

日ポ修好150周年記念事業『beyond kawaii 展』開催における コミュニケーション教育の一考察

陶山 恵・大久保 真道・谷口 広樹・橋本 裕充

アニメーション学科・インタラクティブメディア学科・デザイン学科・アニメーション学科

A Case Study on Communication Education aspect of “beyond kawaii exhibition”, an anniversary event for the 150 years of amity between Japan and Portugal

SUYAMA Kei, OKUBO Masamichi, TANIGUCHI Hiroki, HASHIMOTO Hiromitsu

Division of Animation, Division of Interactive Media, Division of Design, Division of Animation

(Received November 5, 2010 ; Accepted January 13, 2011)

1. はじめに

2010年は日本とポルトガルとが修好を結んで150周年を迎えた記念の年であり、現地では日本の文化を伝えることを目的とする様々な催しが企画実施された一年であった。beyond kawaii 展は、この記念の年にあたり、日本の新しいメディア芸術を紹介する内容のイベントを開催してほしいという在ポルトガル日本大使館からの提案を受けて、企画実施してきたものである。これは、本学芸術学部が創出してきた新しいメディア表現を用いた芸術作品が日本の現代的な芸術表現の側面を伝えるものであるという期待を担っての企画であり、開催にあたっては在ポルトガル日本大使館の共催という形式をとることとなった。本企画は、本学芸術学部重点的教育研究助成のプロジェクトとして採択された「芸術系大学カリキュラムにおける制作物を介したコミュニケーション教育に関する研究」の研究活動の一環として、前年度より三年の計画で準備・実施と考察を進めているものである。本稿は、beyond kawaii 展の全容および各活動の細部についての記録と報告、現地で学部生・大学院生らが自らの制作物を介して行ってきたコミュニケーション体験についての研究的考察を行うことを目的とする。

2. beyond kawaii 展とは

2.1 開催目的と構成

beyond kawaii 展は、日ポ修好150周年記念事業の一環としてポルトガルで開催することを目的に、重点的教育研究助成のプロジェクトを母体として企画実施を行った活動である。本企画は、本プロジェクトの構成員でもある古川タク客員教授をディレクターとして展開した。以下に、beyond kawaii 展カタログの巻頭におかれた一文

を引用する。ここに本企画のコンセプトが端的に語られている。

「日本の漫画やアニメに熱い視線が送られはじめてから随分時間がたった。

『かわいい』、『cool JAPAN』の名のもとに日本の伝統文化から漫画、アニメ、ゲームはもとより、料理、ファッション、Jポップス、あるいは日本人が持つすきま風的な生活風俗、習慣にいたるまでが、脚光を浴びて、当の日本人としては少々片腹痛い気分でもある。

しかし、一見なんの主張もコンセプトもないかのように見える『かわいい』の符牒の裏で、日本のクリエイターたちはとんでもない知のトリックやおびただしい感情の洪水を仕掛けてきている。若者独特の鋭敏な五感+シックスセンスで次に来るものを直感的に予見しながら。

東京工芸大学芸術学部はメディア系芸術のみを専攻する日本の中でもユニークなアートスクールで、毎年500人以上の卒業生を世に送り出している。

その中から各界の第一線で活躍をしている日本が誇る次世代のホープたちをご紹介します。一つの大学から輩出された、全く異なる個性の写真、ペインティング、アニメーションなどの作品群をご鑑賞いただきたい。

そこになにか日本発の beyond kawaii の兆しを感じてもらえれば、この展覧会の企画者としては大満足である。

2010年秋 beyond kawaii 展ディレクター
古川タク」

日本発祥の「かわいい」文化、「マンガ」や「アニメ」を享受して育った世代が世界各国でそれぞれの活動を展開している現在、その向こう側あるいは裏側に何があるのか、その先に向けるまなざしを本学芸術学部の学際的

な教育の成果物の中にみつけ、それを積極的に発表していこうというのが、本企画の趣旨である。さらに、制作者本人が自分の作品を運び、現地でプレゼンテーションやワークショップ、レクチャーを行うことによって、制作物を介したコミュニケーションを経験してくるという活動を教育活動のひとつのモデルとして研究的に考察するという枠組みも、本企画の主眼である。

