

創造的学習としての映像制作プロジェクトをめぐる試論

— ミュージックビデオ「恋のQ & A」における 実践プロセスの検討 —

An Essay of Filmmaking Project as Creative Learning

— Focusing on examination of the practice process of a music video, “Koi-no-Q&A” —

青山太郎・木村亮介

Taro AOYAMA, Ryosuke KIMURA

本論文は、大学における教員主導の映像制作プロジェクトのプロセスとこれに参加する学生への学習効果を検討し、ものづくり教育における創造的学習の成立条件を考察するものである。具体的には2017年6月から9月にかけて行ったミュージックビデオ「恋のQ&A」の制作過程を取り上げる。まずはその企画構想から制作・公開までの一連の流れを概観し、次に学生らがどのプロセスにどのように参加したかを確認する。その上で、それぞれの学生の「ものづくり」に対する思考や態度がどのように変容したかを検討する。専門家として教員が主導する制作コミュニティをひとつの実践共同体と捉えれば、これはいわゆる「正統的周辺参加」モデルに重なるが、加えて、それは学生主導のプロジェクト型学習（PBL）と相互補完的關係にあると言える。そこで、本論文ではこの学習モデルを Involving Model と呼称し、PBL と組み合わせることでより効果的な創造的学習が実現されうることを論じる。

This study analyses a process of filmmaking where professors play a leading role, studies the learning effects on students participating in this project, and examines the formative conditions for creative learning in design education. In particular, it focuses on the filmmaking process of a music video, “Koi-no-Q&A” (June–September, 2017). First, it chronicles the development from pre-production to release. Second, it examines how students participate in the filmmaking process. Last, it studies how each student's thoughts and attitudes regarding “creation” are transformed. This approach with the “Legitimate Peripheral Participation” model regarding the filmmaking community where professors are experts of the community of practice. In addition, this pedagogy mutually complements Project-Based-Learning in which students primarily participate. In the paper, this pedagogy is called Involving Model. This study concludes that combining both pedagogies makes creative learning more effective.

キーワード：創造的学習、正統的周辺参加、リーダーシップ、映像制作、ミュージックビデオ

Keyword: Creative Learning, Legitimate Peripheral Participation, leadership, filmmaking, music video

1. 序：問題の所在

テクノロジーの急速な発展と経済のグローバル化によって社会が目まぐるしく変化する中で、イノベーションを生み出す創造性やそれを実社会において実装する設計力はますます必要とされている。これに伴い、アートやデザインのための教育はいまや専門家育成のプログラムにおいてだけでなく、より幅広い学問領域で取り入れられている。スタンフォード大学に設置された「d.school」や、それをモデルに作られた東京大学の「i.school」など

で重要視されている「デザイン思考」(Design Thinking)などはその典型例と言ってよいだろう。あるいは理数工学系の融合教育であるSTEM教育(Science, Technology, Engineering, Mathematicsの頭文字をとった造語)の理念に、芸術教育のArtsを加えたSTEAM教育というアプローチも近年注目を集めている。このSTEAM教育の提唱者であるGeorgette Yakmanは理科学的思考と芸術的思考とを融合することで創造的思考力を備えた全人的な育成ができると主張している¹⁾。

しかし、そうした一部の価値創造志向の取り組みが世界的に評価されつつある一方、実際の教育現場では既存の技術の使用法の習得に終止してしまう場面も少なくない。日進月歩のテクノロジーは単に私たちの制作環境を書き換え続けているだけでなく、支配的な情報システムに従って発信者となることを要求している。そうした傾向に対して、神経科医であり作家、研究者でもあるフランク・ウィルソンは次のように警鐘を鳴らしている。

優れた技術は社会の繁栄をもたらしてくれるが、教育現場は逆に、この進歩を受け入れたために測り知れない代償を払うことになる。(中略) 社会として、私たちは強力な新しいテクノロジーの使い方を学んだが、逆説的にいえば、自らの力で専門技能を身につけるために思考し学習する生まれつきの能力を、学生たちから奪ってしまっている。危険なのは、すでに開発された既存の技術が用意されている今日の学生たちは、技術を使用する準備ができていないばかりかその誘惑にも勝てず、技術優位にならざるを得ない状況に流されていることだ²⁾。

広くものづくりに関わる教育現場においては、学生がさまざまな表現技術を習得することが目指される。問題となるのは、そうした技術の実践が表現意欲と結びつかないまま繰り返され、結果的に学生の学習意欲そのものを低下させることがあるということである。

これに対して、たとえばプロジェクト型学習 (PBL) などのアクティブ・ラーニング (AL) は、「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法」としてさまざまな現場で実践が試みられている³⁾。しかし、すでに2014年までの事例調査で、学生の自主性偏重が教員の促進的介入不足につながり、かえって学生の学習意欲の低下や目的喪失を招き、ALの失敗原因となるということが報告されている⁴⁾。

