

メディア造形学科における研究制作活動、情報発信活動の紹介

Creative and Publicity Activities in Media Design Fields

的場ひろし

デザイン学部メディア造形学科

Hiroshi MATOBA

Department of Art and Science, Faculty of Design

和田 和美

デザイン学部メディア造形学科

Kazumi WADA

Department of Art and Science, Faculty of Design

メディア造形学科では、様々な方法で、メディア造形に関する研究・教育を行い、その成果を発表している。我々は、それらの活動において、「学外との連携」「広範な情報発信」の二つの点を特に重要と考え、平成23年度に6つの施策を行った。本報告では、これらの施策、およびこれらの活動において制作された作品について説明を行う。

The Department of Art and Science at Shizuoka University of Art and Culture has been presenting the results of research and education activities in various ways over the years. Collaborations with companies or institutes outside the university, and publicity activities outside the region where the university exists especially have been promoted. In 2011, six projects have been realized as a result of these practices. This report describes the details of the six projects and the individual works that appeared in those projects.

1. はじめに

静岡文化芸術大学デザイン学部メディア造形学科では、メディア造形に関わる様々な領域で作品制作が行われている。これらの活動は、学科の正規科目における課題遂行の形で行われる場合もあれば、教員の指導を受けながら自主制作活動として行われる場合もある。いずれの場合においても、デザイナーとしての基礎的な能力の涵養の観点から、作品の企画、設計、制作、発表、評価のプロセスを学生が実際に経験することが重要と考えられる。しかし、これまでの活動の問題点として、以下の二点が指摘できる。

- ・大学内部に閉じた形での制作活動が多いため、独りよがりな作品に陥る危険を持っている
- ・静岡県西部地区の唯一のデザイン系学部という本学部の特徴から、競合する大学との比較を受ける機会が少なく、質の向上を図りにくい

これらの問題を改善するために、我々は、学外機関との連携に基づく作品制作と、大都市圏等、本学の所在する地域以外での情報発信活動を重要と考え、平成23年度に6件の具体的な施策を行った。本報告では、これらの施策について詳細を説明する。

2. メディア造形分野の研究・教育

メディア造形の研究・教育の範囲は多岐に渡る。近年では、コンピュータの発達により、その対象領域が一層広がりつつある。コンピュータと通信技術の発達により産み出されたWEBは、企業あるいは個人にとってコミュニケーションデザインの重要な要素となっている。また、動画や音声の制作、編集作業は、コンピュータの発達により効率的に行えるようになり、一般のデザイナーが扱うことのできる領域となった。そしてさらに、「インタラクション」と呼ばれる、ユーザと対象物の間に発生するやりとりのプロ

セス自体も、デザインの要素として扱われるようになり、多くの企業でそのようなスキルを持つ人材へのニーズが大きくなっている。ここで述べた、WEB、映像（動画・音声）、インタラクションの各領域は、メディア造形学科が扱う重要な分野であり、今後もその重要性が一層増していくと考えられる。

3. 学外機関との連携による研究制作活動について

3.1 学外機関との連携の意義

学外機関との連携による研究制作では、一般的な授業では扱いにくい現場のニーズに基づくリアルな課題設定ができる、学外機関とのやりとりを通じてデザイナーに必要となるコミュニケーション能力の教育効果が期待できる、制作した成果に対してリアルなフィードバックが得られる等の特長がある。例えば本学科ではこれまでに、浜松科学館で実施された特別展「サイエンスホラスクール」（平成22年7月24日から8月31日）において、特別展実行委員会との連携により、メディア造形学科で制作したインスタレーション作品の出展を行った事例があり、静岡文化芸術大学紀要12号で活動内容を報告している。本章では、平成23年度に学外機関との連携によって行った3つの事例について以下に説明を行う。

3.2 「はままつ映画祭」広報WEBサイト制作

はままつ映画祭は、浜松市出身の映画監督である木下恵介の顕彰から誕生した映画祭である。2011年11月19日から27日に開催された第10回ははままつ映画祭では、商業映画の上映、公募により集められた自主制作作品の上映、トークショー等が、市内の映画館「シネマイーラ」で行われた。本学科では、はままつ映画祭実行委員会