2.2 活動の展開

beyond kawaii 展は、以下のような日程と内容で展開した。

日ポ修好150周年記念事業「beyond kawaii 展」

ポルト会場／ポルト大学芸術学部

2010年10月15日～25日

リスボン会場／クリエイティブ大学 Chiado Center

2010年10月21日～11月5日

アマドーラ会場／アマドーラアニメーションフェスティバル

10月22日～11月7日

コインブラ会場／コインブラ大学文学部

2010年10月21日

東京会場／東京工芸大学中野キャンパス芸術情報館

2010年11月22日～12月4日

〈ポルト会場〉

10月15日

オープニングイベント

講演「美術系大学教育における東京工芸大学の取り組み」

若尾真一郎学長

アニメーション作品上映会

解説：古川タク（アニメーション学科教授）

10月18日

ワークショップ

・イラストレーション

監修：谷口広樹

担当：デザイン学科 VC コースの参加者

・アニメーション

監修：古川タク 担当：アニメーション学科の参加者

上映とプレゼンテーション

・アニメーション屏風 担当：古川タクゼミ

・学生作品 担当：古川タクゼミ

10月19日

レクチャー

「作品制作行程について」

監修：陶山恵 担当：大学院アニメーション領域院生

〈リスボン会場〉

10月20日

会場内壁画制作

担当：デザイン学科 VC コースの参加者

10月21日

オープニングイベント

10月22日

上映とプレゼンテーション

・アニメーション屏風 担当：古川タクゼミ

・学生作品 担当：古川タクゼミ

〈アマドーラアニメーションフェスティバル〉

東京工芸大学 beyond kawaii 展ブース

・ライブペイント

・学生制作アニメーション上映

・アニメーション屏風

・イラストレーションイベント

10月20日

ライブペイント

10月22日

オープニングイベント ライブペイント

10月23日

イラストレーションイベント

10月26日

イラストレーションイベント

〈コインブラ〉 コインブラ大学文学部日本文化講座

10月21日

レクチャー

「日本のポップカルチャーと自作品とのつながり」 監修：

陶山恵 担当：大学院アニメーション領域院生

〈東京〉 東京工芸大学中野キャンパス芸術情報館

11月23日

オープニングイベント

11月27日

上映とプレゼンテーション

・アニメーション屏風 担当：古川タクゼミ

・学生作品 担当：古川タクゼミ

このように、ポルトガル国内4会場と東京会場の計5会場で行ったこの企画は、各会場共に展覧会の開催と、作品制作者（学部生・大学院生・卒業生）による様々な活動というふたつの側面を持つものとして、計画実施したものである。

3. アニメーション南蛮屏風

beyond kawaii 展の会場で展示したインスタレーション作品「アニメーション南蛮屏風」は、本企画のために本学アニメーション学科古川タクゼミの学部生チームが2009年度から計画して共同制作したものである。南蛮屏風は、桃山時代から江戸時代の初期にかけて、ポルトガル人の来航の様子や当時の日本の風俗などを描きこんだ屏風絵である。江戸期にはこの南蛮屏風が海を渡りポルトガルへと多数運ばれ、現在も現地の美術館等に保管、常設展示されている。この屏風には、南蛮船や南蛮人との交易のありさまが絵物語風に描かれ、そこからは当時の日本人が異国からの来訪者を驚異の目を持って迎え入れている感情が読み取れる。今回、日ポ修好150周年を記念する事業に参画するという意義を捉え、「現代の日本からポルトガルに新しい屏風を贈ったらどうなるだろうか」という想像のもと作品内容が検討され、アニメーションで南蛮屏風を再現するというテクニカルな側面の研究的取り組みに加えて、現代の日本の文化、風俗を織り交せて表現した新たな作品を制作した。本作は、南蛮船で長崎にやってきたポルトガル人が、いつのまにか現代にタイムスリップし、現在の日本文化を体験するというストーリーを、約7分間のアニメーション映像で表現、四面の映像がそれぞれ一連の動きの構成要素として、屏風に対して横スクロールの絵巻物状に投影されていくというインスタレーション作品である。

四曲一隻の金屏風とアニメーションを投影するプロジェクター、アニメーションの再生の為のコンピューターからなるこのインスタレーション作品は、通常行われる単一面のスクリーンへの投影とは異なり、角度を持った四面スクリーンへの投影となるためプロジェクションマッピング的手法を取っている。具体的にはコンポジションされたアニメーションムービーを四分分割し、設置された屏風それぞれの面に合うように角度をソフトウェア上で調整、その後にレンダリングをかけて最終的に再生するムービーを作成する。屏風を展示する会場の条件によって屏風四曲の角度、プロジェクターからの投写距離、プロジェクターの高さ（垂直方向の角度）が変わってくるため、展示会場ごとに屏風を設置後にこの調整の作業が必要となる。この作品が通常のアニメーション作品とは異なりインスタレーション作品としている一番の大きな理由がここにある。展示会場において初めて作品が完成するのである。なお、この調整作業は実験と検討の結果、さまざまなソフトウェアの中から Adobe After Effects の3D レイヤー機能を使って行うこととなった。また、1カットで約7分間の横スクロールのアニメーションを制