ここで浮かび上がってくるのは、従来の講義や演習などの授業形態においても、PBLなどのALといった新しい学習法においても、学ぶべき知識や技術と何らかの表現意欲との有機的な結びつきがしばしば見逃されがちであるということである。なお、ここでいう表現意欲というのは、個人にとって内発的であるか外発的であるかを問うものではない。というのは、ものづくりを志向するコミュニティのなかで醸成される表現意欲は必ずしも個

人の意志に還元されるものではなく、多くは間主観的に構成されるものだからである。その観点においては、表現意欲というものは、むしろものづくりの過程の中で技術の実践と結びつくことで育まれるものであると考えられる。そして、実践的なものづくりのなかで、そうした知識・技術の習得と表現意欲の発露が結びつくことを経験することが学習意欲の向上に資するのではないかと考えられる。

そのためには、その知識・技術の習熟者である教員がリーダーシップを取るプロジェクトの中で、与えられた部分的役割を全うするというかたちで学生がものづくりのコミュニティに参加し、知識・技術と表現意欲の結びつきを経験するというタイプの学習法、すなわち正統的周辺参加型の学習が有効な手段のひとつとなるのではないかと推察される。

以下では、2017年6月から9月にかけて行ったミュージックビデオ (以下、MV) 「恋のQ&A」の制作のプロセスを検討し、同制作プロジェクトに潜在する学習指導としての可能性を正統的周辺参加という観点から考察していく。具体的には第2節においてMV制作の概要を示し、第3節にて参加した学生の所感を質的調査によって検討する。第4節では「正統的周辺参加」という概念を提唱したJean LaveとEtienne Wengerの批判を確認しつつ、ものづくり教育における学習法の分類と組み合わせのあり方を再考する。

2. MV制作の概要

本節では、同プロジェクトの始動から作品公開までの経緯を紹介する。

「恋のQ&A」は、名古屋文理大学情報メディア学部 of 教員であり、プロのシンガーソング・ライターである柴山一幸と同学部4年生の学生である平田裕一からなる音楽ユニット〈師弟TUNE〉が制作した楽曲である。柴山は「准教授」、平田は「デシベル」というキャラクターを名乗っているが、これは実際の教員-学生というある種の師弟関係をオーバーラップさせた、しかし同時にフィクショナルな要素も取り入れた設定である。

この「リアル」と「フィクション」が重なり合う師弟関係を反映させて柴山が提案したのが、名古屋文理大学の教員と学生によるMVの制作企画である。そこには、楽曲制作だけでなくMV制作においても「師弟関係」というモチーフを反復することで、〈師弟TUNE〉というユニットの特異性を最大限に表現しようという狙いがある。

この企画提案に基づいて参加したのが、映像制作論を専門とする青山太郎とデザイン方法論を研究対象とする木村亮介である。両者は同大学において当該科目の授業を担当するだけでなく、それぞれの分野で実践家としてのキャリアを積んできている。青山は主にパフォーマンス分野で活動するアーティストとの協働で映像制作を続けてきており、木村は実際のビジネスとして様々な分野のデザインプロジェクトに携わってきた。

同プロジェクトでは、第一筆者である青山がMVのストーリーラインや画コンテの作成、撮影現場の指揮を行う監督を務め、第二筆者の木村がスケジュール管理などのプロデューサー業務と美術や照明などの演出を担当した。さらに、この両名の指導を受けつつ、同学部4年生の岩井孝祥と、3年生の山岸舞子が企画構成や撮影の各段階においてそれぞれに実質的な役割を担った。これらの役割について、プリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの3工程に分けて詳しく見ていきたい。

2-1. プリプロダクション（制作準備工程）

画コンテの作成を担当した青山は、楽曲から連想されるイメージをもとに、(1)「准教授」と「デシベル」が向かい合う構図、(2)「准教授とデシベル」（＝物語上の関係性）と「柴山と平田」（＝現実の関係性）が錯綜しながら出現する世界観、(3) この2人の師弟関係を相対化する女性キャラクターの登場という3点を軸にベースとなるアイデアを考案した。

さらに、撮影場所を大学構内に限定し、過去の映像史を参照することを留意事項とした。理由としては、企画段階から学生が制作に参加すること、および完成したMVを学生が視聴することを想定しており、学内のリ

ソース（建物や教室、設備など）を活用するという観点で構内の風景をリサーチする発想と、そうした身近な事物と過去の作品を結びつけることで映像史の文脈を意識する視点を制作プロセスの中に埋め込むことを意図していたためである。ただし、これは学生によるフィールドワークやリサーチの実施を想定したものではなく、映像制作プロセスを駆動させるための発想法のひとつとして後から教授することを想定した工夫であった。

