

オムニバス映像制作における多様な「関係性」を考慮した学びの設計

——メディア表現演習2・映像演習の取り組みより——

上平崇仁・吉良健二

メディアアート表現学科

A Designing of Study, Focusing on Various Relativity in Omnibus Movie

KAMIHIRA Takahito・KIRA Kenji

Department of Media Arts

(Received November 12, 2002; Accepted January 18, 2003)

■ はじめに

東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科は、ジャンルやメディアにとらわれない広い視野と柔軟な表現力を持った人材の育成を謳い、2001年春に発足した。この新しい学科において学生らが何を如何に学ぶか、その学びを設計する側のメディア教育に対するビジョンと実践が問われるとともに、従来の縦割り型の教育方法では対応しきれなくなった現代における大学教育の果たすべき役割を探る一つの試金石であるとも考えている。

本学科では、コンピュータリテラシー教育をベースに幅広い講座を開設しているが、とりわけ学年ごとに設置したメディア表現演習1、2、3をその中核として位置付けており、学生等はここを中心に学科が目指す理念を周辺領域と関連づけながら履修することとなる。筆者らは、2年生を対象とするメディア表現演習2の1セッションである「映像演習」を担当しているが、学科理念と向き合いながらよりよい演習の実践を目指して模索を続けているところである。

本稿では、新2年生を対象に本年度から開始した「映像演習」を実践するに当たってのカリキュラムデザインの考え方とその具体的取り組み経過について報告する。

■ 「関係性」という視点

—カリキュラムデザインの背景—

学科の理念にある「広い視野や柔軟な表現力」といったものは幅広い学びと自己表現の積み重ねの中で培われるもので、決して一つの演習だけで一朝一夕に達成できるものではない。しかし、そのきっかけとなるものを演習のカリキュラムの中に忍ばせ、それへの気付きを導く

ことは十分に可能だろう。ではそのための方法として何をどのように取り入れ、またそれによってどのような考え方を導くことができるのだろうか。

ボーダレスという言葉すら死語になりつつある現代において、マルチメディアコンテンツといわれるゲームやWEB、またさまざまなテクノロジーを用いたインスタレーションなどは、一つ一つの構成要素を分解してみても全体が見えてくることはなく、また部分特化した視点からは優れた作品を生み出すことは出来ない。また猛スピードで変化していく現代のテクノロジーをひとつひとつ教科書的な理解のもとに技能習得したところで明日には役に立たなくなってしまうこともある。しかし、このような時代においても、表現とは素材やメディアを求め利用する立場¹⁾にあるはずであり、重要なのは、その時々々の状況において様々異なる事象の中に関係性を見だし、有機的に連結させ発想していく視点であると思われる。すなわち、「発想」のメタファとして個々の事象を「点」として捉えるのではなく、それらを結び付ける多様な結び目をみつけて「線」から「面」へと関係付けていく視点である。

人が学ぶとはどういうことかについての考え方は1990年代に入り大きく変化した。従来、頭の中に一定のまとまりをもった知識を獲得する活動であるとされていたことに対し、学習とは個人の頭の中だけに生じているのではなく、人と人を取り巻く周囲の状況やものとの相互関係のなかで営まれている実践であるという見方が生まれた。レイヴとウェンガー²⁾は、「学ぶことは実践共同体への参加であり、変わり続ける参加の位置と見方こそが、行為者の学習の軌跡であり、発達するアイデンティティであり、また成員性の形態である」として、学びを

社会との関係として位置づけた。これが学校教育にそのまま当てはまるかについては様々な議論⁹⁾もあるが、学びに対しての一つの見方として意義深いものがあると考ええる。

これらから「関係性」というキーワードが導かれる。身の回りに生起するさまざまな事象にアクセス⁴⁾し関わり合いを読むこと、そしてその位置づけや距離を冷静に把握すること、そしてその繰り返しの中から状況に応じた総合的な判断や柔軟な発想が生まれるのではないだろうか。現代における基礎的教育としてこのような状況に応じた関わり合いの考えは重要な意味を持つはずである。

