

## 表現者になるための基礎力を身に付ける

屋代 敏博 | Toshihiro YASHIRO

### 1. はじめに

ワークショップ教養ゼミナールを担当して2年が経過した。2年間の成果を報告するとともに反省点と改善点を述べたい。

この授業は本学に入学して間もない1年生が学科の垣根を越えて共に学ぶ場である。本学は芸術系の大学であり、学生全員が4年の間にクリエイティブな学びを実践し、それぞれが表現者として成長していく。そのための基礎作りとして作用させるのが本ゼミナールの目的である。言い換えれば「芸工生になる」ということは「表現者になる」ということと同じである。「表現者」とは自らの内に秘めたエネルギーを解放し、作品をつくり、他人と分かち合うことができる人のことである。屋代ゼミでは「表現者になるための基礎力を身に付ける」をテーマにワークショップを行った。

### 2. 「表現者になるための基礎力を身に付ける」 ワークショップ ステップ1~3

「表現者になるための基礎力を身に付ける」ために授業期間を3分割し、その時の節目が来たら学生に下記のようなメッセージカードを配った。「ステップ1~ステップ3参照」1~3の課程を経ることでレベルアップを図った。効果としては、ロールプレイングゲームをプレイするように目標を決めて行くことと段階的に自分が成長していくことが実感できるので、積極的に授業に参加するようになった。また、毎回の授業終了時に振り返りの時間を設け、「本日の気づき」と「次回

の授業への抱負」を記入するミニッツペーパーの提出と学期終了時にはA4ファイルでのポートフォリオ提出を課した。

#### ステップ1 (個人制作)

まず、「自分自身を知る」こと。

自らの内に秘めたエネルギーを解放するには自分の内面を知らなければならない。

自分の生い立ち、家族、友情、初恋の思い出、失恋の経験、旅の記憶、etc。

劣等感に苛まれたことや自己嫌悪に陥ったことも

今となっては良い経験だ。

心をひらき、自分を認め、自覚しよう。

それが君の心強いバックボーンであり、

オリジナリティだ。

#### ステップ2 (グループ制作)

つぎに、「自分を解放」しよう。

表現とはオモテにアラワスと書く。

表現する者は読んで字のごとく自分の内面を現出させなければいけない。

思ったことをカタチにして、

心と身体を精一杯使って人に伝えよう。

恥ずかしがる必要はない。

自分をさらけ出さない表現行為ほど恥ずかしいのである。

#### ステップ3 (全体制作)

さいごは、「楽しむ」こと。

美大に入学したということは

美術が好きという理由で進路を決めたはずだ。

美術が好きだったら楽しまなければもったいない。  
君が楽しんでいる姿はポジティブなエネルギー体だ。  
そのエネルギーを作品に込めて人と分かち合おう。  
きっと誰かを幸せにするはずだ。

### 3. 具体的な授業概要と取り組み

ステップ1(個人制作)では自分の内面と向かい合い、「自分自身を知る」ことを主眼とした。しかし、ただ自分を知ることだけでなく、プレゼンテーション形式で大勢の前で発表することで自分を客観視したり、クラスメイトの発表を聞いたりすることで他者理解に繋がっていく。ワークショップゼミでは共通課題としてライフライン(自分史)制作から始まるので、各自が手作りで作ったライフライン(自分史)をベースにしてステップ1の授業を組み立てた。[写真1]



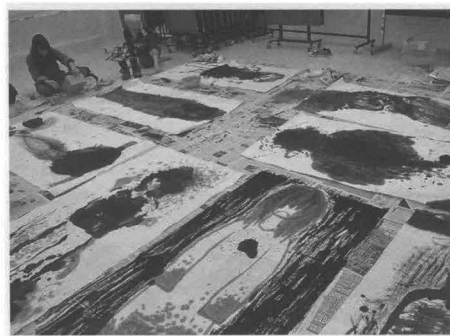
[写真1] ライフライン(自分史)の発表

#### イケてない自画像 2コマ 160分

イケてるとは「魅力的」「かっこいい」という意味の俗語『いかす』が変形したものである。人間誰もがイケてる時ばかりではないし、イケてる時だけが自分ではない。イケてない状態のネガティブな時間こそ自分の姿が滲み出ている、ダメだと思いつんでるコンプレックスこそ最大の原動力となっているかも知れないのだ。墨が紙に染み込むように、深く自分の内面に潜って行き、心の内側を洞察した。  
[写真2]