このうち、撮影場所の選定については、青山と木村のロケーション・ハンティングを経て、表1に示す教室などを撮影場所として設定した^{註1)}。なかでも、200人収容の階段講義室であるソフィアホールと、多目的教室である図書館予備室の撮影にあたっては照明や備品の配置を大幅に変更することでMVの世界観に適する空間を演出した（この点については次項で詳述する）が、同時に、本来の大学施設としてのイメージとの連続性を示した。

映像史との接続という点では、日本の初期ビデオアートの代表作のひとつである山口勝弘の『Eat』（1972年）と、写真家の操上和美が監督した映画作品『ゼラチンシルバー LOVE』（2009年）をオマージュしている。これらの作品はそれぞれに「ビデオを介して見る」というテーマを前景化させている作品で、映像制作にとって本質的な問題を投げかけていると言える。また、いずれも相手がものを食べる姿にカメラを向けるというイメージを反復しており、特に『ゼラチンシルバー LOVE』では宮沢りえ演じる「女」がゆで卵を食べるシーンが繰り返し登場する。本MVではこれをオマージュし、登場人物たちが延々とゆで卵を食べるというモチーフを取り入れている。

また、画コンテの原案提出を受けて、柴山を中心に「デ

表1：撮影に使用した教室等一覧

撮影に使用した教室など	MV 中での位置付け
ソフィアホール（講義室、本館 1F）	演奏シーンのメインステージ
予備室（多目的教室、図書館 3F）	「准教授」の研究室
サウンド制作研究室（FLOS 館 3F）	「准教授」と「デシベル」のゼミ室
学生食堂（FLOS 館 1F）	学生食堂
バルコニー（FLOS 館 3F）	「准教授」と「彼女」のイメージカットのための空間
ベランダ（図書館 3F）	「デシベル」のイメージカットのための空間
レコーディングスタジオ（FLOS 館 3F）	レコーディングスタジオ
メディアラボ（演習室、FLOS 館 3F）	「彼女」のテリトリーとなる空間
イベントスペース（FLOS 館 1F）	「デシベル」と「彼女」が共有する空間

表2：制作スケジュール

日付 (いずれも 2017 年)	内容
7 月 11 日 (火)	ロケーション・ハンティング、制作機材などの確保
7 月 18 日 (火)	撮影機材の動作確認
7 月 25 日 (火)	撮影日 (1)
7 月 27 日 (木)	撮影日 (2)
7 月 28 日 (金)	編集フォーマットの作成
8 月 9 日 (水)	撮影日 (3)
8 月 10 日 (木)	撮影日 (4)
8 月 25 日 (金)	ラフ編集提出、意見交換
9 月 1 日 (金)	仮編集完成
9 月 8 日 (金)	カラーグレーディング、マスタリング
9 月 15 日 (金)	YouTube での公開

シベル」の「彼女」役の出演者の選定を行った。この役柄は「准教授」や「デシベル」と同程度に重要なポジションを占めるため、いわゆる「カメラ映え」する女性で、かつ MV 出演に対して責任感をもつことを条件とした。最終的に、青山、平田、および山岸の視察と判断にもとづき、名古屋を中心に活動するアイドルユニット MNCorps のメンバーである三輪佑季を「彼女」役にキャスティングした。

これと前後して、木村が主導して制作スケジュール案の作成を行った。これにあたっては、6月の企画開始当初から、動画共有サイト YouTube での MV 公開が9月15日と決定されていたことが条件となっていた^{註2)}。これ

に加え、青山、木村、柴山の3人の教員の研究・教育業務などへの影響を最小限にすること、参加学生の前期試験実施日およびオープンキャンパスなどの大学行事実施日を撮影日から外すこと、大学関係者ではない三輪の撮影日数を最小限にすることなどが考慮すべき事柄として挙げられた。木村が提示した制作日程はそれらを反映させている（表2）。

この4日間の撮影日を軸としたスケジュール提案に続き、青山と木村は画コンテの修正と香盤表の作成を行った。香盤表に関しては、岩井が助監督として作業に加わり、撮影機材や小道具などのリストアップと所在確認、画コンテと衣装案との照合確認などの作業を実質的に