作するにあたっては、普段のアニメーション制作ではなかなか経験しない幾つもの技術的な困難があった。例えば今回制作した背景画は比率にして200:9を超えるものであり、通常16:9の一枚絵に比べてはるかに横に長大であったため、制作手法に検討が必要であった。またポルトガルでの展示を前提とした作品であったため、作品の運搬についての制約（重量、サイズ等）があり、金屏風そのものの作成、素材選び等にも影響を与えた。

この作品は、2010年10月に、「ASIAGRAPH2010」のCGアート作品公募部門において最優秀賞を受賞した。

4. ポルト会場での活動

ポルトガル国内最大の大学であるポルト大学（Universidade Do Porto）の芸術学部（Faculdade de Belas Artes）は、1780年に開学された歴史の古い、伝統的な教育を行っている機関である。今回は、そのポルト大学芸術学部の協力のもと、同校の施設を利用して、2010年10月15日より22日までの間、『beyond kawaii 展』と題して、これからの日本のメディアコンテンツ紹介を目的とした様々な活動が行われた。主な内容は、作品展示、映像作品上映、講演、ワークショップなどであり、それらはすべて東京工芸大学の教職員、学部生、大学院生、また、卒業生アーティストによって実施された。

4.1 講演会、作品上映会

2010年10月15日（金）の午後5時半より、若尾真一郎東京工芸大学学長による講演とアニメーション学科古川タク客員教授による学生作品上映会が行われ、会場には、ポルト大学の美術科の学生と教職員を中心に150名をこす参加者が熱心に講演を聞いた。

4.1.1 講演会

「美術系大学教育における東京工芸大学の取り組み」と



図1 若尾学長講演会場風景

題して、本学学長の若尾真一郎先生による講演が行われた(図1)。そこでは、東京工芸大学は工学部と芸術学部からなるユニークな大学であり、その目指すところは、一つは「メディア芸術」分野の人材育成と教育であり、また、そのための研究拠点の形成であることが語られた。本学のより具体的な教育内容の説明のために、芸術学部アニメーション学科ゲームコースやマンガ学科の学部生作品が紹介された。それらの作品の完成度の高さに会場からは驚きの声があがり、講演後、何人もの学生から、東京工芸大学芸術学部ならびに大学院のカリキュラムや留学方法に関する質問がよせられた。

本学の目指すメディア芸術分野で活躍する人材教育の重要性が、国際的な共感を得られる課題であることが、講演会会場の熱気ある反応からも推察することができた。また、実際にポルト大学教員との話でも、それを知ることができた。

4.1.2 アニメーション作品上映

若尾学長の講演に引き続き、古川客員教授による学生アニメーション作品の紹介と上映が行われた。上映された七本の作品は、すべて東京工芸大学芸術学部アニメーション学科の教育の中で作り上げられてきたものであること、一部の作品制作者はすでに卒業して、作家として活動しており、日本の国内外ですでに評価を得ていることなどが語られた。

上映作品に対して、会場に集まったポルト大学の学生たちは、コミカルな作品では笑い声を上げるなど、それぞれについて敏感に反応を示し、すべての作品に対して大きな拍手をおくっていた。

4.2 ワークショップ

修好150周年の記念事業とし beyond kawaii 展をポルト大学で開催するにあたり、先方からの強い希望として、展示と上映会だけでなく、ワークショップの開催が求められた。その修好記念事業の意味と本学の特性であるメディア芸術教育ということを念頭に、デザイン学科の谷口教授とアニメーション学科の古川客員教授がそれぞれ文化交流要素を盛り込んだワークショップを提供することとなった。二つのワークショップは、2010年10月18日(月)に、ポルト大学を会場として、同大学の学生を対象として実施された。

