準じた表記とした。
- ^{vi} 文化庁, 国立映画アーカイブ発行の映画資料所蔵機関目録.本学図書館・情報センターが登録された。
<https://www.vipo.or.jp/u/zenkokueigashiryokanroku2020.pdf>
- ^{vii} 「全国映画資料アーカイブサミット2022」において、資料選定を担当した土屋が登壇し、展覧会の報告を行う予定となっている。