

Campus Illumination 2007

Campus Illumination 2007

正会員 小林 茂雄

Shigeo Kobayashi

武蔵工業大学建築学科

1. Campus Illumination の概要

Campus Illumination は、大学キャンパス全体を舞台としてなされる照明のインスタレーションである。武蔵工業大学建築学科の2年生全員が参加し、筆者と研究室の学生が中心となって運営している。2003年から始まり、徐々に規模を拡大しながら開催し、2008年には5回目を迎えた。Campus Illumination に関する照明教育上の意義については、既報¹⁾で記しているの、ここでは照明作品としての特徴に焦点を当てたい。

受賞対象となった2007年は、7月28～30日の3日間、19～21時に開催された(図1)。来場者は周辺住民を中心とした約2000名であった。広場、屋外階段、街路、建物と建物の隙間、通用門など13のエリアにおいて、作品は制作された。全体のテーマは「つなぐ」と設定した。どの作品も何かと何かを「つなぐ」ことを意図している。

使用した光源の概略は、10～60W 白熱電球900個、75～200W HID 投光器25台、液晶プロジェクタ10台、LED 器具15台、麦球500個、キャンドルライト1000個である。

2. 作品のコンセプトと照明手法

13作品の中から、来場者の投票によって高い評価が得られた4作品を取り上げて、製作意図とその効果について説明する。

て説明する。

2.1 「てんもん」(図2)

大学通用門に点光源を3次的に配列したもので、ある一点に立ったときにだけ、点と点がつながり、架空の門が見える。10W 白熱電球200球を使用している。一見、ランダムに配置されたように思える点光源が、ゲートを通る10m 手前でつながって見えるようになっており、その瞬間、来場者に驚きを与える。人を歓迎する入口らしいライトアップである。光がつながって形をつくり出すことと、大学と地域をつなぐ役割をしていることがイベントのテーマと結びついている。

この作品は、歩行者の視覚像がシーケンシャルに変わっていくことによって、一層強調される。「点が成す要素の中に身を置くことによって、視覚だけでなく身体的にも3次的につながれていることが体感できた。すごく楽しくて不思議な気持ちにさせてくれた」という感想が得られた。

2.2 「夢と現実をつなぐ」(図3)

2つの大きな樹木に、1つは地上から建物壁面に、もう1つは建物4階から地面に、2台の投光器で光の影を投げかけている。投光器には滑車をつけて移動可能にしており、樹木との距離を変えることで影を伸縮させることができる。通常、樹木のライトアップは下から照明す



図1 並木道に架かる五重の「虹」

ることが多いが、ここでは上からも光を当てて、木の影による路面のテクスチャをつくっている点が特徴的である。この木の影もゆるやかに移動する。

樹木本体が現実を象徴しており、伸縮する影が夢を象徴している。光はその夢と現実をつなぐ道具であり、その道具を来場者が操作する。「移り変わりゆく状態を見ることで、幻想的な空間を体験することができた」という感想が聞かれた。

2.3 「Deep Blue」(図4)

図書館前のドライエリアを覆うガラスの天井に、水を5mの高さから落とし、青色フィルターを付けたHID投光器2台でその波紋を床面に投影している。青い色に照らされた水と、水の影が周辺に映る様子が印象的である。ガラスに落とす水によって生じる波の陰影は、偶然生まれたものではなく、数カ月かけて何度もスタディして検討した結果であり、最終的に水と光と音とが密接に絡み合う作品に仕上がった。階段を1歩1歩下りていくにつれて、海に潜っていくように感じられ、光によって、日常である地上と非日常的な海の中とを自然とつなごうとしている。余分な装飾を排除することで、繊細な陰影をより強く感じ取れるようにしている。

「夜の闇よりもさらに深い黒の世界に、どこか幻想的にゆらめく青の光。少ない光だからこそ、美しさが引き立っていた」「上から青いライトを当てるだけの単純な仕掛けなのだが、あの光の空間に入ると一瞬くらっとして、変な感覚に襲われた」という感想が聞かれた。