と連携して、第10回ははままつ映画祭の広報WEBサイトの設計、制作を行った。これらの作業は、和田和美准教授の担当する3年生前期開講の学科専門科目「エンターテインメントシステム論」の選択課題として設定され、3年生の榎原理沙、杉村美希、鈴木歩実、三瓶彩花、横打陽香の6名が参加した。委員会より提供される多様な素材を効果的に活用できるWEBサイトのデザインを実現するために、委員会との協議が綿密に行われた。WEBサイトには、上映予定の映画の予告編を閲覧するためのストリーミング映像と、各映画の詳細説明ページにスムーズに遷移できるスケジュール一覧を設けた。また、映画作品、監督、イベント等、多様な情報を提供する約60ページのコンテンツが、内部リンクにより相互に密接に接続されている。SEO（サーチエンジンに対する最適化処理）を施し、「映画祭」等のキーワードによって検索しやすいサイトとした上で、10月23日からサイトの公開を行った。



図1 はままつ映画祭WEBサイト

3.3 「鈴木康広展」広報WEBサイト等の制作

浜松市出身の若手アーティストの鈴木康広氏の個展「産官学連携プロジェクト 鈴木康広展 BORDER-地球、まばたき、りんご、僕」が、2011年10月22日から11月23日まで、浜松市美術館で開催された。本学科は、浜松市美術館及び鈴木康広氏と連携して、本展覧会の広報WEBサイトの設計、制作と、浜松市役所に展示されたインスタレーション作品「偶然のホトトギス」に関して制作協力を行った。

WEBサイトのプロジェクトは、はままつ映画祭の場合と同様に、専門科目「エンターテインメントシステム論」における選択課題として設定され、3年生の坂本茜、高橋奈津希の2名が参加した。WEBサイトの内容は、展覧会を中心として、浜松市内で行われる関連プロジェクト全体を網羅する方針をとり、プロジェクトのアウトライン、各イベント詳細、各作品解説等、多岐にわたるページ構成となった。WEBサイトのデザインは、鈴木康広氏の味わいのある手描きイラストを効果的に用いたシンプルなレイアウトを基調としている。なお、制作作業の過程では、WEBサイト制作に関わる学科内外の協力体制が多方面に渡るため、鈴木康広氏本人をはじめ各スタッフが、クラウドをベースとした、共有ストレージサービスを活用することで、円滑な情報共有とコンセンサスの形成を図った。本サイトは、一部のイベントが先行して開始される時期に合わせて、8月7日から一般に公開された。

インスタレーション作品「偶然のホトトギス」の制作協力プロジェクトには、授業科目とは独立した自主制作の位置づけで、2年生の山田千聖、桑原靖子、大川千尋の3名が参加した。このプロジェクトでは、鈴木康広氏の作品を構成する一機能として、一般の参加者が投稿する俳句の自動表示システムをFlashと呼ばれるツールを用いて構築した。一般の参加者は、ホトトギスを季語に持つ俳句を自由に作り、用紙に記入し窓口に提出する。オペレータの手により、俳句はテキスト情報としてコンピュータに入力される。このようにして蓄積した俳句のテキスト情報を、一定時間毎にランダムに選び画面に表示する。このシステムは、10月4日から11月25日の期間に、展覧会の関連イベントとして、浜松市役所に設置、運用された。また、このインスタレーションと連携して、ランダムなタイミングで鳴き声を発するホトトギスのアニメーションを、鈴木康広氏から提供された静止画と音声を基にしてFlashを用いて制作した。このアニメーションは、浜松市役所に設置された、鈴木康広氏の制作による全長8mの巨大ホトトギスのオブジェの鳴き声として、また、今回の展示会の広報WEBの一部をなすコンテンツとして公開された。

これらのプロジェクトを通じて、増田館長を中心とする美術館スタッフおよびアーティスト本人とのやりとりを行い、大学内に閉じた形で行う授業課題からは得にくい、リアルな制作の感覚を学生が体験できた意義は大きいと考えられる。

