

コミュニケーションと表現： 情報メディアにおける表現教育の実践

鈴木正美 藤木正則 稲垣立男

●要約

「コミュニケーションと表現実習」は、稚内北星学園大学の1年次必修の授業であり、情報メディア学部における「メディアと表現」教育の入門編的役割を担っている。授業内容は個々の身体と感覚、その触れ合い、コミュニケーションから発生する表現を体感する一連のワークショップ的構成になっている。開学前から、故宮前正樹を含めた藤木正則、鈴木正美によってその内容が検討され、情報メディア学部での表現教育の姿を模索してきた。本稿では授業の開設にいたるまでの沿革から現在行われているカリキュラムについて、またこれまでの授業での課題、今後の展望について示す。

●キーワード

コミュニケーション／表現／プロセス／ワークショップ／五感

1. 情報メディアにおける表現とコミュニケーションの教育

鈴木正美

1. 授業開設に至るまでの沿革

2000年度から2004年度にかけ、「メディアと表現」系で行われた授業は、「コミュニケーションと表現」および同「実習」、「AV表現論」および同「実習」、「アート表現」等のアート系の授業群、「表象文化論1」「言語表現論」「文芸批評論1・2」等のテキスト系の授業群という二つに大別される。その中でも「コミュニケーションと表現実習」は、稚内北星学園大学情報メディア学部の開学当初からきわめてユニークな内容であった。「コミュニケーションと表現実習」はどのような目的で開設され、どのようにして現在のよう内容になったのか、その発端と経緯をたどってみよう。

稚内北星学園大学が4年制大学として2000年に設立されるにあたり、藤木正則、宮前正樹、鈴木正美の3名は「メディアと表現」分野を担当する教員として新規採用された。4年制大学がスタートするまでの約1年間、3名と丸山不二夫学長は新たなカリキュラムの内容と目的についてメールおよび電話で議論・意見交換を続けた。4年間に各自が担当する授業については、各々特色ある内容になったが、特に1年次の授業については3名で共に担当すべきであるという考えに至った。そしてコンピュータを学ぼうという新入生たちが、違和感なく「表現」の場にとけこんでいけるように配慮し、講義だけではなく身体的な実習の必要性を3名とも強く訴えた。

「コミュニケーションと表現実習」はカリキュラムを作成し始めた当初「表現基礎実習」という名称だった。「コミュニケーションと表現実習」という名称に変わったのは、藤木、宮前、鈴木の3名がそれぞれアイディアをもちより、何度も話し合いを重ねた結果「コミュニケーション」という言葉、内容が大変重要であるという3名同様の考えに到達したからであった。実習内容に関しては、美術館や美術教育の現場において多くのワークショップを開催してきた宮前が全体の流れを構成し、やはり美術教育において様々な取り組みをしてきた藤木が必要な内容を盛り込み、さらに鈴木が音に関する実習を追加した。また、3名共同によるこの授業については、学生のための授業であると同時に、3人のためのワークショップでもあるという認識に基づいて実施することになった。

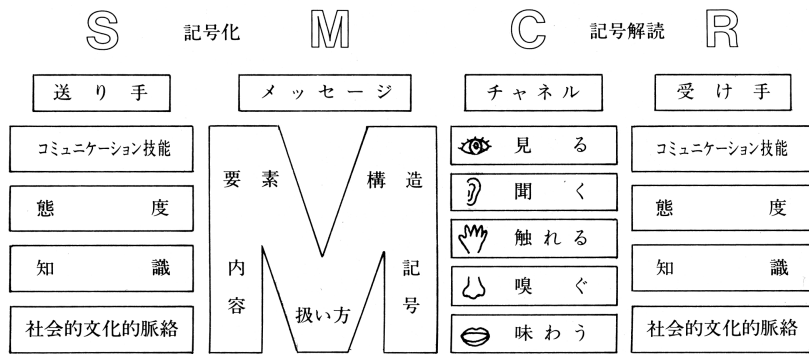
2. 2000年度の「コミュニケーションと表現実習」実施の経過

宮前が末期ガンのため2000年7月まで寿命を全うできるか否かという状況下で、藤木、宮前、鈴木の3名がどれだけ多くの意見交換を重ねることができるのかが、前期カリキュラム実施にあたって最大の課題であった。しかし、3名が時間を共にしたのは「情報メディア入門」におけるフロタージュの実習、「コミュニケーションと表現実習」における「すいとんなべ」および「紙に書いた字と行為」のみであった。このわずかな期間に宮前が示した「コミュニケーションと表現実習」の具体像はいかなるものであったのか。