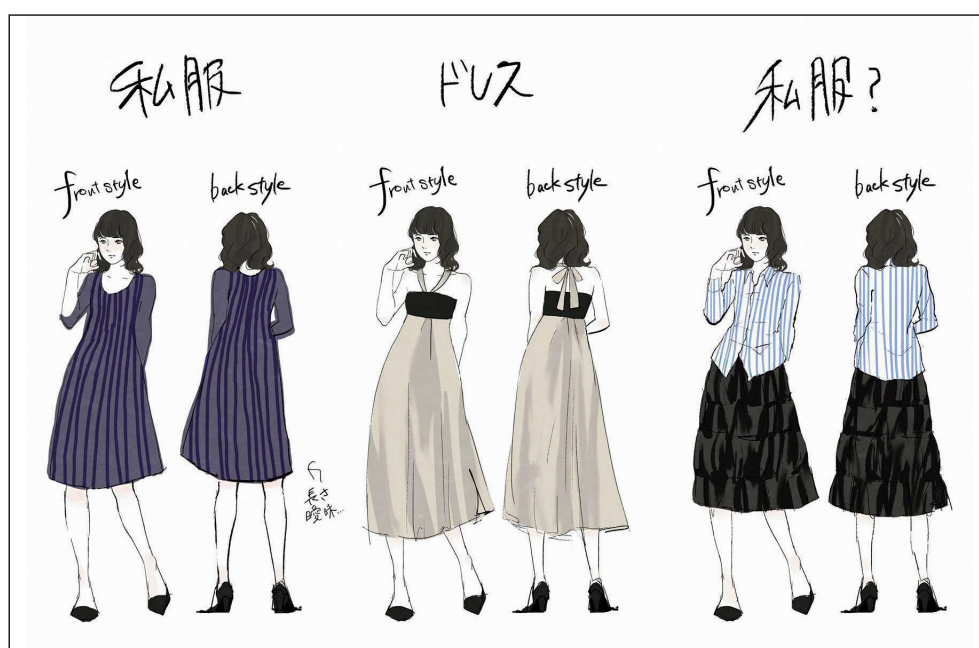


図1：山岸作成の着用予想図

い、最終的な香盤表ファイルの作成も担当した。

また演出面での準備においては、山岸が三輪演じる「彼女」役の衣装コーディネートを担当した。具体的には、青山が手配・調達した衣装や装身具の組み合わせをシーンごとに選定する作業を担った。またその過程で着用予想図をイラストに起こしており（図1）、これによって三輪や三輪の所属事務所関係者とイメージを共有することが可能になった。

2-2. プロダクション（撮影工程）

まず本プロジェクトでの撮影にあたっては、高画質・広ダイナミックレンジでの収録を行うことを求める一方で、大学構内での移動がしやすいことや、編集やデータ管理をする上での利便性を考慮し、ミラーレス一眼レフカメラをメイン機として用いつつ、外部レコーダー（SDカード）を使用した。これはプロフェッショナルの撮影条件としては簡易な方に分類されるが、これまでの名古屋文理大学のプロジェクトとしては比較的本格志向の環境であると言えるものである。

撮影工程での役割としては、先述の通り、青山が監督と撮影を務め、現場全体の指揮を執り、木村が美術や照明などの演出を担当しながら、制作補助として参加する学生（撮影当日には、前項までの紹介した平田、岩井、山岸に加え、柴山ゼミに所属する学生が複数スタッフとして参加している）をとりまとめた。

この撮影においては第一に「スケジュールを厳密に守る」ということに注意が払われた。一見、至極当然とも思えるこの条件に注意を向けるのは、いくつかの現実的な制約に対応する必要と、そこに教育的な効果が見込まれていたことによる。

ここでいう現実的な制約とは、前項で示した、スケジュール立案の際に考慮したいくつかの事柄のことであるが、とりわけ、現役のアイドルとして活動している三輪の撮影日程は1日に集約し完結させる必要があった。これと同時に、限られた時間の中で演者やスタッフがそれぞれに演出上の実験（本プロジェクトにおける具体的な内容は後述）を試みる時間を確保するということも目指されていた。

ものづくりの現場ではこうしたスケジュールの立案および実行と、制作における実験時間の確保という課題は常に要求される事柄であるが、大学における通常授業の中で学生がこれらを両立させることは必ずしも容易ではない。あるいは、その両立を要求される場面そのものの

機会が少ないと考えられる。本プロジェクトでは、学生にそれを経験させるということも視野に入れていた。

実際には、授業や試験などの都合上、撮影の全日程に関わっているのは平田と岩井だけで、それ以外の多くの学生はスケジュール管理に直接的に関与する立場にはなかった。しかし、それでも撮影期間中は青山、木村および柴山がともに本プロジェクトの撮影を他の業務よりも優先させるという姿勢を示すことで、チームとしてのクリエイティビティとスケジュール管理の両立の実践を主導し、この点についての学生との意識共有を図った。

さらに具体的には、8月10日に設定した4日目に「彼女」役の三輪の出演シーンすべて（20カット）を撮影するスケジュールを組み、それが撮影工程の山場であるという認識を制作チーム全員で共有した。