4.2.1 イラストレーションワークショップ

午前10時から、イラストレーション南蛮屏風を作るワークショップが開始された。このワークショップでは、日本人とポルトガル人が協力して、イラストレーションの

手法を用いながら一つの南蛮屏風画を作成するものである。参加したのは、ポルト大学で美術を学ぶ11名の学生と東京工芸大学から参加した7名の芸術学部デザイン学科ビジュアルコミュニケーションコース学部生・大学院生と3名の卒業生である。実施に当たっては、ポルトガルと日本の学生の混成グループが四組作られた。開始に当たり、谷口教授より、各自が150年前に、自分が相手国に暮らしていたとしたらどのような生活をしてきたかを想像し、その姿を各組みに割り当てられる段ボール素材の台紙に、アクリル絵具とパステル画材を用いて描き、最終的にそれらを組み合わせ一つのイラストレーション南蛮屏風を完成させるという課題が課せられた。この課題内容を含め、谷口教授からの説明はすべて通訳の河内氏によってポルトガル語に訳された。各組は、そこに何を描くか、渡されたポルトガルに保存されている南蛮屏風の写真資料なども参考にしながら、お互いに片言の英語やジェスチャー、また、スケッチ画などを用いながら意見交換をし、自分たちの組は何を描くかを検討した。



図2 日本ポルトガル混成チームによる相談風景



図3 全参加者による仕上げ作業風景

どうしても意思疎通ができない場合には、河内氏にポルトガル語での通訳を依頼する場面もあったが、基本的には本人同士で、あらゆるコミュニケーションチャンネルを使って話し合いを進めていた。各組が相談している間、谷口教授は、四面の関連性を作り出すために、それらを構成することとなる四枚の台紙を合わせて並べ、それらをつなぎ合わせる金色の雲を描き、各組の台紙を用意した。その後、その四枚の台紙は各グループに渡され、それぞれの描画作業が始まった（図2）。

午前からは始まったワークショップは、昼食休憩を挟んで午後まで続き、各組の画がほぼ完成に近づいたところで、午後からはそれらを合わせて並べ、四枚のつながりを描き出す最終的な仕上げ作業が全員の協力で行われた（図3）。

イラストレーション南蛮屏風の完成後、午後3時頃に出来上がった作品を、beyond kawaii 展が行われているギャラリースペースに移し、講評会が行われた（図4）。講評会では、まず各参加者からワークショップに参加し作品制作を通して感じたこと、気がついたことについて発表がなされた。ポルトガルからの参加者は、手法的な違いなど技術的なことに関する話をすることが多かったが、日本からの参加者たちは、考え方の違いや英語で話せることの重要性など、コミュニケーションに関する話を多く話っていた。

講評会の終わりに当たり、谷口教授より、異文化交流を通しての共同制作作業が、予想以上の成果を上げたことの驚きと、四組によって作られた素材を合わせて作り上げられたイラストレーション南蛮屏風の統一感と作品としての高い完成度について語られた。

4.2.2 アニメーションワークショップ

イラストレーションワークショップと同時に午前10時



図4 イラストレーションワークショップ講評会風景

から、別室ではストップモーションの手法を用いたアニメーション制作のワークショップが開始された。このワークショップでは、日本側学生とポルトガル側学生がペアを組み作品の内容と流れを検討し、ホワイトボードに描かれた背景画の前で、自分たちが一コマコマポーズをとった連続写真を撮影し、それらをつなげて1分程度のアニメーション映像を制作するものである。

六組のペアはそれぞれ、作品内容を決めるにあたって、日本とポルトガルの学生は、身振り手振りを交えた片言の英語と簡単なイメージスケッチ画などを用いながら相談を進めた（図5）。

作品内容が決まったペアから、会場内のホワイトボードに背景画を描き、その前でポーズをとり、一コマ分の画像を撮影し、また、背景画に少しの修正を加え、また、その前でポーズをとって撮影するという作業を繰り返した（図6）。

画像の撮影とアニメーション映像化作業は、古川客員教授と橋本助教がおこなった。一つのペアの撮影とアニ



図5 日本とポルトガル学生ペアによる作品相談風景



図6 素材画像撮影風景

メーション化作業に一時間近くかかることもあり、その間、特に行うことがないペアの学生たちは、撮影作業の補助をしたり、会場内に用意された大きな白い紙を使って、イラストレーション画をもちいたコミュニケーションアクティビティーなどを自主的に行っていた。

午後4時頃、全作品が完成し、出来上がった作品データをもって全員が beyond kawaii 展が行われているギャラリースペースに移動し、その場でイラストレーションワークショップの参加も含めたワークショップ参加者全員の前でワークショップで完成したアニメーション映像の上映会が行われた。