1年目は等身大の和紙に刷毛を使って墨絵の自画像を

描き、2年目はネガティブな自分の姿を立体物のボートに具現化して大学敷地内の鏡池で「芸工杯・ネガティブな自分さようなら・モーターボートレース大会」を行った。[写真3]



[写真2]

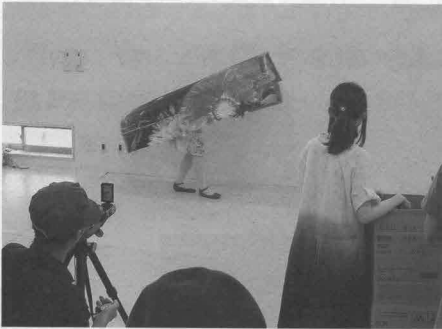


[写真3] イケてない自画像2 モーターボート編

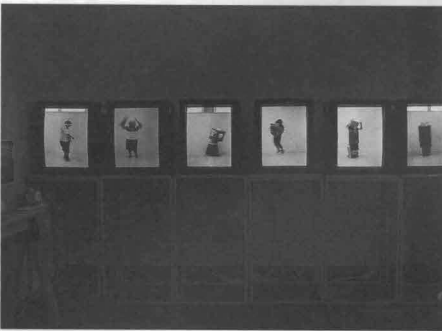
#### 身体表/パフォーマンス 2コマ 160分

かつて「誰でも15分間はスーパースターになれる」とアンディ・ウォーホルが発言したことをヒントにして自分の誕生の瞬間から大学入学までの自分史をライフラインを参照にしながら振付符を作り、全身を使って表現した。アンディ・ウォーホルのように15分とは言わないが15秒のパフォーマンスをビデオカメラで6回撮影した。[写真4]

そして展覧会では縦位置にしたモニター6台を横に並列させ、それぞれが連動し、同期するように編集した映像インスタレーション作品を展示した。[写真5]



[写真4]



[写真5]

ステップ2(グループ制作)では5~6人のチームで活動した。共同制作では、ときには他者と意見がぶつかり合うこともあるが、ブレインストーミングなどをしてみると一人ではできない発想が浮かび上がることがある。教養ゼミナールは様々な学科の学生が混在しているので、お互いの特技をいかして活気ある創造の場となった。ここでは「自分を解放」し、コミュニケーションを取りながら積極的に自分の伝えたいことを他者に対して説明できるスキルを身に付けた。

#### デコチャリ 8コマ 640分

デコチャリとは過剰にデコレーションされたチャリンコのことで、その昔自動車免許を持っていない少年たちがトラック野郎に憧れ、手作りで始めたのが起源と言われている。教養ゼミでは単にトラックを模して作るのではつまらないので、美大生がデザインとプロデュースをするデコチャリを制作し、30秒のCMも撮影した。[写真6、7、8]

#### 合体ロボ 14コマ 1120分

2013年度の屋代クラスでは後半の7週間で「合体ロボ」の制作と30秒のCMを制作した。5人が合体し、それぞれ



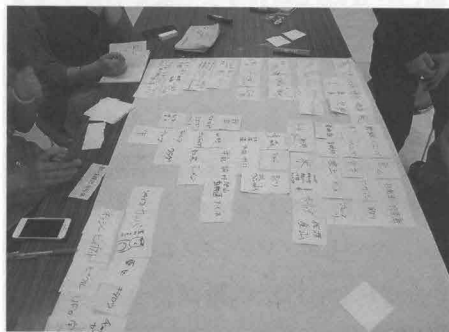
[写真6]