教育におけるこのような考え方のルーツを探ると、「人間の精神活動が人と人の関係や社会生活のなかに起源をもつ」と主張し、「発達の経過において人が人との関わり合いの中で得られた経験を自分のなかに取り入れる」過程に注目したヴィゴツキー⁵⁾の考えなどがある。また、教育の目的を「個々の人間に固有の特性の発達を促し、同時にそうして引き出された個人的な特性とその個人が所属する社会的集団の有機的な結合と調和させること」とし、その方法論としての美的教育の重要性を説き日本の美術教育に大きな影響を与えたH・リード⁶⁾の考えにも取り組みは違うが近いものを感じることが出来る。このような視点の重要性は専門分化した現代社会の閉塞性を打破するためのお題目としてしばしば叫ばれるところだが、しかし今なお繰り返し叫ばれるのはその実現が非常に困難であることを物語っていると見えるだろう。

そしてコンピュータの出現によってコミュニケーションと知識のシステムが変容し、あらゆる表現が一元化かつ総合的に取り扱えるようになった現代においては、より現実的な命題としてこの視点が問い直されているところであり、本学科の理念にも通じるものである。このことは、その学びを設計する側、つまり我々にも刻々と変わりつつある状況の中でそのような視点が求められていると言える。教えることと学ぶことは相互構成的⁷⁾なのである。

このような考えのもと、映像演習ではこの「関係性への視点」を考慮したカリキュラムデザインを指向した。多様な関わり合いが埋め込まれた課題を出発点とし、参加していくなかで個々人が個々の視点を手に入れるとともに個と全の関係性において浮かび上がる総合性の視点への導きや人と人のコミュニケーションの展開が必須となるような学びをデザインし、その実践を通してその有効性を検証することとした。

■ メディア表現演習について

メディア表現演習は1～3年次の必修科目として設置されている。

1年次におけるメディア表現演習1では、表現の基盤として2Dデザイン演習、スタジオ演習、サウンド演習の3コースを配置し、全員が順次履修するカリキュラムとしている。ここでは作品制作を課題として課してはいるが、実践を通じてのメディアリテラシーやスキルの習得に軸足を置いている。

これを受けるかたちで設置されている2年次のメディア表現演習2では、3DCG演習、映像演習、デザイン演習の3つのコースを配置し、この中から学生が2つのコースを選択し、半期づつ習得するものとしている。2年次における選択制の導入は、学生個々に将来の専門分化に向けての主体的選択の幅を若干確保するとともに、各コースにおける履修内容の深化を目的としたもので筆者らはこの中の映像演習を担当している。

また3年次におけるメディア表現演習3は、学生が主体的にテーマを設定するとともに学内外メンバーとのコラボレーションも視野に入れたプロジェクトを推進しつつゴールを目指すプロジェクト学習の場として設定している。

すなわち、メディア表現演習2は1年時のメディアリテラシー・スキル習得を引きつぎ、3年次における主体的なテーマの発掘・コラボレーション能力の伸張、多様な表現力の発揮に向けたいわば「橋渡し」の役割を担っていると見える。

ここで、演習の主題である「表現」を形成する3要素（「構想力」、「表現技能」、「表現意欲」）の切り口で考えてみる。

- 1：テーマと向き合い、アイデアを発想する「構想力」
- 2：アイデアを表現するために各種メディアを駆使する「表現技能」
- 3：目標達成に向けた主体性、責任感、コミュニケーション力などの「表現意欲」

演習はややもするとスキル（表現技能）の習得に偏りがちであるが、どのようにアイデアをあたため具体化していくかの「構想力」や、またあらゆる表現を形に仕上げていく過程で必須となる「表現意欲」など学ぶべきことは多い。特に高校まで受け身の学習に馴染み、まだまだ人間的にも発展途上にある学生にとって、「構想力」と「表現意欲」の醸成は不可欠なものである。因みにこれは市川哲男⁸⁾が『造形教育の総合性』の中で「子ども

もが造形活動を進めるための基本的な能力」として挙げている3つの要素「構想力」、「表現技能」、「表現意欲」そのものである。これらは創造のためには何れも欠かすことの出来ない重要な要素であり、アウトプットのメディアや発達段階は異なっても、表現を通じた学びにほぼ共通すると考えられる。

この「表現を形成する3要素」を縦糸とするならば、先に述べた「関係性の視点」は各要素に拡がりや深みを与える横糸の関係にあると考えられる。このような考えから、映像演習のカリキュラムを縦横両面からの視点でデザインすることとした。