4.3 学部生によるプレゼンテーション

アニメーションワークショップで作られた作品の上映後、日本の学生チームが、修好150周年記念事業のために、1年以上かけて制作をしたアニメーション南蛮屏風のプレゼンテーションをおこなった。制作チーム代表者のキム・ハケン君より、制作行程、作品に描かれている内容、こめられたメッセージについての解説が日本語でなされ、河内氏によってポルトガル語に通訳された。

4.4 個人作品の上映と解説

アニメーション南蛮屏風のプレゼンテーションの後、各学生から、今度は、各自が大学の教育の中で作った作品についてプレゼンテーションがなされ、そして各自のアニメーション作品が上映された。このプレゼンテーションも河内氏によって通訳がなされた。

4.5 大学院生によるレクチャー

10月19日には午前中の2時間をかけて、本学大学院メディアアート専攻アニメーション領域の大学院生野中聡紀君と島谷直樹君が、ポルト大学芸術学部の学生を対象に自作品の制作工程を解説するというレクチャーを行った(図7)。兩名共にまったく違った捉え方と技法でアニメーション作品を制作してきており、それぞれが制作過程の資料等を潤沢に用いたレクチャーを展開した。様々な工夫を重ねてきた制作方法について、制作者にとっては本来なら「個人の手法」として公開することは厭われる内容であったかもしれない。しかし、それぞれが丁寧に制作の工夫や技法について語り、素材そのものや加工方法等を示して解説、教室に集まった150名を超える学生たちは最初から最後まで熱心にメモを取りながら兩名のレクチャーを受け取っていた。最後には質疑の時間が設けられ、その際にはたくさんの挙手があり非常に細かい部分にまで質問が及んだ。大学院生たちがそれぞれの考えを堂々と発言し、積極的な意見の交換が行われた。



図7 大学院生によるレクチャー

この様子からも、大学院生にとってもポルト大学の学生にとってもこのレクチャーの時間が大変意味深いものであったことが感じられた。このレクチャーも、大学院生は日本語で発言し、河内氏によって通訳がなされた。

5. リスボン会場での活動

ポルト大学での行事の後、ポルトガルの首都リスボンでも、beyond kawaii 展が、2010年10月21日から11月5日にわたって開催された。リスボンでの事業は、デザインを中心としたメディアコンテンツ教育で40年以上の実績を持つクリエイティブ大学 (IADE Creative University) と同大学の関連団体である Experimenta Design 社の協力を得て実施された。また、会場の準備から運営、そして最終的な撤収に関わる全ての実務作業に関して、現地コーディネータの藤岡幸奈氏と日本から参加したアリアス・ピント社の二名の社員 (工藤洋司氏、服部篤史氏) がその任にあたった。会場には、クリエイティブ大学がリスボンの中心地にもつ歴史的建造物、Chiado Center が使われ、場内には、東京工芸大学の学生と卒業生アーティストによって制作された写真、イラストレーション、アニメーション、マンガ作品が展示された。

会期初日には、オープニングイベントが催され、在リスボン日本大使館の新井公使、クリエイティブ大学と東京工芸大学の代表から開会の挨拶がなされた。また、アニメーション学科学部生によるアニメーション南蛮屏風のプレゼンテーションと上映イベントもそれに続いて行われた。

5.1 会場内壁画制作

beyond kawaii 展リスボン会場での設営作業は、10月18日午後から始まったが、施設内一階展示フロア部分に

は事前の設営計画とは異なる壁面構造物があり、会期開始までにその撤去が不可能ということから、急遽会場計画を変更し、壁面には東京工芸大学芸術学部デザイン学科ビジュアルコミュニケーションコース所属の学部生3名と大学院生1名、卒業生スタッフ3名の合計の7名が、イベントのイメージ壁画を、木製素材にペンキ塗装が施された仮設の壁面にアクリル絵具とパステル画材で描くこととなり、10月20日の午後にその制作が行われた。

谷口教授をアドバイザーとして、7名のメンバーが相談をし、各自が描くもの、それらの基本構成を決めたのちに制作作業が行われた(図8)。午後1時に始まったこの作業は、午後7時まで交代で続けられ完成にいった。

木製素材にペンキ塗装がされた仮設の壁面構造物に描かれた作品であったため、会期終了時には構造物と共に廃棄されることが当初は想定されていたが、出来上がった壁画の完成度の高さにクリエイティブ大学関係者から保存の申し出があり、結果、会期終了後その構造物は解体され、壁画部分は同大学の絵画演習室に展示されることとなった。後日、その解体と移設の作業を記録した映像がクリエイティブ大学から東京工芸大学に贈られた。