2.4 「影遊び」(図5)

建築学科棟のファサードをスクリーンと見立てた、人と模型と映像によるインタラクティブな影絵遊び。歩行者の影に(パソコン作業によって)色付けしたり、歩行者の背後に線を引っ張ったり、またその線に反応して人の動きが生まれたりと、ダイナミックな映像がつけられている。家や椅子の模型を、壁面との距離を変えながら配置しており、そこに座ったり、かがんだり、またいだりすることができる。建築学科ならではのスケールの操作が活かされている。参加者の行為に対して、映像が即座に反応しており、スクリーンを通して、空間と空間が、人と人がつながっている。

「家や椅子の配置は計算しつくされており、ミクロとマクロの世界が体験できた」「子どもが白いパネルに映った影で絵を描くまねごとをすると、後ろでパソコンを動かしている人が子どもの手に合わせて絵を描く。その一連の動作で子どもとその親、そしてそれを見ていた私たちも楽しくなってきた」という感想が聞かれた。

3. 照明作品としての Campus Illumination の意義

Campus Illumination は、建物をライトアップしたり、広場に光のオブジェを設置したりして目的達成というわけではない。光によってキャンパスが本来持っている造形的な特徴を引き出し、大学で学習する人々を生き生きとしたものとして見せることを目指している。そのため



図2 不規則に配置されたように見える「てんもん」。ある一点において門の形が出現する。



図3 光の動きによって影が伸縮する作品「夢と現実をつなぐ」

には光は脇役であっても構わない。重要なのは、空間が面白く、美しく、刺激的に見えることである。光だけに注目し、そのデザインをいくら頑張っても、私たちにできることには限度がある。また光を操作することだけでは、迫力のある作品は生まれにくく、建築の教育としても十分ではない。既存の構築物と光とが融合し、相乗効果を生むようにすることで、はじめて空間をデザインする力が養われ、一線を越えた作品もでき上がってくる。

こうした作品を制作することができたのは、4月の準備段階から7月末の実施に至るまで、毎週現場で照明実験を行い、その結果を反映していったからである。数カ月にもわたって同じ場所で照明実験を継続することは、通常困難である。そのため本作品では、他の一般的なインスタレーションよりも、環境と一体となった照明作品がつくられることになったといえる。

本プロジェクトは、照明教育の一環として行われているため、一般的な照明デザインの形態とは異なっている。作品をデザインして制作するのは主に学生であり、制作費用もほとんどは学生の自己負担である。使用できる光源も安価なものに限られ、電気容量の制限も厳しい。商業的なイルミネーションに比べると、費用や技術、完成度などの点において、劣っている。しかし、光による新たな演出方法を開拓するという点では、既存のどんなイルミネーションにも負けていない。それは、街なかにある照明演出の多くは工夫やオリジナリティがなく、安全でマンネリ化した状態を抜け出そうとしていないからで

もある。

私たちはプロのデザイナーではないので、失敗を恐れることはない。どこかで見たことのある照明の演出方法をとるよりも、たとえ失敗する可能性が高くても、今までにないような手法を探っていこうとする。照明の常識を知らず、何色にも染まっていない学生の発想は、そうしたことを可能にしてくれる。指導者は、伸びようとする新たな芽を摘まないように注意しなければならない。

Campus Illumination を実現するためには、いくつかの障害を乗り越えなければならなかった。それでもこれまで継続してこられたのは、第1に学生の熱意に支えられたからであり(図6)、第2に、現状の照明デザインや照明教育、建築の中での照明の位置づけに満足できない思いがあったからである。照明の持つ力は社会の中でもっと発揮されるべきである。本プロジェクトを通して、微力であっても、照明の可能性というものを広げていきたいと思っていた。こうした活動に対して、本賞のほかにも下記の賞を授与していただいた。得られた評価を糧にして、新たな目標に向かって進んでいかなければならないと思っている。