■ 映像演習2の指針

以下に概要を示す。なお、1、2、3はそれぞれ「関係性の視点」を考慮しつつ「構想力」、「表現技能」、「表現意欲」の伸張を目的としたものである。

◇ 指針の概要

1. グループワーク（6人1組）で、一つのテーマを表現するオムニバス形式の映像作品を企画・制作する。

（注）ここでいうオムニバスとは、それぞれのパートは別の話だが全体を通して見せることでチームが設定したテーマを浮かび上がらせるものを指す。

2. メンバー全員が必ず1パートをディレクション（監督）する。ディレクターは自分が担当するパートの企画、シナリオ、絵コンテ、キャスティング、撮影計画と実施、編集等全てを行い、作品（パート）の全責任を負う。
3. グループの中に6つの担当（プロデューサ他：図1参照）を置き、メンバー全員が何れかの役割を担う。（各メンバーは、各パートの責任者であるとともに、グループ全体に対しての担務責任を負う）

◇ ねらい

1. 徹底したディスカッションを通してグループテーマを決定すると共に、各メンバーはグループテーマとの対話を通して各パートのテーマを構想する。全（グループテーマ）と個（パートテーマ）の関係性を考慮しつつ個の視点をどう確立するか、個の視点が全の視点にどう反映されるかを通じた「構想力」の伸張をねらいとした。
2. 各人に自分のパートについては、企画から編集まで全てのフェーズを自力で行なわせることで、映像

制作に必要な実践的な「表現技能」を修得させることをねらいとした。

3. 各メンバーは、自パートについての全責任を負うだけでなく、他パートの制作においてはそのディレクターを支えるスタッフとしての役割を担わせることでグループ目的達成のための主体性、責任感に加え、グループワークに不可欠なコミュニケーション能力等「表現意欲」の伸張をねらいとした。

◇ その他の関連指示事項

1. 完成作品はDVD-Rに焼き、作品紹介ジャケットを付して提出する。
2. 各パートの尺（時間長）は2分以上3分以内（全体で15分以内）とする。
3. 制作の進捗については、Webによるチームごとのオンライン報告書により全員が毎週1回進捗状況を報告する。

■ 指針についての考え方

映像作品の制作には、企画から編集まで総合的な表現技能の習得が必須である。これに加えて前述したように多角的な学びの要素を取り入れることは学生の受容能力を超え、かえってマイナスに働く危険性も危惧されたが、主体的かつ総合的制作活動を主眼とする3年次プロジェクト学習への橋渡しとしては、作品を仕上げるだけの演習ではなく、メンバー全員が個々の責任を担いつつ全体との調和を目指した結果として映像作品を完成させるという演習の方向性を堅持することが必須であると考え決断した。

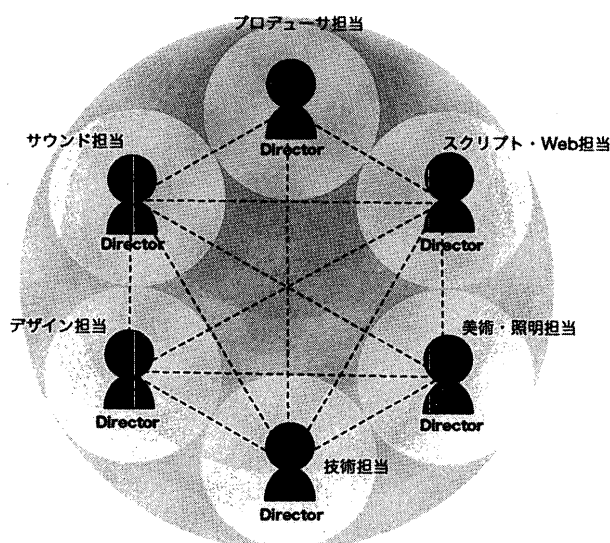


図1 映像演習グループワークモデル

◎「オムニバス」作品の制作について

このヒントにしたのはジム・ジャームッシュ監督「ミステリートレイン」⁹⁾である。異なる出来事が進行する中でひとつの銃声が同時刻の別々の出来事をつなぐオムニバス映画の秀作である。

つまりこの課題を設定するにあたっては、グループの学生一人一人が全体を意識してそれぞれ話を考え、その短編を続けて見せることで視聴者に何らかの通底したテーマを浮かび上がらせるものを想定した。場所、時間、現象、登場人物などをはじめ、解釈次第でさまざまな繋がりを持たせることが出来る。グループテーマをどう設定するか、そしてそれをオムニバスの短編に分解するための様々な切り口や表現手法の検討、さらにそれらを通底させるための仕掛けの利用など、「全と個」・「個と全」の関係性を意識した徹底的なグループディスカッションを通して作品全体の企画を纏め上げさせる中で、関係性を考慮した構想力の伸張をねらいとした。