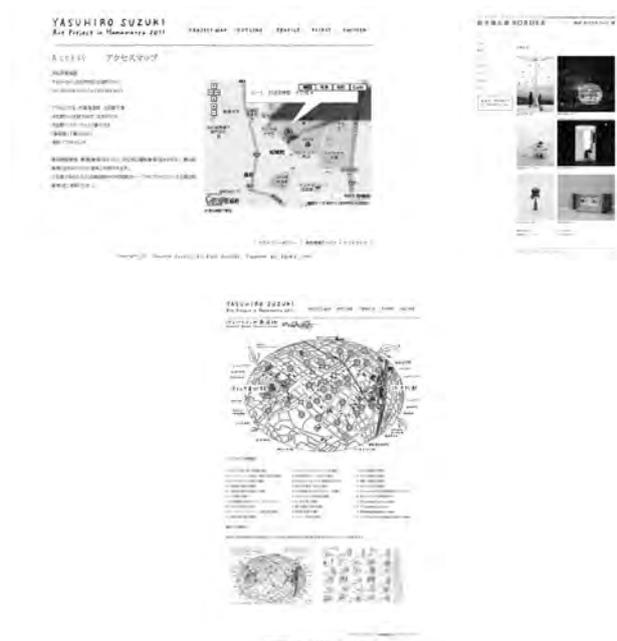


図2 「鈴木康広展」広報WEBサイト



図3 「偶然のホトギス」

3.4 店舗内デジタルサイネージ向けコンテンツ制作

近年、屋外で電子的なディスプレイを活用する、デジタルサイネージと呼ばれる広告媒体の活用事例が増加している。一般的には、ビルの外壁等に巨大なディスプレイを設置する事例等がよく知られているが、POPと呼ばれる店内の販促システムの一部としての活用にも可能性が検討されている。この店内デジタルサイネージの実験プロジェクトをとりまとめる広告代理店の電通と連携して、サイネージ向けの映像コンテンツの制作を行った。このプロジェクトは、的場ひろし教授の担当する3年生後期開講の学科専門科目「メディア産業論」の課題として設定され、3年生の履修者25名全員が6グループに分かれて取り組んだ。

本プロジェクトでは、栄養ドリンク商品の訴求を行う目的で、栄養ドリンクを陳列する棚の最上段にデジタルサイネージ装置を載せて運用することが前提とされていた。この装置は、8インチ液晶画面3台を横に並べた構成で、スピーカにより音声も出力できる。このプロジェクトで各グループは、極端な横長画面を効果的に活かす、互いに連携する三系統の映像、および一系統のステレオ音声で構成される約20秒のコンテンツを制作した。これらのコンテンツは、学内での制作の後に、電通社内の選考を経て、最終的な4作品が実地検証に利用されることに決まった。この検証は、授業期間終了後の2012年5月より7月までの間、東京都千代田区大手町のコンビニエンスストア「ナチュラルローソン大手町店」にて実施され、期間を分けて4つの作品が実際に店頭で上映された。

以下に4作品の概要と、制作過程で制作した絵コンテ



図4 デジタルサイネージの外観

の例を示す。

作品A：
手書き風アニメーションによって、20代女子の会社員生活の中で、栄養ドリンクが必要になるシチュエーションをユーモラスに描いた作品（担当者：坂本茜、中野瞳、榊原理沙、斉藤梨菜）。

作品B：
わかりやすいイラストとナレーションで、栄養ドリンクの成分や効能を説明するアニメーション（担当：高橋奈津希、八木麻美、福田有季子）。

作品C：
若い女子社員が栄養ドリンクを飲みながら、様々な悩みを克服し元気になっていく様子を、軽快な音楽とナレーションとともに描く実写ベースの映像（担当者：則兼智志、松井詳）。

作品D：
「一週間」の替え歌に合わせて、曜日で色分けした、文字主体のモーショングラフィックを使って、栄養ドリンクを飲むシチュエーションを曜日毎に説明するアニメーション（担当：曾根光揮、松田涼、林美緒）。



図5 デジタルサイネージ向け映像コンテンツ
(各作品のシーケンスを縦に並べたもの)