- ・第3回日本イベント大賞(日本イベント振興協会) 特別賞(2008.1)
- ・International Illumination Design Award 2008 (Illuminating Engineering Society of North America) Award of Merit
- ・ディスプレイデザイン賞2008(日本ディスプレイデザイン協会) 入選



図4 落とした水の波紋が深海を表現する作品「Deep Blue」

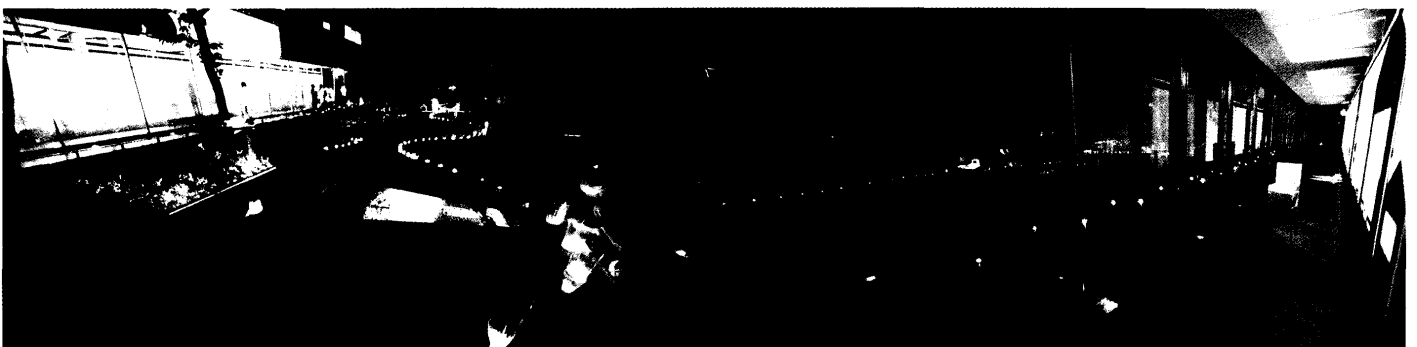


図5 通路や道路の影がスクリーンに映し出される「影遊び」

・武蔵工業大学平成17年度教育業績評価表彰 教育優秀賞

最後に、Campus Illumination で使用した照明器具の一部は、小糸工業株式会社と大光電機株式会社から貸与していただいた。特に小糸工業の藤田淳一氏と笹本哲弥氏には準備段階からご協力をいただいた。記して謝意を表したい。

参考文献

- (1) 小林茂雄：照明教育としてのキャンパスイルミネーション：照
学誌, 89-12, pp.843-846 (2005).

図1～図6：©小林茂雄



図6 制作者集合 (2008年度)

研究調査委員会報告書頒布のお知らせ

コンピュータ・グラフィックス (CG) と照明設計
—新しい照明設計法の可能性— (JIER-087)

(目次)

1. CG画像の見え方
2. CG画像の利用の現状と将来
3. CG画像の作成
4. CG画像と輝度分布

税込価格：6090円

会員価格：4567円

(会員特典として照明学会個人会員・
賛助会員はこの価格です)

送 料：1冊 390円

申込方法：必要事項【書籍名、冊数、住所(勤
務先の場合は部署名まで、自宅を明記)、
氏名、電話(勤務先、自宅を明記)、
FAX(勤務先、自宅を明記)、E-mail
アドレス、個人会員は会員番号】をご記
入の上、下記までお申し込み下さい。請
求書をお付けしてご送付いたします(請
求書名義を明記)。

納品書が必要な場合は明記下さい。

TEL：03-5294-0101 FAX：03-5294-0102

E-mail：ieijsomu@sepia.ocn.ne.jp

総 頁 数：80ページ (カラー)

編 集：平成18年3月

印 刷：平成18年10月

発 行：平成18年10月