◎「各自がパートディレクタ」について

もとより優れた映像作品を制作するにあたっては企画から完パケ化に至る全てのプロセスの調和が必須となる。例えば企画の不十分さはそのあとに続くシナリオ、絵コンテ、撮影計画等々にいわばツケとなつてのしかかる。このプロセスにおける関係性を初めて映像制作に取り組む学生に最初から理解させることは難しく、制作のプロセスを実践する中で前段階に於ける取り組みを振り返るとともにこの相互関係を感じ取っていくしかない。各人に各パートの責任者として企画から編集まで全プロセスの遂行を義務づけたのは、実践を通じて制作過程に潜む関係性の「発見」・「学習」こそが学生個々にとって重要であると考えたからである。

また、基礎課程においては全員が均等に機会を持つべきであり、特定の知識がある学生や行動力のある学生が作品全ての決定権を持ってしまふことは好ましくないとの判断もあった。

各人が監督した短編の集大成としてグループ全体の作品を構築するというオムニバス形式の映像作品の企画・制作を課題とした所以である。

◎グループワークについて

グループワークでの課題制作においては、さまざまな問題点や矛盾への直面や対立の発生が避けられない。その中で立ち向かい解決していく力や、他者との関わりのなかで個々のアイデンティティを形成しつつ社会性を学んでいくことが非常に重要である。

これを効果的な実現するにあたっては、グループの人数をどの程度に設定するかも大事な要素であるが、多過ぎると意志疎通やグループとしてのまとまりに欠け、逆に少な過ぎると作品制作に必要なパワーを確保するのが難しくなる。今回は、その両面を考慮して6名でグループを構成することとした。またグループのメンバー構成をどう決めるかについても検討をした結果、敢えて学生達にグループを作らせる方法をとった。これには賛否両論があると思うが、自らの責任においてグループを構成させることで、最後まで協調して目標達成を目指すというグループワーク全体に対する責任と厳しさを自覚させる意味合いを含ませたつもりである。

そしてもうひとつ、グループ全体で協調してグループ業務を推進するため仕掛けとして、プロデューサー（全体を統括）、サウンド（音関係を担当）、デザイン（ジャケットやDVDインターフェイスを担当）、技術（機材管理や各種システム支援を担当）、美術／照明、スクリプト（記録およびウェブ担当）の6つの担当（グループスタッフ）を設け、全員に何れかを担当させることとした。即ち、各人はパートディレクターであるとともに、グループスタッフとしてグループ全体に責任をもつことになる。この結果、全員がディレクターとして「言わば人を使う側」とスタッフとして「言わば使われる側」を経験することになる。良い作品を作り上げるためにディレクターとスタッフの意志疎通・信頼関係の重要性は言うまでもないが、このグループワークを実践する中で、それぞれの立場における物事の見え方・感じ方の認識やコミュニケーションを通して信頼関係とは如何に築かれるものかの実感が重要であると考えた。

◎DVDメディアの選択

アウトプット用のメディアとしてDVDを選択した。

ノンリニアベースであるため各パートの頭出しが容易であり今回のオムニバスという形式とも相性が良く、また学科設備で制作が可能であるだけでなく世の中でも普及率が高いことなどが一つの理由である。最大の理由は、映像作品の提出のみをゴールとするのではなく、DVDパッケージングにおける作品紹介用ジャケットのデザインや作品プロモーションビデオ制作などトータルな映像作品プロデュースを経験させてみようと考えたからである。

ジャケットやプロモーションビデオ制作においては、あらためて客観的な視点で作品を見つめ直すことが必須となる。この制作を通して、映像作品をプロモーションする立場での視点を理解するきっかけとなることもねらいとして課題に含めた。

◎ オンライン報告書

Webによるオンライン報告書の導入については、3年次のプロジェクト学習も意識して行った。ここでは、演習の実践過程で生み出される全ての著作物（企画書、シナリオ、撮影計画書など）やグループ内ディスカッション議事録、さらには全員が毎週行う進捗状況報告（「ディレクター週記」）などが随時データベース化されるとともに、グループメンバーへのフィードバック情報としても利用される。また、演習の過程で生起する課題や問題点の発生から解決までもがデータベース化されることとなる。

学科のサーバーにチームごとにアカウントを作り自分たちで更新させた。これにより毎週の進捗状況が把握できるだけでなく、意見の吸い上げや問題点の是正を行いつつ演習全体を進行させることができる。