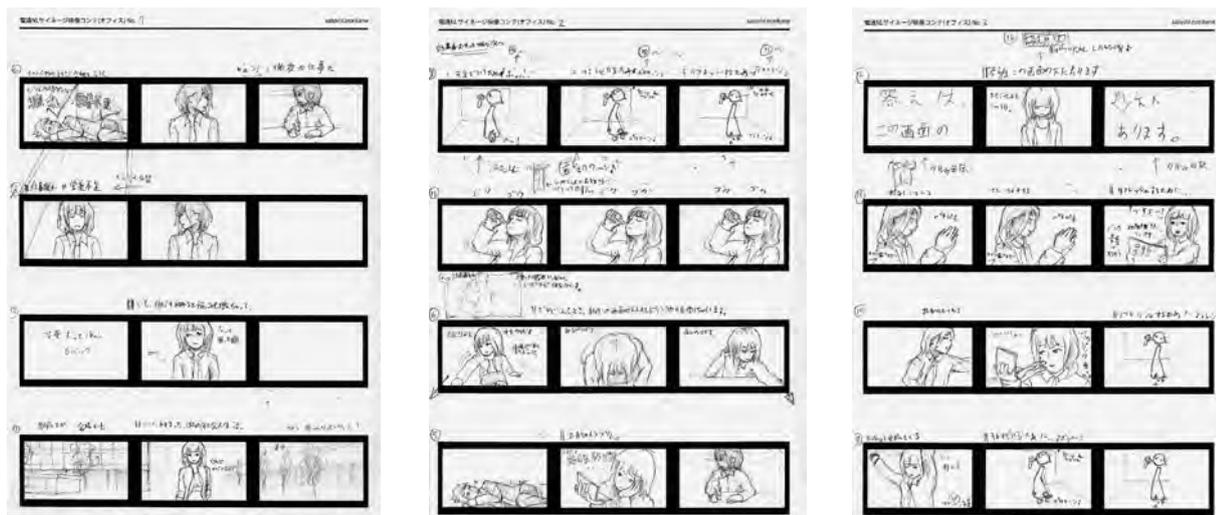


図6 作品Cの絵コンテの例

マルチ画面映像自体は、アベル・ガンツ監督の映画「ナポレオン」(1920年)における3面スクリーンや、チャールズ&レイ・イームズによる博覧会向け映像コンテンツ「アメリカの1日」(1954年)における7面スクリーン等、古くから実施例が知られている映像提示のスタイルである。しかし店舗内のPOPとしての活用は新しい考え方であり、そのようなコンテンツを実際に企画し、制作できることは、学生にとって非常に貴重な機会であった。実際の運用による、売り上げへの効果については、電通により分析が行われ、実験期間において他の店舗よりも栄養ドリンクの販売実績が向上したと報告されている。

4. 学外での情報発信について

4.1 効果的な情報発信の意義について

前章で扱った学外機関との連携の事例においても、それぞれの活動の中に学外への情報発信の要素が含まれている。はままつ映画祭や鈴木康広展において制作したWEBは不特定多数の閲覧者の目に触れる媒体であり、また、鈴木康広展のインスタレーション作品は多くの来場者によって実際に体験された。デジタルサイネージ向けのコンテンツの場合も、コンビニエンスストアの顧客に対する情報発信となっている。これらの情報発信は、大学が関与した制作物であることは明示的に示される形態をとっていなかったが、大学における作品であることを明確にした情報発信の形態を取ることは、大学の広報効果の点で重要であるとともに、制作者が明確なフィードバックを得やすい点でより意義があると考えられる。成果物を公の場で公開し、多くの人の目に触れ、それらに対する意見を聞くことは、今後の改良点の発見や、次の制作物に活かすヒントを得るための重要な機会であり、研究制作の中の重要なプロセスの一つとなる。特に、体験型のメディアアート作品の場合には、実際に作品を体験することで初めてその新規性や作品の意義が理解できることが多く、動態展示の形態で情報発信を行うこと、及びそのフィードバックを直接得られることが重要である。本学では、学内のギャラリースペースや市内の施設等を活用することで、一般の来場者に成果を開

示する機会を作ることが可能である。しかし、静岡県西部地区に位置する本学の場合、実際に訪れる体験者の規模は限られている。そこで、他地区においても様々な形態で制作内容を公開することが重要であり、特に大都市圏で行うイベントには、高い広報効果が期待できることから積極的に参加すべきと考えている。このような背景から、2011年度には、地域、規模、形態の異なる三種類の、情報発信の機会を設けた。本章では、これらについて、情報発信の方法および、そこで扱われた作品に関して説明を行う。

4.2 静岡科学館におけるワークショップ

静岡市により2004年に設置された静岡科学館と、報告者の一人的場ひろし教授とは、開館時から現在に至るまで密接な関係を維持している。静岡科学館では、的場のメディアアート作品「デジタルフクワライ」「ダンスダンス」が常設展示されており、2008年に静岡科学館の企画展「錯覚ワールド」においては、本学科の展示コーナーを作り学生作品の展示を行った事例もある。

この静岡科学館において、2011年10月10日に、大学での研究内容を紹介するワークショップを開催した。今回のワークショップの対象は、小学生を中心とする一般来館者であり、大学での研究成果をわかりやすく紹介する必要があった。そこで、的場が指導に関わった学生作品の中から、子供向けという点を考慮した、2作品を会場に持ち込み、作者である学生自身が参加者に対して、作品を説明し、体験させるインストラクター的な役割を演じた。ここで扱った作品は、大学院デザイン研究科2年生の見崎央佳の「otodama」と、同じく大学院デザイン研究科2年生の前田侑穂の「つながるヒト」である。最終的には、子供向けのメディアアート作品という趣旨に基づいて他大学に出展を依頼した作品も併せ、合計3作品を展示した。