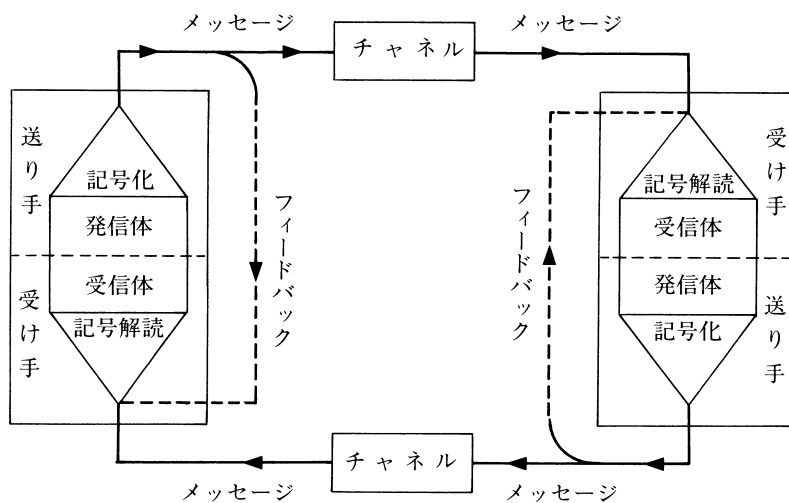
開学時最初の授業であり、新入生にとって初めての授業である4月の「情報メディア入門」における「メディアと表現」の授業は1日に3時限連続の授業であった。新たな学びの場となる大学校舎という物理的な場と身体的に触れあうためのフロタージュの実践の後、宮前が学生たちに提示したのが「SENSE OF WONDER」だった。これはNHK衛星第2放送の番組「真夜中の王国」のひとつとして1993年に放映されたシリーズである。丹野美代子プロデュースによる一回15分程のこの番組には、アーティスト宮前と5名の知覚（視覚ちゃん、聴覚ちゃん、嗅覚ちゃん、味覚ちゃん、触覚ちゃん）

が登場する。町で見つけたある「モノ」について5名の知覚がそれぞれその特徴について語る。そのモノについて語られた言葉だけをたよりに宮前がそのモノを想像し、Macintoshとペイントソフトによってリアルタイムにそのモノの像を描くという内容である。各知覚の役を担う人々は日本在住の外国人であるため、日本語の語彙はより限定される。ひとつの知覚だけでは対象を捉えがたいということ、諸知覚の統合によって人間の世界認識が成り立っていること、これに新たなメディアであるコンピュータが絡まることで、どのような表現が可能かといった様々な問題が提起されている。しかも難解な内容ではなく、エンターテイメントとして視聴者を楽しませてしまうところが宮前の面目躍如たる番組であった。

宮前が度々語ったのがこうした知覚、すなわちチャンネルの重要性であり。それらを意識化したコミュニケーションの重要性であった。それが「コミュニケーションと表現実習」の内容に盛り込まれていた。それは宮前が参考にしていた本『人間とコミュニケーション』からも明らかである。(1) その序章に収録されているバーロのSMCRモデル(1960)が「SENSE OF WONDER」における諸知覚のヒントになったことは容易に推測できる。やはり同書に収録されている竹内郁郎によるコミュニケーションのプロセス・モデル(1973)についても宮前は「これだけは学生に周知徹底してほしい」と何度か語って



バーロの SMCR モデル (1960)



竹内郁郎によるコミュニケーションのプロセス・モデル (1973)

いた。

アナログな身体とその身体同士のふれあい、コミュニケーションの重要性を意識させるための導入部として設けた「コミュニケーションと表現実習」第1回目の「すいとんなべ」は、1999年夏に新宿の病院に入院加療中の宮前を鈴木が訪ねた際、宮前がパンフラワーのように手作りできて、食べることもできるワークショップの可能性を示唆したことがきっかけだった。最初はうどんを作ることを考えたのだが、様々な形をより自由に作ることでできるすいとんの方が授業にふさわしいという宮前の提案の後、さらにみんなで一度に食べられる料理ということで「すいとんなべ」になった。

実習第2回目の「紙に書いた字と行為」は別名「ビリー・ジョエル」である。宮前はA4サイズの白紙に「ジョエル」と書き、それをビリビリと音を立てて破ってみせた後で微笑しながら一言「ビリー・ジョエル」と言った。さらに続けて「クリントン」と書いた紙を破り、空中にヒラヒラと舞わせて「ヒラリー・クリントン」。何事かとざわめく会場。そして宮前は続けて説明した。紙というメディア、言葉、破くという行為、それを他者に見せることで他者にはたらきかけるという表現、それらすべてがマルチメディアなのだ。さあ、それじゃあ、みんなもやっごらん。宮前が学生たちをうながす。宮前独特の口調、その身振りが学生を惹きつける。そして壇上に上がり、いくつものアイデアを披瀝する学生たち…。いくつものワークショップを開催してきて、若者を積極的にゲームに参加させることに長けていた宮前ならではの授業であった。

宮前の死去（2000年5月13日）の後、藤木、鈴木の名前は生前聞くことの出来た宮前の授業内容について、記憶と想像を頼りに、授業を組み立てることになった。宮前が残した蔵書、小論「アートとコミュニケーション『あなたはだれですか？』」⁽²⁾、NHK衛星第2放送の番組「脳チェイサー」、岐阜県恵那市笠置中学校と飯地中学校を舞台に制作された映像作品「それは美しい風景でした…。イメージの搾取・搾取するまなざし」⁽¹⁹⁹⁶⁾等はかなり参考になった。しかし、宮前が行った多数のワークショップやプロジェクト等のドキュメントがほとんど見つからなかったため、「コミュニケーションと表現実習」における「映像伝言ゲーム」「キャッチボール」「布のメッセージ」は実施方法、内容の解釈（学生への説明方法）に相当の困難を強いられた。しかし、これは残された者にとっても貴重なワークショップと受けとめ、四苦八苦しながらもなんとか実施することができた。また3年次の「コミュニケーションシステム・デザイン」の継続にあたってはさらに困難をきわめた。残されたシラバスを頼りに、藤木がデザインを、鈴木が企画書作成を各々担当し、2名共同で学生の指導にあたった。