学生は基礎的なHTMLについては一年次に習得していること、個人でWebサイトを持っている学生も多いことなどから技術的な問題はないと判断した。

■ 演習の流れ

演習の半期13週を、企画期間、撮影期間、編集/完パケ作業期間の3つのステップに分けるスケジュールとした(図2)。第1回講座「オリエンテーション」におい

て、この図を提示し、学生達に演習全体の進行過程を把握させると共に、目標である作品の完成が各フェーズの積み上げの上にあることの理解を求めた。また、この進行に伴う各種締切を明示することで、いつまでに何をしなければならないかの心構えを要請すると共に、完成に至るモチベーション維持のためのマイルストーンとした。

1. 企画期間

オリエンテーションでは、演習全体のスケジュールや進め方と共に、「映像作品とは何か」、「この演習での狙いは何か」など、演習を開始するに当たっての基本的な考え方を説明した後、グループ分けに入る。グループ構成を決めた後、各メンバーの役割分担とグループテーマ(企画)の検討に入る。そして全員によるディスカッションを経てテーマを決定し、2週間後には全体企画書とパート企画書にまとめ提出する。この企画書の内容について教員とグループメンバーによる面談の場を設定し、議論を経て企画書の見直しを指示する。その後、パートごとにシナリオ起こし、絵コンテ割りを進め、スケジュールやスタッフ、キャスティングを含めた撮影計画を立てる。全体企画はグループワークですすめるが、各パートは一人一人がディレクターとして責任を持ち映像制作の各フェーズを推進していくことになる。

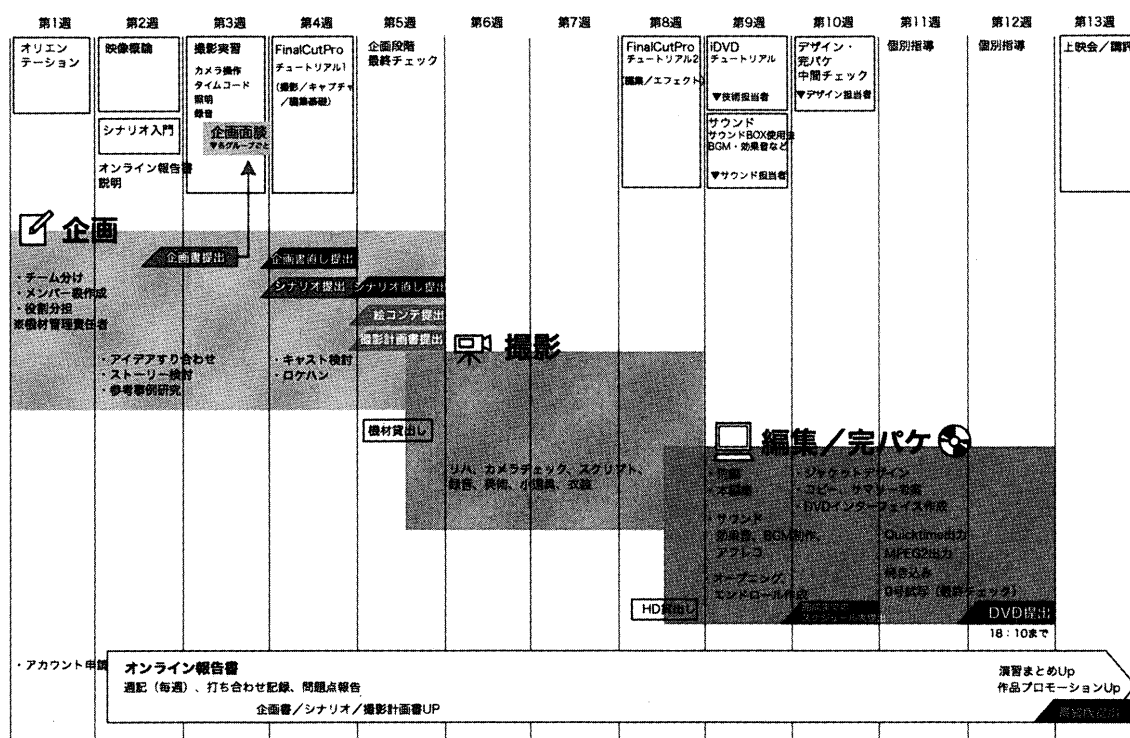


図2 映像演習 進行プラン

2. 撮影期間

撮影期間を3週間ほど取る。ここはロケが多いため演習時間や空き時間を有効に利用し各グループで撮影を進めることになる。撮影シーンに合わせてロケ地の確保、使用許可、各種機材の手配、キャストやスタッフのスケジュールも含め予め綿密に計画を立てておくことが必要である。撮影に関する技術としては、撮影に入る前、企画期間の演習時間を利用して撮影教室を開き、ホワイトバランスやタイムコード、イマジナリーラインといった基礎的な知識をハンズオンで学んでおり、それらの理解をもとに応用しながら撮影する。ビデオカメラはTRV 950を中心に使用する。