4.2.1 otodama

「otodama」は、手の上で弾ませたり、軽く叩くことで、光と音を発する15個で一組のボールである。それぞれのボールには特有の光の色と音階が与えられているが、光と

音を発していない状態ではいずれも白いボールに見えるため見かけ上は区別がない。光の色は7種類(赤、緑、ピンク、白、黄色、青、紫)であり、音階は低い「ソ」から2オクターブ高い「ソ」まで、八長調の15音階であり、オクターブ違いの同じ音階には同じ色が割り当てられている。弾力のある素材でつくられた表面の内部にはマイコン、振動センサ、電池、スピーカ、LED等がコンパクトに収納されている。振動センサが振動を検知すると、マイコンがそれぞれのボールに割り当てられた音声ファイルを再生し、スピーカから音声を出力するとともに、LEDを一定時間だけ発光させる。単純な仕組みだが、年齢を問わず楽しめる玩具として、2008年の完成以来、これまでに様々な動態展示の機会(第14回学生CGコンテスト佳作受賞による、文化庁メディア芸術祭内での展示等)に好評を博してきた。電子楽器として見た場合には、ハンドベルに近い操作方法になるが、二人のプレーヤがお互いに otodama を軽くぶつけることで、和音が発生する等、otodama に固有の特徴も持っている。

今回のワークショップでは、最大6名の来場者が丸テーブルに着席し、作者による指導の下で、otodama を一つずつ手に持って全員で合奏を行う、という形の体験を提供した。参加者は、otodama が、通常の楽器とは異なり単純であるため、長期間の練習を必要とせず、誰でもすぐに合奏を行うことができることを、体験を通じて理解していた。



図7 otodama を使ったワークショップ

4.2.2 つながるヒト

「つながるヒト」は、卓上型の照明装置である。照明装置でありながら、手で操作するスイッチ等を持たず、二つの「つながるヒト」を隣り合せて置いたときに初めてそれぞれが点灯するという特徴を持つ。一人では決して生きてはいけない人間の特徴を象徴的に表現した照明装置である。表面はプラスチックで、内部に電池、LED、磁石、リードスイッチ(磁力に反応してONになるスイッチ)、電子

回路が組み込まれている。本作品の完成は2010年であり、2010年に大垣で開催された展示会、MAKEにて初めて公開している。今回のワークショップでは、来場者は、合計7個のつながるヒトを使い、接触によって初めて点灯する本作品の動作を実際に体験した。



図8 つながるヒトを使ったワークショップ

4.2.3 県内他地区の文化施設における情報発信の意義

静岡科学館は、静岡県中央部に位置する施設であるが、これまで、本学からこの地域への情報発信を行う機会が多いとは言えない状況であった。今回のワークショップの参加者数は数十人の規模ではあるが、教育的活動を通して行う社会への寄与と、制作者自身が教育的な活動から得られる作品についてのフィードバックの意義は大きいと考えられる。今回のような活動によって、科学館等の県内文化施設との連携を今後も一層強め、静岡県内における継続的な情報発信を実践したいと考えている。

4.3 東京デザイナーズウィーク 2011

東京デザイナーズウィーク(TDW)は、年1回秋に神宮外苑で行われる、デザインに関する日本最大規模のイベントである。企業や個人デザイナーの出展に加えて、学生部門が設けられ、基本的に大学の学科単位でブースを出展することができる。2011年には、本学デザイン学部の3学科がそれぞれ参加し、メディア造形学科からは学生10名が、的場ひろし教授と和田和美准教授の指導の下に、メディアアートのジャンルに参加し、6作品の展示を行った。それぞれの作品について説明を行う。

4.3.1 トビラエ

3年生の曾根光揮の作品。来場者が紙に描いた絵をカメラにかざすことで、プロジェクターで壁面に投影された映像の中に、来場者の描いた絵が紙から抜け出し漂い始める。たくさんの来場者が描いた様々な絵が漂う壁面からは、不思議な生き物達の暮らす海に居るような感覚を味わうことができる。ブース内で最も人気を博し、多くの来場者が体験した作品である。