それに合わせて、出演者や制作補助の学生を含めたチームメンバー全員が撮影という場に適應することと、彼らのモチベーションや緊張感を高く維持し続けることを両立させるべく、1日目および2日目（7月25日、27日）には実験的要素の多い撮影を先行して行い、作品に通底するトーンを探索的に規定していった。その結果、そうした現場での試行錯誤を共有することを通して、撮影に向けてのチームとしてのコンディションを段階的に形成していくことができた。

3日目（8月9日）には「准教授」と「デシベル」による演奏シーンの撮影を行ったが、ここでは、照明の配置などの実験も作業工程に含みつつ、同時に、それ以外の部分での準備や作業——たとえば、レンズの選択や構図、カメラワークの決定、それに基づく配置、あるいはスクリプトシートへの記録の記入や休憩時間の確保など——を効率的に進めていった。これにより、チームメンバーのあいだには良質な緊張感が醸成されていったと考えられる。そして、それが「山場」に当たる翌日の撮影の雰囲気作りにつながっていった。

そうした意味では、青山や木村といった教員が主導的立場をとり、スケジュール通りに制作を進めながら、同時にさまざまな試行錯誤を現場で行うという実践をチーム全体で経験していったということができる。そのなかで、岩井は実質的に助監督の役割を担い、スクリプトシートを用いた撮影内容の記録と、香盤表に基づく制作進行のマネジメントを行った。山岸は4日目の撮影において終始三輪のサポートを担当し、衣装やメイクについてのサポートだけでなく、撮影現場と控室のあいだの誘導も行い、円滑な制作進行に貢献したとすることができる。またその他の学生も、木村の指示の下、撮影機材や照明、

美術にかかわる備品のアレンジに関わっていたが、撮影の進行状況の共有については学生スタッフたちの細かい情報共有が役立っていたと思われる。

その一方で、現場での試行錯誤を特に重要視したのは、1日目に行った予備室（図書館内の多目的教室）での美術の配置と、3日目のソフィアホール（階段型大教室）での演奏シーンの撮影における照明の配置である。

図書館予備室は備品としては事務用長机と椅子、キャスター付きの黒板がある程度の部屋で、比較的に無機質な印象を与える空間である。これを「准教授」の研究室に見立てるため、まず机の配置をアレンジし、壁面に音楽関連のポスターを貼った。その上で、カメラでの撮影画面を確認しながら、黒板の背面のコルクボードを利用し、即興でコラージュを作成した（図2）。これには、木

村が担当する「芸術」の授業で使用している雑誌を素材として活用した。その意味では、木村が授業で学生に指導している表現を木村自身が学生の前で実践したという格好にもなっていた。また、他の教室に配置されていた観葉植物も借用して、「准教授」の研究室という設定が直感的に演出されるべく、徹底した画作りを行った。

ソフィアホールでの照明の配置に関しては、1日目の撮影終了後に入念なテストを行っている。というのは、演奏シーンはMVにとって生命線とも言えるもっとも重要なシーンであるためである。ここでは「講義室をライブ会場に変質させてしまっている師弟 TUNE」という物語設定を全面的に打ち出すことを意図していた。つまり、大学の教室であるということは分かるようにしつつ



図2：予備室における美術配置（完成作品より）

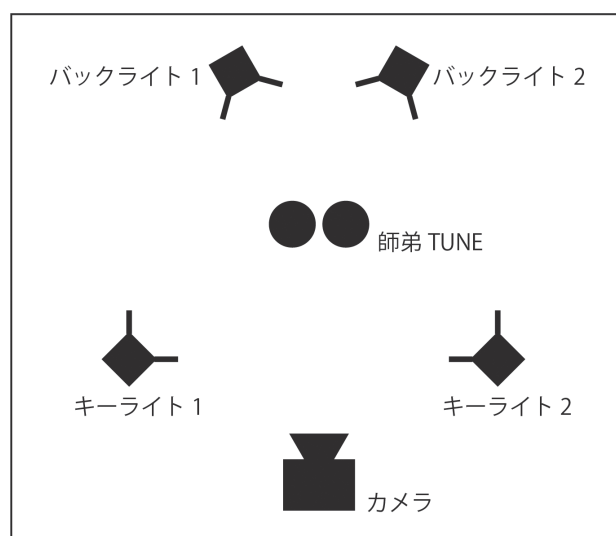


図3-1：ソフィアホールにおける照明配置



図3-2：ソフィアホールにおける照明配置（完成作品より）

も、雰囲気としてはまったく異質な空間に見えるということが達成目標であった。最終的には、劇映画などで用いられる、いわゆる「3点照明」（キーライト、フィルライト、バックライトをそれぞれ適当な光量で当てることで、背景と被写体を分離し、被写体に立体感を与える照明技法のこと）を採用せず、通常設備の照明を落とした上で、キーライト2点とバックライト2点を同等の光量で当て、非常に強いコントラストを作り、それによって「講義室なのにライブ会場」というイメージを創出することに成功した（図3-1, 3-2）。