(1) 原岡一馬編『人間とコミュニケーション』ナカニシヤ出版、1990

(2) 『「ZOCALO」(ソカロ)・64、埼玉県立近代美術館、1998

3. 2001年度後期～2003年度の実習

1年次必修の授業であるため、情報メディア学における「メディアと表現」教育の入門編的役割を担っている「コミュニケーションと表現実習」は鈴木を担当する講義「コミュニケーションと表現」とはゆるやかに連携している。講義で視覚的に様々な見方・考え方に触れた学生が、次の時間の実習で自身の身体を使って直接様々な物と人に触れ、コミュニケーションの重要性を体感する実習内容となっている。

実際この名称の通り、授業内容は個々の身体と感覚、その触れ合い、コミュニケーションから発生する表現を体感する一連のワークショップ的構成になっている。毎回は半ば手探りのような形で、学生たちの反応を見ながら行うのだが、一人一人の個性が徐々に分かっていくのは楽しい。打ち合わせから材料集め、機材のセッティングに至る準備のための時間をかなり要し、自転車操業のように毎週試行錯誤を重ねてきた。2000年度後期からは宮前の後任として中村泰之も加わり、2001年度前期・後期と内容も少しずつ変化していった。特に映像を意識し、デジタルな映像の制作を学ぶ前のもっとも基本的な学習としてよりアナログな映像玩具（驚き盤、ゾーロトープ、パラパラ漫画）の制作実習が行われるようになった。これは中村がデジタルとアナログの両極にまたがる作品を多く手がけてきたことからいくつものアイデアが生まれた結果である。

自身の身体と五感をいかに意識化するか、そのきっかけをつくること、そして自身の中にある何か（まだ表面化していない可能性や表現したいという欲求）を実現するための端緒をきり開くことが、この実習の目的のひとつである。また自身の行為が行為として成り立つには常に他者の存在を必要とするということを理解してもらうことがもうひとつの目的である。そしてアナログ（な身体）からデジタル（な拡張された身体性）へと向かうためのひとつのステップとなる授業である。

お互いのことを何も知らない新入生同士が出会い、共に何かをするということに喜びを感じるができるようになったのであれば、この授業は成功したと言えるのだが、中には友人と触れ合うきっかけがうまくつかめず、悩んでしまう学生も数人いる。こうした学生が「楽しい」という感覚が持てるようにするにはどうすればいいのか、個々の学生の気質を見極めながら毎回の授業にあたるのが毎回大きな課題となった。

2000年度前期の1年生の実習は活気があり、にぎやかだった（ペースメーカーが数人いた）が、2001年度1年生の実習では、特にコミュニケーションを意識化する授業での反応はいまひとつだったようだ。人前で何かをすることの「恥ずかしさ」を遊び感覚でうまく乗り越えていけるよう授業の組み立てを工夫する必要を痛感させられた。

それでは、以下に2001年度後期の実習内容を事例として具体的にみてみよう。

授業はシラバスにもあるように次の3つの授業群から成り立っている。

- 1-3回 遊びともつかない行為から、自然と表現する楽しさへアプローチする授業の群。
- 4-6回 五感を意識することで、他者との関係を開こうと試みる授業の群。
- 7-11回 ワークショップ的な要素の強い、本格的な表現の入り口に立てるような授業の群。

以下に各授業について簡単に内容説明する。

すいとんなべ

講義で○×△等のさまざまな「かたち」について知った学生が、今度は実際に自分で自由に「かたち」をつくる授業。全身を使って粉をこねる。徐々に固まり、弾力ができてくる生地の手触を楽しむ。初めて出会った新入生同士が協力しあいながらいくつもの「かたち」を作り上げていく。そして最後に出来上がったすいとんを皆で食べることの喜び。「表現」はけっして難しくはない、とても身近で

とても楽しいのだ、と思ってもらえればそれで充分だろう。

映像伝言ゲーム

10名前後でグループを作る。線で囲まれたステージ、それに向けられたビデオカメラ。グループの先頭メンバーにまずお題目（例えば「相撲をしている力士。最後は思い切り投げられる」など）が告げられる。ステージで無言のままそのジェスチャーをしてもらう。衝立ての陰で二人目のメンバーがモニタを通じてその映像を見ている。お題目は知らされていない。それを見てから二人目は見た間々、感じたまま同じジェスチャーをカメラの前で行う。映像を通してジェスチャーを伝える伝言ゲームである。映像を通して見る、ということが一体どういうことなのか体感し、身体を使ってメッセージを伝達することの難しさも体感する。