3. 編集、完パケ作業期間

そして撮影したテープをもとに編集・完パケ作業期間に入る。編集方法はノンリニアであるため、ここからはほぼ学科の設備であるデジタルスタジオとメディア変換室に準備されたコンピュータで行う。編集ソフトのFinalCutPro3は、学生全員が演習と空き時間のいつでも使える環境になっている。まずソフトのチュートリアルを行いキャプチャや編集の基本を学んだ後に必要に応じてさまざまなエフェクトやフィルタを理解し各自で編集作業を行う。またアフレコや音楽作成はサウンドスタジオをもちいて、サウンド担当の学生が中心になって進める。そして編集が完成したシーケンスは、QuickTimeで書き出し、iDVD2でインターフェイスを作成したのちDVD-Rメディアに焼く。そして完成したDVDメディアは、デザイン担当が進めたジャケットを纏った完成物と

して提出される。そして講座最終日は、全作品の発表会とし講評を行う。

■ まとめと考察

最終工程であるDVD焼き込みで設備トラブルに見舞われたグループも一部あったが、全グループが締め切り日に作品を提出した。スケジュール的にはかなりの負担だったと思われるが、各自が主体的に企画・制作した映像の集大成としてオムニバス作品に結実させるというモチベーションが果たした役割は大きかったと思われる。

演習全体の経過や結果を、先に述べた表現を形成する3要素の切り口でまとめてみる。

1. 「構想力」に関して

グループ内での徹底的な議論を通じてグループテーマを決定し、その意味を共通の理解としたうえで各メンバーが各パートのテーマと表現について考えていくことを期待していたが、これが十分達成されグループは一部にとどまった。これは、課題の趣旨がどう理解され実行されたかによるところであるが、これが達成されたグループでは、オムニバス作品全体としての統一感とともに個々のパートも光って見応えのある作品としての仕上がりを見せた(図3)。しかし、課題の趣旨の理解が不十分のまま、グループテーマや各パートの企画が進められたグループでは、全体と部分の関係が希薄であるとともに、各パートととしてもメリハリの乏しい作品に終わったも

制作：ぼろり

(矢澤直人/北原豪/河崎淳/平田幾美/
奈良本佑治/野ヶ山拓郎)

内容解説：

一人の学生が突然死んだことに対し、登場人物たちは自分との距離を模索し始める。笑い話として推理を始めるもの、深く嘆き悲しむもの、無関心なもの等。客観的な事実に対するそれぞれの主観的な価値の重さ、そこから生じる感情をテーマに取り組んだ作品。キャプチャ画面は、死んだ男に苛められ、常々「アイツがいなくなれば」と呪っていた学生が、いざその時が来て激しく動揺する心の動きを描いたパート作品より。