5.2 作品展示

会場施設一階には、デザイン学科チームによって制作された壁画のある展示フロアがあり、そこにはイラストレーション作品の原画と高画質出力印刷された複製画、写真作品、マンガ作品原稿を拡大高画質出力印刷された複製画が展示された(図9)。

また、そのフロアにつながる中二階スペースでは、アニメーション南蛮屏風作品とそれをもとにした絵巻画作品などが展示された。

二階フロアにつながる階段周辺および二階踊り場付近



図8 壁画制作風景

にもイラストレーションと写真の作品が展示された。そして、二階フロアはアニメーション作品の上映スペースが設けられ、東京工芸大学の教育活動の中で作られた学生アニメーション作品から選抜された映像作品集が、会期期間中毎日数回ずつ上映された(図10)。

5.3 学生によるプレゼンテーション

アニメーション学科の学部生たちは、作品上映にあたり、その作品に関する各自の紹介プレゼンテーションを事前に日本から用意して来ており、ポルト大学でのイベントに続いて、リスボン会場でも作品に関するプレゼンテーションを行った。

5.3.1 アニメーション南蛮屏風

10月21日のオープニングイベントに続き、その開場で、アニメーション学科、キム・ハケン君による「アニメーション南蛮屏風」のプレゼンテーションがもたれ、作品の制作過程、描かれている内容、そこにこめられたメッセージについて語られた。作品は、別室に設置され、オー



図9 一階展示フロア



図10 二階映像作品上映スペース

プニングイベント後、多くの来場者が鑑賞した（図11）。

5.3.2 個人作品の上映と解説

10月22日には、二階映像上映会場で、アニメーション学科学生による作品プレゼンテーションと上映のイベントが催され、東京工芸大学の学部生10名が、各自、自作作品のプレゼンテーションを日本語で行った。このプレゼンテーションは、河内氏によってポルトガル語に通訳をされた。プレゼンテーションの後、それぞれ自作のアニメーション作品の上映を行った（図12）。

6. アマドーラ会場での活動

リスボン市に隣接するアマドーラ市が開催する「アマドーラアニメフェスティバル」は、2010年で21回目を数える伝統を持つフェスティバルである。このフェスティバルには、ヨーロッパ各地でイラストレーションやバンドデシネを描く作家たちがブースを出して、自作品を展示するほか、上映ブースにおいて子どもたち向けの作品を上映したり、物販のブースが並んでヨーロッパで発売されているコミックや日本の漫画の翻訳版などが販売されている。また、作家達が来場者達と交流するイベント

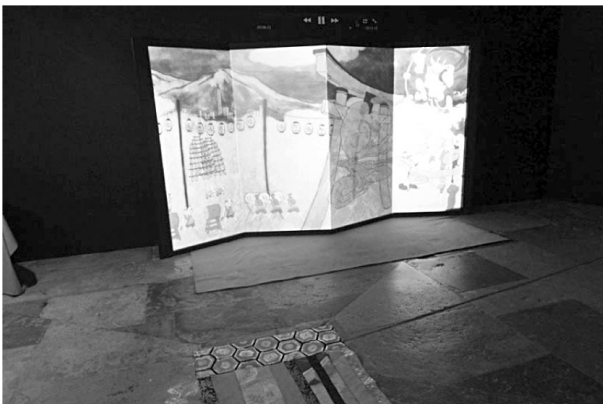


図11 アニメーション南蛮屏風



図12 映像上映会場でのプレゼンテーション風景

なども開かれ、市内の幼稚園や小学校・中学校が、学校単位で平日の昼間に会場を訪れるような、広く一般市民に向けて開催されている大規模なフェスティバルである。ここに、アマドーラ市からの要請をうけて、beyond kawaii 展のブースを出すこととなり、一連の活動を行った。