遊びの記憶発表会

学生たちが自分の子供時代に遊んだ玩具、物、道具、思い出の写真、駄菓子などを各々持ちより、持ってきてもらった物について思い出を語ってもらう。なんの変哲もないただの「モノ」が実際には何人もの記憶を共有・喚起する重要な「メディア」であることを実感する。そして互いに共通した記憶を語り合うことで、「時間の共有」という意識が生まれる。

行為とメッセージ

当初「ビリー・ジョエル」「布のメッセージ」「キャッチボール」「目隠し鬼」として個別に行っていた授業のいくつかを縮小、結合したもの。紙と言葉、身体で何かを表現し、マルチメディアを体感するための「ビリージョエル」、布を「言葉」の代わりに使って「会話」をする「布のメッセージ」、声あてゲームや声による誘導によって声の重要性を体感する「目隠し鬼」、言葉を目に見えるボールに置き換え、全身で会話する「キャッチボール」など、ひとつひとつは大変面白いゲームなので、一度飛び込んでしまえば楽しめるのだが、まだ友人をうまくつくりていない学生、人前で何かすることに強く恥ずかしさを感じる学生にはハードルが高く感じられたようだ。

パラパラ漫画、驚き盤

映像の基礎を体感するための授業。これは誰もが熱心に取り組んでくれる。ここで学んだ映像の知識が次のダンボール劇場へ活かされていく。

ダンボール劇場(1)・セット作り（グループ制作）

2～3名でグループをつくる。ダンボールを使った小劇場作りおよび一分間ほどのミニ・ドラマを制作・演じてもらう。この時間はまずグループで話し合い、アイデアを出し合い、ドラマの絵コンテを描く。出来上がったグループから順次ダンボールによるセット作りを始める。ダンボール劇場は放課後等を利用して次の週までに仕上げってもらう。



すとなべ



行為とメッセージ



ダンボール劇場・セット作り



ダンボール劇場・作品発表

ダンボール劇場(2)・作品発表

ダンボールで作った舞台の中に頭部を入れて顔全体で演技をする。学生たちはそれぞれ工夫をこらした小道具や演出で1-2分間の作品を上演する。それをビデオカメラで撮影するのだが、その上演と撮影現場を周囲の学生たちはつぶさに見ている。全グループの撮影が終了すると今度は作品上映会になる。自分たちが作った劇場作品をスクリーンを通して見ることで、また違った感慨を持つことになる。

連画

新館2階大演習室で行う。8-10名でグループをつくる。すでに用意してある数枚のイラストのうち一枚を1グループに与える。イラストは実習用のWebサイトに載せてあるので、これを各々ダウンロードしてもらおう。PaintShop等のペイント・ソフトを用いてダウンロードした絵を加工する。絵に対する印象や返事を新たに絵に描いても構わない。「上の句」にあたる最初の絵に対して「下の句」にあたる次の絵を描く「連歌」ならぬ「連画」である。描いた絵は自分のWebサイトにアップロードする。その後で、隣の席の友人に自分の作品を載せたサイトを告げる。それを聞いた友人はそのサイトからまた絵をダウンロードし、再びその絵を加工したり、返事の絵を描く。最初のイラストはグループの中で次々に新しい作品に変化していく。コンピュータを使った表現とコミュニケーションへ

の道入部的授業である。

ソバヤソバヤ

楽器やビン、缶、音の出るものならなんでもいいので持ってきてもらう。それらを使って音だけで会話ができるのかという実験をしてもらう。次に一定のリズムにのせて全員で「ソバヤソバヤ」とコーラスする。1コーラスおきに即興のフレーズをうたうゲームである。最後に3-5名でグループをつくる。自分たちが持っている物を総動員して1分間の音楽作品をつくる。出来上がった作品は皆の前で演奏し、それをカセットテープに録音する。順次演奏し、最後にその録音を皆で聞く。身近な物だけでも工夫次第では楽しい音楽が出来上がる。

雪のオブジェ

大学前の駐車場にある除雪された雪山を使ってオブジェを作る。どのようなものを作るのか全員にアイディアスケッチを描いてもらう。そのスケッチをもとにプレゼンテーションしてもらい、一番人気の高かった作品を実際に作ることを確認し、次週に備える。

雪のオブジェ

スケッチをもとに全員がスコップ等を手に雪山を掘り崩したり雪を積み上げたり。作業していくうちに各々の役割分担のようなものが出来ていたり、友人同士で助け合ったり、声をかけ合ったり…。全員の意志と協力でやがてひとつの作品が出来上がっていく。「コミュニケーションと表現」の意味を身体全体で体感していく。

2002年度前期には久保久子も授業に加わり、藤木、中村、鈴木との4名による共同作業となった。開学当時に宮前先生のアイデアを多く実行していたが、何度かの授業を経るうちに全体の構成は徐々に変化してきている。この年度では久保の発案による「五感ゲーム」やストレッチ、発声練習など一連の身体と言葉の行為による授業が加わったことで、それまで教えてきた3名にとっても新鮮なワークショップとなった。特にストレッチからは考えさせられることが多かった。学生たちの身体があまりにもかたいのだ。身体的な柔軟性の欠如が精神性の欠如につながることも危惧された。この実習に限らず、大学全体の授業の中で軽い運動を促す必要性があるのではないだろうか。自身の身体や健康が何にもまして基本的な資本であることはあらゆる局面で強調されてしかるべきである。