大学内の空間を撮影に利用することは、そこに所属する教職員や学生にとっては日常的に慣れ親しんでいる光景を取り入れることになるという面がある。本プロジェクトでは、「リアル」と「フィクション」を重ね合わせ錯綜させるという演出方針から、そうした「日常的光景」を「非日常的イメージ」に接続させるという点に注意が向けられていた。この点については十分に達成できたと評価できると考えられる。

2-3. ポストプロダクション（編集工程）

当初の構想では、編集作業を以下の3段階に分け、そのうちの第1段階を学生である岩井と平田が担当する計画であった。

第1段階 | ラフ編集（事前に準備した、楽曲にあわせた編集用サンプルファイルをもとに、撮影内容を記録したスクリプトシートと照らし合わせながら、OK テイクの撮影データを組み込んでいく）

第2段階 | 仮編集仕上げ

第3段階 | カラーグレーディングとマスタリング

しかし、実際には現場での撮影プランの修正などによって、編集用サンプルファイルと収録した撮影データがそのままでは一致しない箇所が複数現れることとなった。青山は、限られた編集スケジュールの中で学生がこの状況に柔軟に対応することは難しいと判断した。そこで、その判断を岩井と平田に伝え、助監督である岩井に撮影データのリスト化を任せた上で、第1段階のラフ編集から青山が担当することとした。

ラフ編集を行った後は、動画形式に書き出したファイルを青山、木村、柴山、平田、岩井で共有し、意見交換を行った。ここでは、撮影時には気づかなかったゴミや机のサビなどを岩井が指摘し、青山がこれを第2段階の仮編集におけるレタッチ作業に反映させた。

本MV制作では、高い圧縮率ながらも広階調で広大なダイナミックレンジが記録できる10-bit 4:2:2 ProResでのLog撮影を行った^{註3)}。これにより第3段階のグレーディングプロセスできわめて柔軟な色編集をすることが可能となり、本MVではシーンごとにコントラストや色味などを大きくアレンジした。

一般にMV制作では詳細なグレーディングによるメリットは非常に大きいとされているが、授業時間や機材面での制約から、こうした撮影方法や色編集についての指導は大学教育では後回しにされることが少なくない。名古屋文理大学でも2015年度以前のカリキュラムではこれを指導する授業は設置されていなかった^{註4)}。

本 MV 制作でも、編集の第2段階まではルックアップテーブル（LUT）を当てただけの映像を共有していたため、コアメンバー内でも完成形についてのイメージに差があり、意見交換の際にもその点をめぐって様々な指摘が出たが、第3段階を経た映像をモニターで視聴した際には演出面での完成度をコアメンバー全員で共有することができた。

本 MV は当初のスケジュール通り、9月15日に YouTube で公開され、同月のうちに 1 万ビューを超える再生回数を記録した⁵⁾。

3. 参加学生の反応

以下では、本 MV 制作に実質的な役割を担った岩井、山岸、および主たる出演者である平田の 3 人の学生がこのプロジェクトについてどのような認識をもっているかを記述し、また彼らの表現意欲がどのように変化したかを報告する。

これにあたっては、プロジェクト終了から約 1 ヶ月が経過したタイミングで、それぞれの学生にインタビューを実施した。方法としては、彼らの個別のかつ質的な意識を調査するため、表3のような質問事項をあらかじめ準備した半構造的インタビューを採用した（表3）。以下ではまずそれぞれのインタビューの分析から得られた現象や概念を記述する。

3-1. 岩井孝祥の場合

3-1-1. これまでの経歴

岩井は 3 年次から映像制作のゼミに所属し、これを専門としている。それ以前から映像制作（岩井本人は「動画制作」という言葉を用いていたため、以下の表記はそれに準じる）に親しんできており、高校時代には学園祭

のショートムービーやビデオレターの撮影編集を依頼されて制作している。

そうした動画制作について、岩井は過程を楽しむことを第一としてきた。制作をする動機やきっかけをもつ都度に「どのようにしたら制作者である自分たちが楽しむことができるか」を考え、ちょっと「おかしな／普通ではない」動画制作をしてきた。

学内での動画制作は主に、一人もしくは二人で行ってきた。一人で制作するときには、内容のアイデアを紙に書き出してからスタートする。二人で行う場合には、もう一方のメンバーが提案する突拍子もないアイデアを動画として具現化するためにはどうしたらいいかを考えることから始め、岩井がストーリーを書き、ディスカッションしながらそれを固め、撮影に進むという方法をとることが多い。学内でのコンペへの出品や授業課題でも同様の方法で制作を行ってきた。