[写真7]



[写真8]



[写真9]

れの特技が必殺技となって仮想の敵を倒す。グループならではの発想力と団結力を活かしたダイナミックで巨大なロボットが完成した。CM撮影では全員が映像制作未経験者にも関わらず、映像学科の大学院生に指導をもらいながら撮影、絵コンテ、音入れ、編集などの一連の作業をグループで協力しながら行った。[写真9、10、11]

ステップ3(全体制作)では60人のクラス全員で「楽しむ」ことに焦点を置いた。オリンピックの選手がそうであるようにリラックスをして適度に肩の力を抜いて自分の置かれている環境を「楽しむ」ことができなければ最高の力は発揮できない。せっかく美術が好きで入学してきたのだから楽しまなければ勿体ないし、適度な緊張は良いのだが、身体を硬直させていると発想力、思考力まで硬直する。表現者にとってそれが危険である。学科の垣根を越えての共同制作は最初で最後となるかもしれない。個人制作とは違う視点で物事を考えこと。全員で協力すると自分の予想を超えた規模のことができることを学んだ。教養ゼミのフィナーレとして全員で協力して二つの作品を制作した。

#### 地球人 2コマ 160分

宇宙から地球を見ると私たちはちっぽけでまるで微生物のような存在なのだろう。広大な宇宙でちっぽけな微生物がアメーバのように動いている。年齢、性別、言葉、肌の色、宗教、国の違いなども意識を拡大するとすべてが溶け合っ

て調和する。学生たちはカラフルな衣装や傘を用意して鏡池に入り、大学の最上階からデジタルカメラでコマドリ撮影をして宇宙向かってメッセージを送るような大規模なアニメーション映像を制作した。[写真12]

#### 龍神祭 2コマ 640分

本学の裏山(瀧山)は昔から龍の住処であり、この地を守護していると伝えられている。特に本学校舎は鏡池に浮かぶようにも見える建築になっているので、水神様である龍とは何らかの関係性があるだろう。この龍神様に感謝の気持ちを含めて、手作りの衣装を身に纏って大学構内を練り歩くパフォーマンスを行った。[写真13]



[写真10]



[写真11]



[写真12]



[写真13]

#### 4. 1年目の反省点と2年目の改善点

さて、以上がワークショップ教養ゼミナール屋代クラスの報告であるが、反省点と改善点を述べよう。

まず反省点だが、1年目は学期最後の週にワークショップクラス合同で7階ギャラリーで展覧会を開催するという話を聞いたので、それに合わせた日程を組んでしまった。展覧会開催は大きなモチベーションになるのだが、展覧会に間に合うように学生を急かせたり、見栄えが良くなるような作品づくりのためのワークショップを導入してしまった。実際に7階ギャラリーで展示してみると合同展なので各クラスに割り当てられるスペースが狭くなっており、せっかく完成したのに出品できなかった作品や強制的にスケールダウンさせなければならない作品もあった。

このことから、※展覧会を目標にしない、※そのために学生を急かせない、※作品づくりのためのワークショップはしない。という3つのことを学んだ。2年目はそれらを改善するために、(1)量より質を大切に無理のない授業計画と(2)毎回の授業終了前に必ず振り返りの時間を設けることにした。(1)量より質を大切に無理のない授業計画にすることより、1年目に比べ2年目は学生も伸び伸びと授業に参加してクラスの結束力が高まった。(2)毎回の授業終了前に必ず振り返りの時間を設けることにした結果、学生同士のその時の心の動きや次回やらなければいけないことが共有できた。