毎回楽しみな授業だったが、終わった後毎回多くの反省点も残す。授業を通して私たちと一人一人の学生とのコミュニケーションの方法を模索している授業であることをますます実感した。そして、もうひとつ気になったのは、開学当時と比べて、学生がより内向的になってきている印象を受けたことである。グループ・ワークが苦手だったり、恥かしさを克服することに困難をおぼえたりと、もともと難しい山がたくさんある実習だったが、もっと単純で入り込みやすいゲーム形式の実習や一人で出来てかつ他の学生とのコミュニケーションが取れるような実習も考える必要を痛感した。

2. 2004年度カリキュラムより

藤木正則 稲垣立男

表現系実習の基礎科目である「コミュニケーションと表現実習」は前述されているように開学前から、故宮前正樹を含めた藤木正則、鈴木正美によってその内容が検討され、情報メディア学部での表現教育の姿を模索してきた。四大初年度後期から宮前の後任に中村泰之が加わり、2002年の単年度は久保久子が更に加わり4人体制となった。中村が他大学に移動した後、2003年度からは藤木正則、鈴木正美に稲垣立男が新たに加わり、この3名で表現系実習の基礎科目を担当してきた。

2004年度においては、前年度に最初の四大カリキュラムを一年次から経験した学生を送りだしたこともあり、この実習も開学以来の大幅な授業内容見直しを行う事とした。また、2002年度に選択科目として「コミュニケーションと表現実習2」を新設し、その年からは正式には必修科目「コミュニケーションと表現実習1」となっている。よって見直しは、これらの経緯や学生の習熟度、教育効果による学生像を考慮しての作業となった。その他に、大学の教育方針が実学へ移行したり、ソフトウェアに重点を置いた組織編成などの影響もあり、学生気質の変化等にも配慮が必要とされた。

1. 学生が自ら考える方向性を持った課題を増やし、課題の中から自然と自分の視点を獲得できる習慣を持つように指導していく。
2. 授業全体では方向性がハッキリしている課題であっても、単独で、その目的が明快でない課題は変更する。
3. ゲームや遊びをテーマとした課題は、その目的を明快にしなければならないが、現状では、その時間と十分にとれないなどの問題がある。
4. グループ分けによる授業展開では毎年ではあるが1～2名、孤立してしまう学生が出てくる。本来、そのような学生にこそ必要な課題であるが、逆効果である場合が多いことが問題である。
5. 五感、及びコミュニケーション能力を身に付けさせることは重要であるが、それらが単独課題であると恥ずかしいとかいやだといった感情の方が前面に出てしまう。
6. 全身で感じることやコミュニケーション能力などがプロジェクト的な課題の中に含まれて、そのプロジェクトを実施していく中で学習する可能性を探ってみてはどうか。
7. グループでの作業はその年によって、学生の資質に未知数の部分があるので、その年度の学生資質を鑑みながら対応していく。

以上のような反省を踏まえて、テーマを絞り、全体として大きな流れの中に関連性のある課題を配置するようにした。個人とグループでの作業を柔軟に運用し、出来るだけ個々の学生の負担を軽くするように心がけるようにした。また授業目的はその都度繰り返し、学生に伝え、課題配置全体からも授業展開の中で自然と理解できるようにした。加えて、学生の発表の機会を今まで以上に増やし、制作したものを自らの言葉で表現出来るようにする。

自ら考え、行動や作業の課程から、自らの視点を獲得し、それらを形にして、自分の考えを伝えていく。この一連のプロセスを重視することは情報メディア学部においても重要な事であり、それは表現の基本とも重なる部分である。また、授業内容の見直しにおいては成果を早急に期待するものであるが、結果は学生の資質によるところが大きく、モノづくり教育を中・高教育の中であまり受けてい