中学時代から写真も好きではあったが、動画では音や声、またその内容など、写真では伝わらない状況の説明ができるということから、動画制作をすることが多くなった。以来、いつもカメラを持ち歩き、普段のどんな状況でも撮影をするようになった。そうした動画を数年後に見返すとき、そこに記録された状況や会話内容が新鮮に映って見えることが多く、その点に岩井は動画制作の魅力を感じている。岩井が中学生のころから撮りためてきたものは、未編集のものやスナップ的に撮影したものも含めると膨大な量になるという。本 MV 制作においても、助監督的役割だけでなく、自主的にメイキング動画の撮影・編集を行っている。

3-1-2. 本 MV 制作に参加した上での感想と意識の変化

岩井の印象では、これまでに自らが関わってきた制作

表3：インタビューの概要と質問事項

取材実施日	氏名	専門分野	取材実施場所	取材収録時間	取材実施者
10 月 13 日	岩井孝祥	映像	名古屋文理大学メディアラボ	32 分 19 秒	木村
10 月 10 日	山岸舞子	絵画	名古屋文理大学メディアラボ	17 分 38 秒	青山、木村
10 月 10 日	平田裕一	音楽	名古屋文理大学メディアラボ	43 分 55 秒	青山、木村
共通質問					
(1) 現在、日常的に制作活動を行っている分野は何か。					
(2) これまでに学内外で参加してきたグループワークはどのようなものであったか。					
(3) 本 MV 制作で担当した役割はどのようなものであったか。					
(4) 振り返ってみて MV での活動と自分の制作活動とどのように関わりうるか。					

は「なんとなくで」撮影してきたことが多かったが、あらかじめシーンごとに撮影する対象が明確に決まっていた本プロジェクトの制作工程はそれと対照的であったという。また制作進行においても中心的な役割を担う立場にあった岩井にとっては、「今どのシーンを撮影しているのか」を把握していることは非常に重要であった。それは事務的な面だけでなく、内容面においても、撮影しているシーンが作品全体の中でどのような意味を持っているかを理解し、前のシーンがどのようなものであったか、次に収録するシーンがどんなものであるかをつなげて考えることであった。特に撮影最終日は三輪や事務所関係者という学外の人間が参加しているということもあり、「空気感や雰囲気ガラリと変わった」という印象をもち、「面白いな、こんなに違うのだな」と感じた。また、撮影中はつねに時間に注意を払わなければならなかったため、そのような制作現場のあり方も普段は体験できないものであると思った。

もちろん、岩井自身もこれまでの制作のなかで一定のアウトラインを立てた上で撮影編集に取り組んできたわけだが、今回ほど綿密なタイムテーブルを作ったことはなかった。しかし、本プロジェクトでは特に動画を音(音楽)に合わせるということが優先されるため、こうした方法論を採用することは適切であり、必要であると感じられた。また、そのような、岩井にとっては「普段とは違う雰囲気」の撮影現場への参加は非常に楽しいものであった。

さらに岩井は編集を経て仕上げられた映像についても次のように言及している。岩井は監督に非常に近い立場で撮影のすべての工程に関わってきたが、それでも完成形については予想できていなかった。雰囲気が合わさる音とつながったときに初めて「撮影できたんだな」と実感し、また「こんなにも雰囲気が変わるのか」と感じた。

そうした点では、岩井の制作スタイルは「その場で何が撮れるか」に重きを置くものであったが、本プロジェクトの制作は「行き当たりばったりではない」「予定を立てた上での制作」であった。そして、そのような自分のスタイルとは対照的な制作の空気感を感じたことで、岩井は「そのようなスタイルでの作品づくりにも挑戦したい」と思った。

さらに日常との違いという点では、教員たちが作業している様子が、暗く黙々としたものでなく、新鮮に「楽しそうに」しているものと感じられた。教員はもちろん真剣に行っているのだが、休憩時間などにふとりリラックスした様子を見せており、そうした点でも教員の普段と

は違う面が見られたことが印象的であった。

3-2. 山岸舞子の場合

3-2-1. これまでの経歴

山岸は普段から透明水彩やアクリルなどを使った絵画作品の制作を行っている。その主なモチーフは「女性」であるが、それは女性がつまみ複雑なイメージに興味を惹かれているためである。複雑というのは、笑顔に象徴されるような明るいイメージと、それとは対照的なアンニュイな表情や、言葉では表し難い雰囲気といったイメージの重なりのことであり、山岸はこれに画材や手法にこだわることなく挑戦し続けている。