6.1 ライブペイント

beyond kawaii 展ブースでは、アニメーション学科のキム・ハケン君と、院生の野中君、島谷君、卒業生で現在は漫画家として活動している高木薫子さんの4名でチームを作り活動した。ここでは各自のイラストレーション作品を5点ずつ額装展示したほか、縦2.5m×横6.8mの壁面と、縦2.5m×横3.9mの壁面の2面に4名でライブペイントを行った（図13）。この作業は、10月22日のオープニングに先駆けて10月20日の終日に8割ほどの壁面をペイントし、オープニング当日に最終的な仕上げを行って、その作業そのものがイベントとして公開されるような企画とした。壁面素材や画材等はすべて開催側の手配によって準備されており、それぞれの個性が自由に発揮された大振りなイラストレーションによってライブペイント作業が進んだ。できあがったブースは、まさにライブ感にあふれるいきいきとした空間に仕上がりに、多くの来場者が足を止めて鑑賞するスペースとなった。

6.2 学生制作アニメーション上映

このブースにおいても、アニメーション学科の作品セレクションを上映するモニターを設置し、会期中を通じて終日ループ上映を行った。モニターの設営および上映の手配等はすべて開催側の手によって管理運営された。



図13 ライブペイント

6.3 アニメーション南蛮屏風

ライブペイントや、作品の額装展示を行っているスペースに隣接して、アニメーション南蛮屏風の設営のための特設スペースが確保されており、このブースでは遮光性の高い理想的な環境の中でアニメーション南蛮屏風を設置することができた。会期中の管理運営にも開催側からスタッフが配置され、事故もなく作品が汚損することもなく、最終日まで多くの来場者がこの作品を鑑賞していったとの報告が会期終了後に届いた。

6.4 イラストレーションイベント

会期中の10月23日と26日に、開催者からの要請によって、来場者にその場でイラストを描いてプレゼントするというイベントを担当することとなった。2度目はアマドーラ市内の幼稚園と小学校の児童が学校単位で来場する日にあたり、この日のイベント担当にあたった院生の野中君、島谷君は大勢の子どもたちに取り囲まれながら似顔絵を描いてプレゼントした。子どもたちとは通訳を介さずにコミュニケーションを取るようになったが、院生兩名はそれぞれ積極的にイラストを用いたりしながら子どもたちとの意思の疎通をはかり、笑顔であふれるイベント会場を作り上げていた(図14)。

7. コインブラ会場での活動

コインブラ大学(Universidade de Coimbra)は、ヨーロッパに「大学」という組織ができたときに設立された四校の大学のうちの一枚で、創立700年という歴史を持つポルトガル国内でもっとも古くからの伝統を誇る総合大学である。世界各国からの留学生も多いといい、日本からの留学生も多数在籍している。

コインブラ大学文学部には日本文化講座が開かれており、2010年度に開講11周年を迎えている。この文学部日

本文化講座と本プロジェクトとの交流は2008年に始まっており、以降継続的につながりを保ってきた。ポルトガル国内で修好150周年記念事業を開催するにあたって、コインブラ大学からも強い希望があって日本文化講座に対して修好150周年記念事業を提供することとなり、10月21日に院生の2名が「日本のポップカルチャーと自作品とのつながり」と題するレクチャーを行った。ここでは、大学院生それぞれが自分の創作活動の中にみつける日本の文化の有り様を語るという試みを行ったが、日本のポップカルチャーはすでにコインブラ大学に学ぶ学生たちとも共有する文化となりえているため、互いに非常に興味深い共感を交わすコミュニケーション体験となった。兩名のレクチャーが終了した後は、ふたりに話しかける学生が壇上までたくさん集まり、交流をさらに深めていった(図15)。大学院生兩名は日本語で発言し、コインブラ大学で日本文化講座を担当する新里文乃先生に通訳していただいた。

8. 参加学生における教育的成果

beyond kawaii 展では、作品制作をした学生たちが現地で展示運営に参加し、ワークショップや作品プレゼンテーション、また、展示会場での来場者との会話など、さまざまな場面を通して、多くのコミュニケーション経験を得ることができた。このように海外で自己の制作物を介したコミュニケーションを持つことの教育的効果は様々あるが、その中でも特に重要なことが、二点挙げられる。

まず一点目は、発表作品に対して、異文化に属する人々からダイレクトな反応を受け取ることにより、学生が自分の作品のもつ普遍的なアピール力に気づき、自分の制作活動とその成果に自信を深め、さらなる作品制作意欲を強く抱くことである。海外での作品発表は、強いプレッ