ない現在の学生においては時間を掛けて、細部の課題内容や指導方法を改良しながら長期的展望で効果を高めることとした。

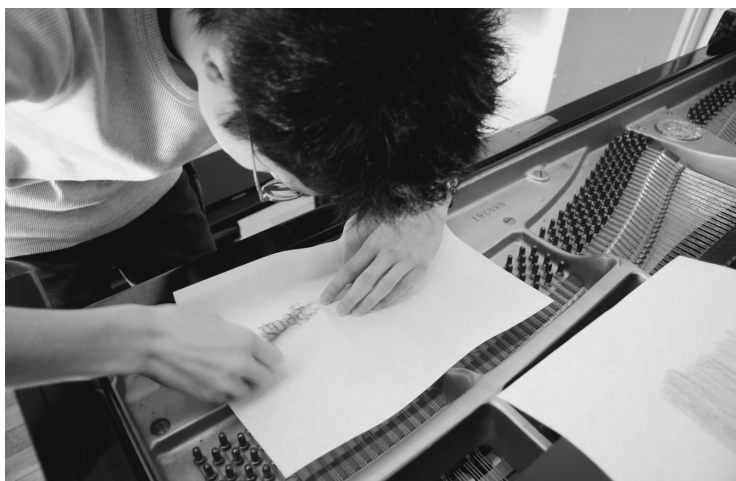
実施されたカリキュラムがどのようなものであったのか、具体的に紹介してゆきたい。

1. 私の部屋

最初の課題では、大学と自宅、その間の通学路を独自の方法で描いてみる。これは、以下の4つの課題から構成されている。

大学構内でのフロッタージュ

フロッタージュは入学直後に新入生に対して行われる「情報メディア入門」の中で実施される授業であるが、内容的には「コミュニケーションと表現実習」の課題の一部でもあると考えている。最初に5つのグループに分かれ、体育館、講堂、図書館、事務室、食堂の各所に行って「その場所の特徴を表すもの」を紙と鉛筆を使って転写（フロッタージュ）してくる。写し取ったものを持ち寄り、それぞれの場所のグループに分かれて大学のアートギャラリーに展示する。最後にお互いの作品を見ながら、転写したのからそれぞれの場所の特徴について意見を出し合う。



フロッタージュ

記憶の地図（自宅から大学まで）

新しくなったカリキュラムの、その最初の課題である。この後続くフィールドワークを想定して、まず学生に記憶だけを頼りに自宅から大学までの地図を制作してもらう事にした。それは、彼ら自身も気がつかない街との関係を想起し、普段どのようなモノや事が記憶に残っているかを書きだしてもらう作業でもあった。地図の書き方は自由であるが、出来れば地図とは何かを考え、その表現方法も考える事とした。

自分の部屋、私の部屋を図式化

フィールドワークの前に、自分の部屋を見取り図形式で描くのではなく、ある基準やルールを設けて記号や文字や図を使ってある種の地図を制作する事とした。例えば、部屋の中のモノを「丸いと感

じるもの」と「角張ったもの」などカタチによって分類するとか、「硬いものや柔らかいもの」といったように質感（鉄・木・布）によって表すとか、床からの高さを数値や、温度差をサーモグラフィーで表すなど、観察結果を分析的に地図化する試みが為された。

自分地図の作成（自分の世界を地図にしてみよう）

天候が悪い日があり、次に用意していた屋外での観察が延期になったため、急遽、考えられた課題である。前回の課題で、部屋の中まで意識がいったが、そこからもう一步踏み込んで、自分の性格や好みなど、少しだけプライベートな部分を地図という概念で表現してもらおう事とした。たとえば自分にとって、関心あることを分類してみるとか、一つの興味あることが次々と連結していき、あらたなモノを生み出すとか。関心の度合いを形の大小で表わすことで、他の人に分かり易い表現などの試みが見られた。

4つの課題を通じて表現のための新たな方法を探していくプロセスの中で、自分自身と場所との関係性についてあらためて考えてみる。また、初めて出会った同級生達と課題を通してお互いの考えを議論する機会ともなり、自分を紹介する場ともなる。カリキュラム全体導入の意味もあり、授業全体の意図や次の課題であるフィールドワークへのつながりについて理解してもらうことも大切である。

2. 記憶の地図を歩いてみよう

記憶の地図を歩いてみよう

各自、記録するモノ（カメラ、カメラ付き携帯、デジタルカメラ、録音機など）と第一回目の授業で描いてもらった地図を携帯して屋外に出る。今回の目的は明快で、自宅から大学までである。その他の注意事項は街の中で、色とか形、臭いや味など触覚的に観察するようアドバイスをを行う。単に風景写真を撮影しているように見えたグループもあったが、それぞれの視点で普段見慣れた風景を切り取り、新しい切り口の地図にしてみようという感じは伝わってきた。かなり時間を掛けて観察していた人もいたようで、幾つか実際に地図を授業の中で制作させた効果は高かったような気がした。



記憶の地図を歩いてみよう：
プレゼンテーションの様子

風景地図の作成

各自が観察してきたものを方角が同じ者や同じアパートの学生など、グループが組やすい者同士を一グループとして、少々大きめの地図を作らせる。思った以上に様々な観点からの試みがなされた。しかし、そのモノ自体の完成度は制作時間の問題もあり、十分ではなかった。しかし、その割には、口頭発表においては、それぞれの視点はしっかりしていて、聞いてみると面白いモノもおおかったように思う。例えば、

1. 風の強さ
2. 道路の足さわりの良さなど

感覚的な事を地図の中に納めることで身体的な地図を作成したグループなどである。

地図という、現実の記号化という文脈の中で、自分の身の回りを改めて記憶や観察を通して、よりリアルなものとして認識してもらう課題であった。形にする過程では既成の地図から、出来るだけオリジナルな基準を設定して制作してもらうこととした。そこには個人の物差しが必要であり、戸惑う者もいたが、思った以上に様々な視点を展開していたように思えた。描写力を含めた技術的な部分はこの場合あまり重要ではなく、彼らのルールを作る姿勢を評価したいと感じた。

3. 空間を使った表現

コミュニケーションと表現実習の3つめの課題は、「大学を少し変化させてみよう」というテーマで、大学構内で場所を選び、空間表現（＝インスタレーション）を行う。普段見慣れているスペースに、自分たちで空間をダイナミックに変化させるしかけをつくる。授業の導入では草間弥生やビル・ヴィアラ、川俣正などのアーティストによるインスタレーション作品、様々な動物、鳥や昆虫の巣作り、あるいはインテリアデザインの例などを見せて多様な空間表現の可能性について言及した。また、作品のコンセプトを強く求めるよりも、実際の制作にはいりやすいようにして、空間での制作を体験してもらうことに重点をおいた。