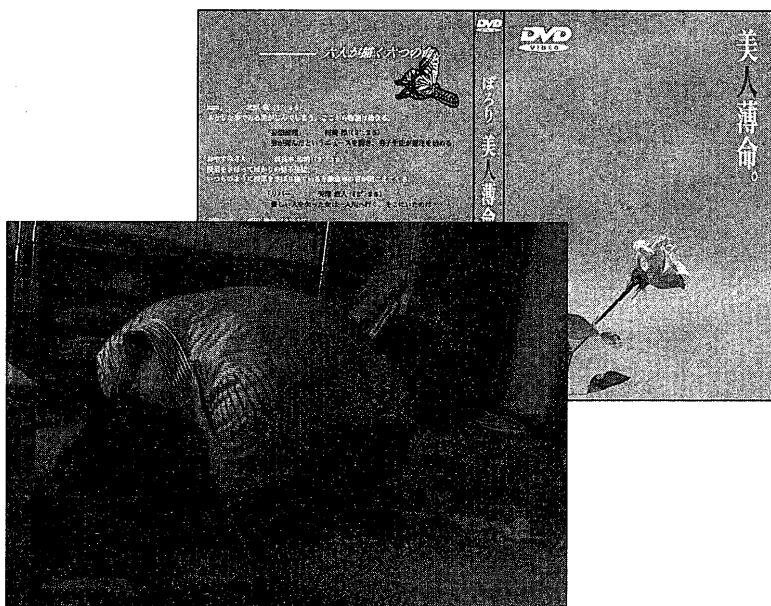


図3 学生作品例

のが多い。

課題の趣旨に対する理解のばらつきが原因である。半期で作品を仕上げるというスケジュール的な制約から企画の期間が必ずしも十分ではなかったことも一因と考えられるが、オムニバス作品制作を各グループに課した趣旨である「関係性への視点」についての指導が果たして十分であったかとの反省もある。短期間ではあってもこの視点を徹底的に問うような場や仕掛け作りを検討する必要があると感じている。

2. 「表現技能」に関して

初めて映像制作を体験する学生も多い中で、全員に監督をやらせたことはかなりの冒険であった。また、2～3分の尺でパートを完結させよう指示したことも、実はかなり難しい注文をしているのではないかとの懸念もあった。

結果的に提出された個々の作品の質的な面から見ると、初めての映像作品ということで技能的には未熟な作品が多いものの、どの作品も短い尺に収めるために極力無駄な（と思われる）カットを削ぎ落としたことでテンポ良く仕上がった作品が多かった。だらだらとした展開の作品が初心者には良く見受けられるが、尺を短く設定したことが好結果につながったようである。

また今回の作品を見る限りにおいては、それまでの自主映画等の制作経験との相関はあまり感じられなかった。初めての映像作品制作であったにもかかわらず、とてもそうとは感じさせない完成度の非常に高い作品に仕上げた学生も多く見られた反面、経験豊富と見ていた学生であってもそれが殆ど感じられない作品に終わったものも

いた。グループで取り組む映像制作においては、通常経験のある学生に発言力と機会が集まりがちであるが、全学生に機会と責任を与えたことで個々の能力発揮に道を開くことが出来たと考えている。

技術面で最も気になったのは、音に関することであった。主に屋外ロケにおける音処理（台詞が拾えていない、雑音がひどい等）であり、撮影時には全く気付かず編集になって慌てることも多かったようである。初めてロケを実施する中ではイメージしている「絵を作る」ことで手一杯になってしまい、なかなか音まで完璧に押さえることは難しい。このあたりは経験がものをいうところで矢無を得ない面もあるが、現場での録音の仕方や効果的なアフレコの入れ方など、音作りに関してはもう少し丁寧な指導が必要であると感じている。

DVD ジャケットのデザインについてはテーマの視覚化というねらいを指示した程度で、グラフィックデザイン上の細かな指導は行わなかったがかなりの力作も提出された。DVD のトールケースは通常市販されており学生等も客として接してきていることもあり、このジャケットデザインをどう纏め上げるかについては高いモチベーションで臨むことが出来たようで、完成物への達成感も大きかったようである。

DVD で作品を提出した後、ストリーミングで閲覧できるプロモーション映像を作ってオンライン報告書にアップしたチームも見られるなど、完成させた作品への強い想いが感じられる。

3. 「表現意欲」に関して

目標達成に向けた主体性、責任感、コミュニケーション力などの表現意欲については、グループワークによる作品制作を進める中での成長がオンライン報告書で確認できた。

特に、毎週全員に掲載を義務付けたディレクタ週記は予想外に有益であった。これは当初、各学生の取り組んで課題やグループ業務などの進捗状況をグループ全体で共有することを目的に指示したものであり、グループワークを進める上で果たした役割は大きかったが、それに加えて学生達のモチベーションの把握に貴重な情報ともなった。

次々とこなさなければならぬ課題に四苦八苦してつい弱音を吐きつつも、作品の完成に向けて更に頑張ろうと鞭を入れている姿や息使いが伝わってくるものとなった。特に、撮影そして編集と作品完成に向けたフェーズが進むにつれて緊張が高まっていく様子がひしひしと伝わるものとなり、我々教員としても熱いものを感じることも多かった。また、作品が完成したあとの喜びや達成