図14 子どもたちへの似顔絵プレゼント

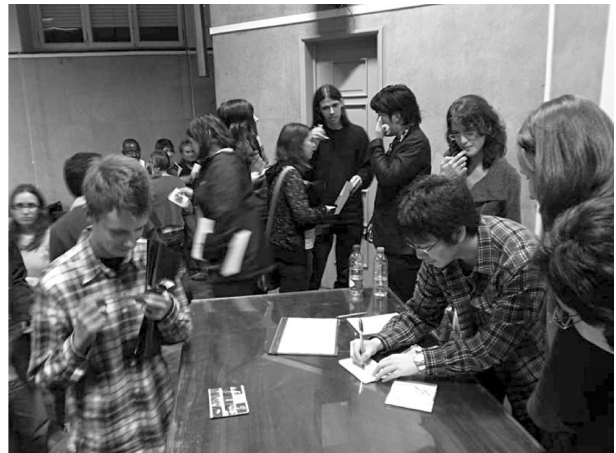


図15 コインブラ大学でのレクチャー後の談笑

シャーを感じることであるが、それを乗り越えて観客に自己の制作物を提示し、それに対してポジティブな評価を直接受け取ることは、国内での経験以上に、学生の自己認識をあげるものとなる。また、作品に込められたメッセージについて、再考察をすることの機会ともなる。それらは、さらなる創作活動への刺激となり、新たなレベルでの作品制作へと学生たちを押し進めることとなる。実際に、作品発表直後、現地滞在中にも、活動を通して刺激された制作意欲に動かされるように作品の制作をし、インターネット上での発信をおこなう者などが出た。

二点目は、学生が作品を作ることと同様に、それに関してコミュニケーションをとることの重要性を認識することである。そしてそのための語学を含めたコミュニケーション能力向上の重要性を実感することである。作るだけで満足してしまうのではなく、それをいかに鑑賞者に届けるか、自分の作品について語ることができるかということについて、学生の意識が飛躍的に高まった。そして、片言の英語などのことば、身振り手振りなど、あらゆる手段を講じればメッセージが伝わることを知り、さらに伝えようと努力をするようになった者が多く見られた。基本的なことではあるが、作品には、それを送り届ける相手があり、その相手は作品を受け取ることによって影響を受けて反応すること、そこには両者の関係性が生まれること、それらのことについて、参加した多くの学生が発見した。そして、その関係樹立のため、つまりコミュニケーションの成立のために、いかに作品を届けるか、どのように発信していくかということの重要性を認識するにいたった。

9. まとめ

本芸術学部においてコンテンツを「つくる」教育は充実しているが、その成果物を「伝える」ためのコミュニケーション能力を高める教育に着目した研究的取り組みはまだ不足しているのではないか。この問題意識のもと、研究プロジェクト「芸術系大学カリキュラムにおける制作物を介したコミュニケーション教育に関する研究」で

は、芸術学部の学生に最適なコミュニケーション教育の可能性を多角的に探ろうと研究活動を進めてきた。ポルトガルで開催した beyond kawaii 展一連の展開は、この研究活動の一環に位置するものであり、今回の活動を通して、非常に有意義な実体験を研究の場に持ち帰ることができた。学生のコミュニケーション能力を高めるためには、理論的な裏付けに加え、スキルとして定着させる方法論が不可欠である。具体的なコンテンツ発信プログラムを企画運営し、実際にその場で学生が活動することによってコミュニケーション能力がどのように獲得されるかを調査研究するというプロジェクトの眼目は的確に果たされたものと思われる。今回ポルトガル研修という形でこの計画に参加した学部生・大学院生・卒業生たちにみられるいきいきとした変化は、本学の教育的成果物が世界に通用する個性的なコンテンツとなり得ること、また、言語の違いを超え、制作物を介したコミュニケーション活動が展開可能であることを示している。

beyond kawaii 展の開催にあたっては、在ポルトガル日本大使館からの提案を受けてから具体的な企画を立案し、計画実施を完了して事後考察を行う現在まで、プロジェクト運営の全ての過程が貴重な研究活動の場となった。本学の関係者のみならず、ポルトガル各地でのパートナーから多大な支援を受けたことを深く感謝している。特に、海外の現場との関係は小さなつながりを継続的に育てる意識を保つことが必要であり、人的交流によって研究活動を活性化させていく際の、研究者としてのコミュニケーションの力についても学ぶことが非常に多かったことも付け加えておく。

本プロジェクトの活動期間は2011年度を以て一区切りとなるが、さらにまた芸術系の他大学、特色あるコミュニケーション教育を実践している教育機関等の事例研究も含めて、最終的には芸術系カリキュラムを実践する学際教育機関において、モデルプランとなり得る教育プログラムを作成、提言することを目指して、今後の活動を続けていきたいと考えている。