その後、任意のグループに分かれて制作するものやその意図、設置場所、素材などについて話し合い、チームとしてのプランをまとめた。

学生達が話し合っ、選んだ展示空間と作品のテーマは、

1. 涼しげな場所づくり（喫煙コーナー）
2. ペットボトルのラベルを額縁に入れて飾る（学生の休憩所）
3. 色付きビニールテープで装飾（廻り階段）
4. 学生に必要な情報の掲示（就職課の掲示板）
5. 野草で飾る（男子トイレ）
6. 小物用昇降機（本館階段）
7. ドアの機能を持たないドア（大教室）
9. ステンドグラス（事務室横の窓）

- 10. いろいろなスイッチ（事務室横の窓）
- 11. 授業準備室の整理（本館準備室）

であった。素材としては校内にある廃品（段ボールやペットボトル）、自然の草木などを主に利用した。

公共建築である大学構内の様々な制約も理解し、技術的な工夫が必要である。作業の手分けや材料集めなど、グループで取り組まなければならない。また実際に制作を始めるとプランどおりにいかないことが多々でてくる。作品の作り方や素材の選択、作ったものの固定方法、校舎のメンテナンスなど、問題をチームとしてひとつひとつ解決しながら作業を進めていった。

すいとんなべ

コミュニケーションと表現実習の最後の授業では、毎年の恒例ともなっている「すいとんなべ」が行われ、鍋を食して終わった。



空間を使った表現：ステンドグラス

3. 課題と展望

鈴木正美 藤木正則 稲垣立男

「コミュニケーションと表現実習」におけるこれまでの成果や課題について、各担当教員からのコメントを以下に掲載する。

1. 成果と課題

鈴木正美

4年制大学に改組転換して以来、稚内北星学園大学における情報メディア研究、特に「メディアと表現」系での研究は「情報メディア学」とはいかなるものかと問い続け、各教員が暗中模索を続ける中で少しずつ問題意識を高め、具体的なテーマを見つけ出していく苦難の道そのものであった。情報にせよ、メディアにせよ、これらに関わる事象はあまりにも多岐に渡り、情報メディア学における個別のテーマへの絞り込みということ自体難しく、さらに各教員が長年積み重ねてきた研究とそれを支える知と経験の蓄積そのものの土壌も歴史も各々違ったからである。これはまた、程度の差こそあれ、

「メディアと表現」「メディアと社会」「メディアとソフトウェア」の3系共通の問題でもあったはずだ。それでも「メディアと表現」という大枠の中で、各教員のそうした積み重ねの中からいかに意識的に情報メディア学との接点を見出すかが、表現系教員全員の継続した課題であった。各教員の努力と意識の高まりの中で、現状で取り組み可能なテーマを授業の中で実践し始める者、将来の研究テーマが具体的なイメージとなり始めた者など、動きは様々だが、各々確実に歩みは進めたはずである。こうした点で「コミュニケーションと表現実習」は、常に自覚的に変化を続け、実践を通して担当者全員の情報メディアに関する意識を発展させ、考察を深めていったと言えるだろう。

本授業における課題はすでに第1章でも述べた通りだが、ひとつだけ付言しておきたいのは、言葉による表現の問題である。自己表現にとってもっとも基礎的な言語表現の能力がいま全国的に問題になっているように、グループワークにおいても個人的な表現においてもコミュニケーションのための言葉の力、思考を論理づけるための言語の力が学生たちに不足しているようである。これは本授業以外のカリキュラムでさらに補わなければならないだろう。

教育の成果という点で本授業をどう評価すべきか。第三者的な視点で見ると、体験型の授業の試みの一つとしては一定の成果を収めていると言えるだろう。知識の習得を強要するのではなく、技術力偏重でもなく、あくまでも学生一人一人が自発的に観察し、思考し、モノを作り表現するように促すことこそ、本授業の基本的な態度である。実社会で「生きる力」を育てることが大学教育でも重視され始めている現在、本授業の方法や内容は今後も吟味され、継続されていくに値するものと思われる。

藤木正則

教える事は学ぶ事だとよく言われるが、この実習ほど、それを実感した事はない。一年次前期の実習として、学生同士も新たな出会いの場であったが、私にとっても、この実習は5年間、様々な可能性を持った個との出会いの場であった。特に、最初の年は、私も学生達と同じ気持ちで毎回の授業を過していた様に思う。ハラハラ・ドキドキしながら笑いが絶えない授業であった。振り返っての印象であるから、深刻な場面も本当は多かったと思うが、何故、私がこのように感じるかを考えてみると、それは多分、私自身が彼らと共に、彼らからも学んでいたからだと思う。

2年・3年が経過し、そして今年4月の授業内容見直し……。最も学生と一緒に学ぶべき授業として位置づけなければならない「コミュニケーションと表現実習」がいつしか学生を教育する場になっていったように思う。大学は教育の場であるから、彼らに伝えて置くべき内容はたくさんあるわけだ。将来に役立つもの、自分で考える能力、最低限の会話力等々、それは当たり前なのかもしれない。しかし、実は変えるべきは実習の中身だけではなく、謙虚に学生達から学ぶ事が薄れた自分自身でもあるように思えてならない。そう言った意味では本年の内容変更は、より教育的になりすぎたような気がしないでもない。