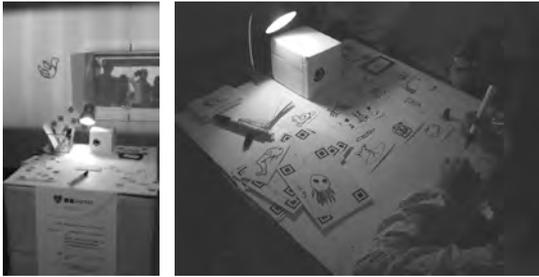


図9 トビラエ

4.3.2 Hug Us

1年生の金澤厚恵、駒井佐和子、坂上友理の3名による作品。直径80cmの白色のクッションの上に、海に住む魚の群れのアニメーション映像が投影されている。クッションの両脇にはスイッチが組み込まれていて、座った姿勢でクッションを横から抱きかかえることで、両側のスイッチがONになり、投影されるアニメーション映像が切り替わる。来場者に抱きしめられた魚たちが、鑑賞者からの愛情を感じ、それに反応するという想定で、群れとしてハート型を形成する等、合計で6つの反応パターンをランダムに提示する。



図10 Hug Us

4.3.3 一緒に歩こう！

4年生の加藤香名子の作品。細長い白色のカーペットの端に立つことで、動物のシルエットの映像が数秒間投影され、その後その動物の足跡が現れ、来場者の前を歩き進んでいく。来場者は足跡について歩くことで、実際には親密に接することが難しい種類の動物であっても、彼らと一緒に散歩をしているような感覚を体験することができる。動物の足跡形状、歩幅、ステップの時間間隔等は、できるだけ実際の動物に近づける方針で制作された。

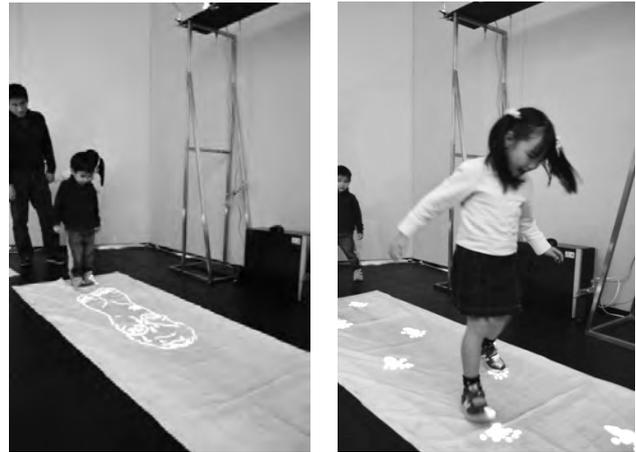


図11 一緒に歩こう！

4.3.4 カゲと遊ぼう

3年生の中川千春の作品。テーブル上に置かれたデッサン人形の向こう側に、プロジェクターによって影が投影されている。来場者はデッサン人形の手足を自由に動かすことができるが、デッサン人形の動きに合わせて、影の形状も変化する。よく見ると、デッサン人形のポーズによっては、影の動きはぎこちなくなり、苦労しながらポーズを作り、あるいは完全に同じポーズを取ることをあきらめたかのような態度を見せる。高度な技術を使ったメディアアート作品を数多く目している来場者にとっては、この影をCGにより自動生成されたものと考えがちである。しかし会場内を見回すことで、実際には、デッサン人形のポーズにあわせて姿勢を変える黒い服装の生身の人物が居て、その映像が投影されていたことがあきらかになる。影に備わっていた不思議な人間味が、実は単純な仕掛けと、実際の人間の努力によって産み出されていたと知ることが、デジタルに置き換えることの難しいアナログ的な価値の存在を再認識させるきっかけとなっている。



図12 カゲと遊ぼう

4.3.5 TDW2011 における情報発信の意義

上記4作品に、前章で述べた「otodama」と「つながるヒト」を加えた合計6作品が、メディア造形学科のブースにて動態展示された作品である。本学科の展示は、会場内で好評を得ることができ、結果的に様々な賞を受賞することができた。まず、曾根光揮の「トビラエ」が、メディアアート・ファインアート部門個人賞を受賞。また、学科のブース全体として、メディアアート・ファインアート部門ブース賞を受賞するとともに、全24ブースの中からスポンサー企業が1ブースを選ぶ「chintai賞」もあわせて受賞した。なお、「otodama」と「影と遊ぶ」の2作品も、ファインアート・メディアアート部門の選考段階で、ノミネート作品として選ばれている（本学科の受賞の他に、空間造形学科の出展から準グランプリと、生産造形学科からプロダクト部門のノミネート作品が選出されている）。