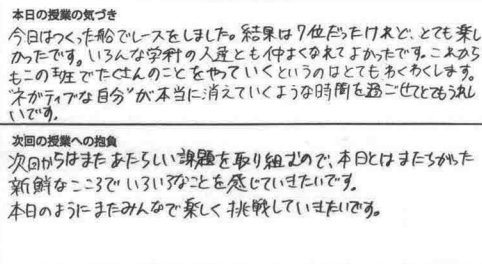
#### 5. 学生の学び

屋代クラスは「表現者になるための基礎力を身に付けること」をテーマにワークショップを行ってきたが、ワークショップはともすると楽しいだけで終わってしまうという危険性を孕んでいる。やりっぱなしでは済ませないで客観的に振り返り、やってみたことの意味をその場で確認することが必要である。自分の体験した「気づき」をライブ感覚でクラスの仲間達と共有できることがワークショップ型授業の醍醐味

であり、それこそが生きている「学び」であろう。屋代クラスでは毎回の授業終了時のミニツッパーパー、学期終了時のポートフォリオを課した。紙面の関係で少しではあるが興味深い感想があったので記載する。[写真14]

##### 教養ゼミ / 屋代クラス

5月17日



[写真14]

- ・教養ゼミという言葉だけを聞いた時はお堅いイメージがあったけど全く違った。
- ・最初は頭を使っていたが途中から頭の中をからっぽにしてやりました。そのほうがいろいろ発想が出てきました。
- ・屋代クラスのWSは予想もつかないテーマや展開ばかりで脳みそが柔らかくなった気がした。
- ・「既成概念を打ち破る」この考え方を大切にしていきたい。
- ・形式に捕らわれない自由な空気の中で自分なりの芸術を追究していこうと決心した。
- ・ときにはわけのわからないことを強要されたが、わからないにも楽しくて芸術の神聖な部分に触れられたような気がした。
- ・違う学科の人たちと話し合った時に、自分では想像もつかないような意見が出てきて刺激を受けた。
- ・大勢が意思疎通することが難しかった。
- ・他学科と触れ合うことのできる貴重な時間になった。
- ・CMの撮影や編集など今までの自分からは想像できないようなことができた。
- ・一番最初のオリエンテーションでは、正直「ずいぶん子供っぽいことをするんだな」と思ったが、実際にやってみるとどの活動も楽しく、意欲的に取り組むことができた。
- ・このゼミでチームワークを学んだ。

- 
- ・大掛かりなプロジェクトの達成感こそが、グループワークの醍醐味だった。
  - ・ものを作ることが苦手だったが映像編集にはまった。チャンスくれた教養ゼミに感謝です。
  - ・各学科の個性が集結したら凄いことができるという、この気持ちを忘れずにいたい。
  - ・誰かと協力すると、より大きな成果を生み出すことができることを知った。
  - ・この授業のおかげでたくさんの友達ができた。
  - ・身体を動かすと創れるものの幅が広がることを学んだ。
  - ・個性が強い人が沢山いるなかで「自分を解放すること」は勇気が必要だったが、教養ゼミを経験したおかげで「自分を解放すること」ができた。
  - ・これから4年間、人から変だと思われてもいい。自分が感じたこと、思ったことを素直に表現していきたい。
  - ・結構自分でもよくわからないものを作ったり、よくわからないことをするのが多かった教ゼミ。けれど、そのよくわからないものを皆で作って、しっかり完成させると、ちゃんと意味のあるものになっていて感動した。

[執筆者]

屋代 敏博

Toshihiro YASHIRO

デザイン工学部 映像学科

Department of Film and Media, School of Design

准教授

Associate Professor

---

## 6. おわりに

---

学生たちの感想を分析した結果は思っていた以上に授業の意図を理解して参加していたと感じる。芸術を学ぶ上で必要な基礎づくりとは「学び」を吸収することができる柔軟な身体作りと言える。それは例えると水を吸収するスポンジのようなもので、すでに水分で満たされていては何も吸収できない。学生たちの感想にもあるようにまず「頭の中をからっぽ」にしてみることでより多くの「学び」を吸収することができる。この情報化社会であえて「頭の中をからっぽ」にすることは難しいかも知れないが、ワークショップでの体験を生かして、それぞれが大学でクリエイティブな「学び」を実践し、表現者として成長していくことを願っている。