終わりに、成果と課題について敢えて書かなければ、自分が常に新入生として彼らと接していくことが出来るかと、自分に問うことの大切さを学んだ事が成果であり、そのような気持ちで接する事が今後、出来るかが課題であるだろう。

稲垣立男

私は2003年度に稚内北星学園大学に赴任し「コミュニケーションと表現実習」の授業を担当する一人となり、翌2004年からカリキュラムの作成にも関わっている。2004年度のカリキュラムについては、自分自身とそれを取り巻く環境を観察すること（地図作り）や制作のプロセスや空間的、時間的な考え方（空間表現）などにクローズアップして扱ってきた。授業では二次的情報に頼らず、自分の手で考え、取材し、必要な情報を得ることにより、自分の主体的な表現を発見することが科せられる。また制作した成果を課題毎に議論し、他の人が表現したものについて考え、批評することなども経験していく。表現されたものから表現内容を考えてみることや表現したい事柄をどのようなメディアを使っていけばよいかなど、情報とメディア、あるいは自分自身とメディアとの関係について考えるきっかけとなるような授業内容であると考えている。



空間を使った表現

この授業の目的はもの作りを通じて観察することの大切さを伝えていくことにあるが、実際に表現していく過程での困難なことや様々な問題を克服していくことも同様に必要である。個人個人の指導については、具体例を示しすぎると発想が固定され、一方で自由に任せると安易になりがちである。悪いことばかりではないのだが、マスメディアやそれまでに学校で受けてきた教育からの影響、固定観念も大きいと感じる。作り手が主体的に発想していくことを体験させることの難しさを感じる。一方、グループワークについては苦手意識のある学生もいて、指導面でもデリケートな部分となっている。より適切な教材の選択、事前のオリエンテーションでの確認事項や制作途中でのコミュニケーションのあり方など、修正すべき部分もまだまだあるように思われる。

2. 展望

鈴木正美

宮前がもっとも重要と考えたコミュニケーションは、表現する者のメッセージをいかに伝えるのか、あるいはそのメッセージをいかにして他者と共有するのかという問いかけをし続け、その思考のプロセスや表現のプロセス自体を他者とともに「行為」することにあつたのではないだろうか。そうした他者との関わり方について体験したり、深く考えたりするきっかけをつくる場として本授業は今後ど

のように展開すべきなのだろう。

具体的な答えはどこにもない。授業を通してお互いのふれあいやまなざしの中からその正解も誤解も生まれてくるはずだが、それも毎回、毎年のように変わっていく。ただひとつ変わらないのは、人間はコミュニケーションすることのできる生き物であるということであり、同時にコミュニケーションを拒否することもできる生き物であるということだけであろう。

コミュニケーションは快も不快ももたらす。表現もまたそうであろう。情報メディアを単に技術革新やその技術取得の問題ではかるのではなく、人間の基本的な力であり同時に足枷でもありえるコミュニケーションや表現の延長、アナログからデジタルへの身体性の延長として考え、それについて教員が常に思索しつつ、学生たちとの関わりの中でその思索を自ら体現していくしかないだろう。本授業はそうしたワークショップとして今後もあり続けるだろう。

稲垣立男

担当する教員それぞれの特徴によりその内容は変化してきたが、コミュニケーションをキーワードに表現の問題を学んでいくことと学生自身の発見をうながすことが重要なワークショップ形式の授業であり、教員にはファシリテーターとしての役目が科せられるということでは授業が始まった頃から現在まで共通している。グループワークの不得意な学生に対してのそのあり方や個々の持つ表現についての既成概念を組みほどいていくにはどうすればよいかなど、授業を通じて出てくる様々な課題について、教員も試行錯誤の状態にある。学生一人一人との対話の中で問題を見だし、授業の途中から修正をはかっていくことが常である。

様々な表現の方法を学生が自分自身で選びとることは大変で、また学んでいる内容を実感するのに時間がかかるタイプの授業でもあるが、情報メディアを取り巻く環境や、時代や社会の変化に先んじる創造性を体験することは、学生一人一人の将来において大きな財産となると考えている。



フロッタージュ：授業の様子

● 英文タイトル

Communication and Expression: educational practice on expression in information and media studies

● 英文要約

‘Communication and Expression’ is one of the compulsory modules for the first-year students of the Wakkanai Hokusei Gakuen College, and serves as an introduction to the ‘Media and Expression’ studies of the Faculty of Integrated Media. It consists of a series of workshops that offers some opportunities to experience various ways of expression generated through the interactions and communications between individual bodies and feelings. Prior to the opening of the college, the curriculum for this module had been discussed and organized by Masanori Fujiki, Masami Suzuki and the late Masaki Miyamae, in an attempt to explore the educational practice on expression at the faculty. This essay will introduce the history of this module from the conceptualization to the current curriculum, and illustrate some problems in the practice to date and its future vision.