図 13 TDW2011 授賞式の様子

今回のTDW2011への参加は、デザインに関連する業界に広くアピールすることのできるデザイン専門のイベントにおいて、多くの来場者に展示を体験していただき、また数々の賞を受賞してテレビ番組を始め各種メディアで扱われたこと等、大学及び学科にとって大きな意義があったと考えている。

4.4 京都のギャラリースペースでの情報発信

本学では、学内にギャラリースペースを持ち、年間様々な展示を行っているが、他の大学においては、よりアクセスが便利な地域に学外のギャラリースペースを持つ例が増えている。京都市立芸術大学が京都の中心部に有するギャラリーアクアは、中京区に2010年4月に開催され、現在は年間約20本程度の展覧会が企画され、年間約20000人が来館するギャリースペースである。年間予算は、企画展予算と運営費として1900万円程度（光熱費込）である。嘱託のキュレーターが1名おり、卒業生、在学生の作品発表展のほか、学外の作家が扱われることもある。さらに、京都市立芸術大学美術学部総合芸術学科のキュレーション活動の実習の場としても活用されている。

このような、一般の方がよりアクセスしやすい地域に学外ギャラリーを持ち、効率的に情報発信を行うことは、本学にとっても検討すべき課題である。そのような観点から、ギャラリーアクアの企画展の一つとして、同大学の博士課

程在籍者を対象とした作品展が催された際に、的場ひろし教授が社会人として在籍していた関係で、このスペースを使った作品展示を行い、情報発信の効果についての実践的な調査を併せて行った。本件は、教員作品の展示であり、この報告で主に扱う学生による制作物とは異なる案件であるが、今後の学生作品の展示につながる試みとして本報告の中で扱うものとする。

この展示会において、「歪みの部屋（ひずみのへや）」というインスタレーション作品を、ギャラリーアクア施設内のスペースCにて、1月30日から2月10日までの期間に展示を行った。この作品は三つの部屋で構成され、最初の二つの部屋が「空間の歪む部屋」、最後の部屋が「時間の歪む部屋」である。

まず鑑賞者は、「空間の歪む部屋」を構成する隣り合った二つの部屋のいずれか一方に案内される。この二つの部屋には、間に仕切りがあるためお互いの部屋の様子が直接は見えないが、二つの部屋の前面に共通の壁がある。そこにはそれぞれの部屋の映像が両方の部屋から見える形で横に並べて投影されており、映像を通してお互いの様子を知ることができる。映像の上では、一見全く同じ造りに見える二つの部屋だが、それぞれの部屋に鑑賞者が入ると、通常とは異なる奇妙な空間であることがわかる。二つの部屋は、サイズが2:3の比率で作られており、それぞれの中に置かれた家具や小道具も同じ比率で製作されたものになっている。カメラの位置が巧みに調整してあるため、人が居ない状態では全く同じ形式の部屋に見えるが、そこに人が入ると、人の大きさが変化してしまったように感じる。「エイムズの部屋」の錯覚と似た効果を、映像を活用して実現したものと言える。



図 14 空間の歪む部屋

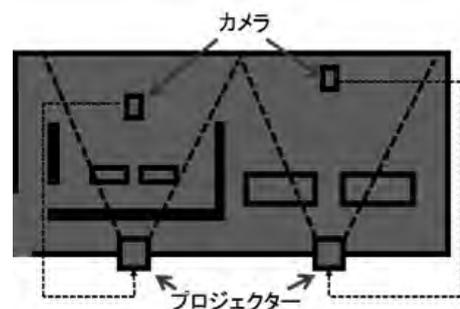


図 15 時間の歪む部屋の平面図（概略）

「時間の歪む部屋」には姿見のような縦型の映像スクリーンが二つ置かれており、それぞれに鑑賞者の姿が映し出される。部屋の中には、二段階にテンポが変化するリズム音が聞こえていて、鑑賞者はこのリズムに合わせて、ジャンプしたり踊ったり、体を動かすように促される。二つの姿見は、一見すると同じ仕組みに見えるが、左の姿見は鏡と全く同じ動きであるのに対して、右の姿見には通常とは異なる時間の流れの中の自分自身の姿が現れている。右の姿見には、映像を蓄積、再生する機能があり、速いテンポ（倍のテンポ）のリズム音の間こえている期間の映像を一旦蓄積し、その後の遅いテンポのリズム音が聞こえる期間（倍の長さの期間）に、時間軸を倍に引き伸ばしてスローで再生する。逆に、遅いテンポ（1/2のテンポ）の期間の映像は、次の速いテンポの期間（1/2の長さの期間）に時間軸を1/2に圧縮して早回しで再生する。二つの姿見には両方とも、聞こえてくるリズム音に合わせて体を動かそうとしている自分自身の姿が映る。しかしよく見ると、時間の流れ方が速くなったり遅くなったりする不思議な時間軸の中に居る自分の姿に気付く。しかも、それぞれの映像には時間的な欠落は全く発生せず、自分の姿が継続的に映し出されている。