図4 オンライン報告書 <http://www.media.t-kougei.ac.jp/eizo/>

感の披露も含め、3ヶ月にわたる取り組みの過程における一人一人の成長の過程や心の軌跡を綴った記録ともなった。学生にとって、この記録は貴重な財産となるであろう。

受講生の感想をいくつかピックアップしてみると、

- ・「テーマ設定には手応えを感じ、グループ全体でいいものを作ろうと取り組めた。しかし、時間的に厳しくシナリオと絵コンテを納得いくまで推敲できなかったのが残念。プロデューサーとしては、各メンバーが取り組んだ作品をより良いものにするために見えないところに大きく貢献できたと思い、満足している」(男子学生：プロデューサー担当)
- ・「他のメンバーが監督する作品の撮影を重ねていく中で技術的に上達していくのを実感した。また最後にひとつの完成物にできたことの喜び、達成感は大したものがある。ただ、メンバー全員の意思統一が必ずしも十分でなかったのが残念」(女子学生：技術担当)
- ・「忙しかったが、グループとしてまとまれたことや、納得のいく役割が果たせたため、気持ちの良い作品が作れたという達成感がある。責任や信頼関係、そしてグループとして活動する上での『全体の重要性』を痛感した」(女子学生：デザイン担当)

等、それぞれが作品を仕上げたという達成感を持ちつつ、反省点についても冷静に見直している姿が垣間見れる。また、課題の進行中には、グループ内でパートの役割や表現について意見が分かれ、半ば感情的な対立になったケースも少なからずあったようだが、グループとしての作品を仕上げた後においては貴重な経験となり人間関係の糧となっているようである。

上述したように、学生らは課題に参加していく中でさまざまな問題に直面しつつも、何とかそれを乗り越え解決していく力を少なからず身につけたことが確認できる。

■ おわりに

2年次メディア表現演習の「映像演習」を開講するにあたり検討したカリキュラムデザインの考え方とその実践経過について紹介した。

この演習の指針作りにあたっては、3年次「プロジェクト運営」への橋渡しを意識すると共に、表現を構成する3要素である「構想力」、「表現技能」、「表現意欲」を言わば縦系とし、メディア表現において不可欠な「関係

性の視点」を横系とした学びを設計するよう心掛けた。この指針に沿って3ヶ月にわたる実践を行ってきたが、前節で紹介したように最終作品の出来映えには濃淡あるものの、この間全員がモチベーション持ちつつ作品の完成を達成するとともにそれぞれに成長の跡も窺えることから一応の合格点は得られたと判断している。ただ、この過程を振り返れば、設計時には思いも掛けなかった副産物が発見される一方、「構想力」の伸張に重要な「関係性の視点」の理解をより浸透させるにはどうすれば良いか課題も明確になった。

先ずはこの課題と向き合い前進を目指すとともに、来年度から始まる3年次「プロジェクト運営」への橋渡しとしてどれだけ機能しているかも検証していかなければならない。

近年の社会の変化に対応する形で情報メディア系の学科が相次いで新設されている。「デジタルメディアに対するリテラシー教育の影で追い出された何かがある¹⁰⁾」との指摘も踏まえつつ、学びの設計には様々な工夫が必要となっている。今回はその一歩として、担当講座への「関係性への視点」の導入を試みた。まだまだ試行錯誤の段階ではあるが、実践と再構築を繰り返しながらより良い学びの場にしていきたいと考えている。

参考

- 1) Intercommunication No. 31 特集「マルチメディアと教育」NTT出版2000、p. 44
- 2) ジーン・レイブ、エティレンヌ・ウェンガー(著) 佐伯胖(訳)「状況に埋め込まれた学習」産業図書1993、p. 11
- 3) 福島真人「状況・行為・内省」茂呂雄二編著『実践のエスノグラフィ』金子書房2001、p. 174
- 4) ジーン・レイブ/エティレンヌ・ウェンガー(著) 佐伯胖(訳)「状況に埋め込まれた学習」産業図書1993、p. 83
- 5) L・S・ヴィゴツキー(著) 柴田義松(訳)「思考と言語」明治図書1962
- 6) ハーバート・リード(著) 宮脇理/岩崎清/直江俊雄(訳)「芸術による教育」フィルムアート社2001、p. 26
- 7) 佐伯胖/藤田英典/佐藤学(編)「学び合う共同体」東京大学出版会1996、p. 151
- 8) 市川哲男「造形教育の総合性」真鍋一男退官記念論集『現代造形・美術教育の展望』新曜社1992、p. 28
- 9) ミステリートレイン(1989/アメリカ映画)
製作：平田国二郎/須田英昭 監督・脚本：ジム・ジャームッシュ
出演：工藤夕貴/永瀬正敏/スクリーミン・ジェイ・ホーキンス/ニコレッタ・プラスキ/サイ・リチャードソン/ジョー・ストラマー
- 10) 木村浩「情報デザイン入門」ちくま新書2002、p. 173