図 16 時間の歪む部屋

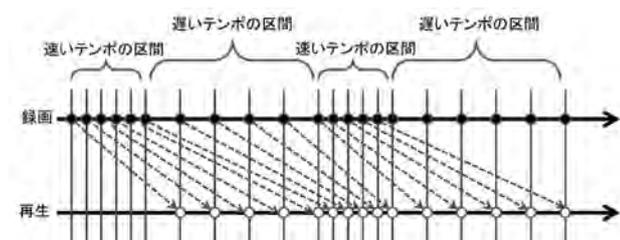


図 17 時間の歪む部屋における録画と再生のタイミングチャート

「歪みの部屋」は、普段とは異なって見える自分自身の身体を鑑賞することによって、自分達の中で暮らして

いる基本的な概念である「空間」と「時間」にも、新鮮な面があることを感じさせることを意図した作品である。

今回の京都のギャラリーでの作品展示では、日ごろから芸術に親しみを持つ京都市民が、気楽な気持ちで来場し、作品を体験する姿に接することができた。ただし、展示会全体としては京都市立芸術大学の広範な作品領域を網羅するものであり、メディアアートに特化した展示会ではなかったため、京都の様々な美大の学生の来訪が目立つ一方で、関西地区居住のメディアアートに興味を持つ人々を効果的に動員できていないことも実感できた。しかし、本展示を通して、学外スペースを積極的に活用する情報発信の意義を十分に理解することができ、今後は本学における長期的な施策として学外のギャラリースペースについて検討していきたいと考えている。

5. まとめ

本報告では、メディア造形学科における、学外との連携による研究制作の事例と、本学所在地域以外での研究成果の情報発信に関して、2011年度の活動状況を整理した。本報告に含まれる内容は、報告者の的場と和田の指導範囲の内容であり、学科内には他にも多くの活動事例が存在すること、また、この報告で扱った数々の事例に関しても、両教員の他に多くの学科教員の教育成果が活かされていることを付け加えておく。

今回報告を行った6つの事例は、それぞれ異なる方向性を持つ多様な活動である。まず学外との連携の事例の3件については、はままつ映画祭がボランティアベースの市民団体との連携、鈴木康広展が公共文化施設との連携、デジタルサイネージの案件が広告代理店との連携である。また、制作物の形態は、はままつ映画祭がWEBサイト、鈴木康広個展がWEBサイトおよびインスタレーション、デジタルサイネージでは、特殊なフォーマットの映像コンテンツである。

学外への情報発信の事例では、いずれもメディアアート作品の動態展示の形式をとっている。情報発信の形態としては、ワークショップが県内の他地域における教育的啓蒙的活動、TDW2011が東京地区のデザイン系イベントにおける展示、京都のギャラリーアクアは、大学が保有する学外のギャラリースペースにおける展示である。これらの情報発信形態は、それぞれの特徴的な教育的成果、および広報的成果を持つと考えられる。学外と連携する作品制作活動とその成果を学外に発表する活動とは、表裏一体の関係であり、これらの活動を繰り返すことで、よりよい成果が蓄積されていくと考えられる。今後は、それぞれの方向性に関して、活動を一層深化させていきたい。

なお、本報告に記載した、役職、学年等は、すべて2011年度のものである。また、本報告で述べた各作品の2011年度制作活動、発表活動に関しては、23年度学部長特別研究「社会・地域に貢献するデザイン企画及びその教育方法の研究」が活用されている。TDW2011会場における展示に関する作業については、学部長特別研究「TDW2011への出展」が活用されている。

参考文献

- ・雑誌「AXIS」2012年4月号,アクシス, 2012
- ・白井雅人 他, 「メディアアートの教科書」, フィルムアート社, 2008
- ・東京デザイナーズウィーク事務局, 「ARIGATOUBOOK」, 2012
- ・京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA, 「京都芸大博士展」, 2012