また個人での絵画制作のほかに、学内でのグループワークとして、学生だけでメンバー構成されたプロジェクト(プロジェクトマッピングの制作とその上映イベント)に携わってきた。プロジェクトリーダーである先輩学生の指示を仰ぎながら、ソフトウェアの使い方を覚え、キャラクターのCG作成を担当した。

さらに学外でも、名古屋で行われるアートイベント「クリエイターズマーケット」に友人とともにイベント出店をした^{註5)}。そこではイラストを使った原画やポストカード、またオリジナルキャラクターのグッズなどを販売したが、イラスト制作のみならず印刷会社への入稿作業など、必要業務をお互いに役割分担しながら実現した。その結果、想像以上の売り上げとなり、貴重な経験となった。

3-2-2. 本MV制作に参加した上での感想と意識の変化

山岸はMVの制作に関わる以前から、柴山と平田の依頼を受け、師弟TUNEのロゴデザインを担当している。その際、アーティスト活動をしていく上での「何を伝えたいのか」「リスナーにどういふことを感じてもらいたいのか」といった事柄についての考えを師弟TUNEから聞き取っている。また、国内外のバンドロゴを収集し、それぞれのコンセプトとデザインの検討を行いながら、それらを参照項としてデザイン作業を進めていった。そこで山岸が目にしたのは、師弟TUNEのコンセプトの中心に「学校」というキーワードがあることと、彼らの言葉のなかに「常識を覆したい」という思いがあることで、ここから堅いイメージのある「校章」をモチーフとしながら、それを「カッコよく」かつ「親しみやすい」イメージとしてデザイン(図4)を組み立てた。

山岸にとってこのプロセスは、「自分の表現という、いわゆるアート制作」とは異なる、「相手の要望や思い

を実現するために考え、制作する」というデザイン方法論の学習につながっている。

そこから、山岸はMVの「彼女」役の出演者の視察にも同行し、「恋のQ&A」から連想されるイメージを一方でもちながら、MNCorpsのステージ上のパフォーマンスを確認し、監督である青山に三輪を推薦した。

その後、山岸は三輪の衣裳コーディネートに参加し、青山からの画コンテとアイデア説明をベースに、自らもスケッチを重ね、「流行に乗っている」というよりも「ミステリアス」で「少し変わっている」という「彼女」のイメージを青山とともに作り上げ、それをもとに衣裳の選択を行った。

こうした制作参加は、山岸にとっては何よりもまず「楽しい」ものであった。そして、こうしたプロジェクトの中で女性の衣裳をコーディネートするという経験は山岸にとっては貴重なものであり、「今後の自分の作品づくりにも影響がある」と思ったという。

さらに山岸は4日目の撮影における三輪のサポートを全面的に任されている。その立場からみて、山岸は「これまでに参加した学生主体のグループワークと比べ、本映像制作は全く違う質のものであった」と感じた。具体的には、スケジュールや役割分担が明確になっており、学生主体のプロジェクトの現場ではルーズになりがちな部分がこのプロジェクトにはなく、現場がテキパキと回っていたことが印象的であったという。また、山岸だけでなく、現場に関わる学生それぞれに役割がはっきりと決まっており、そのひとつひとつの仕事が全体に影響を及ぼすということが感じられていた。そこに生じる「責任」は肌で強く感じられるものであったが、決してそれは嫌なものではなく、むしろ積極的にモチベーションを高めることのできる質のものであったという。

また、山岸は現場での教員について「普段の教員としての眼差しではなかった」と指摘し、そこに「つくるんだぞ」という意志を持った「監督」「制作者」としての姿が見え、普段感じるることのできない空気感を感じることができたと述べている。

3-3. 平田裕一の場合

3-3-1. これまでの経歴

平田は主にギターを使ったロックやポップスなどのジャンルの楽曲制作をしている。バンドを組んできたわ



図4：山岸作成のロゴ

けではなく一人で活動していることから、PCを使った打ち込みによる、いわゆるコンピューターミュージックの制作が中心である。

また音楽との関わりという点では、学外でのさまざまなプロジェクトにイベントスタッフとして関わってきた。具体的には、実際にアーティストが楽曲を演奏する会場で機材の搬入や配線作業など、ライブ演奏を快適に行うための準備および撤収作業である。また、一宮市などのいくつかの屋外のイベントでは、BGMを出す、音量調整を行うなどの音響スタッフを経験してきた。

このほかにグループワークとしての経験としては、先述の山岸と同様、学生だけで構成されたプロジェクトに参加している。そこでは楽曲制作と上映に際してのSEを2回担当している。このときの楽曲制作では、もう一人の参加学生とアイデアや意見を出し合いながら協力して作業に取り組んだ。また同作品では音楽だけでなくナレーションパートもあったため、レコーディングスタジオでの録音作業も平田が担当した。

3-3-2. 本MV制作に参加した上での変化

本MV制作においては、平田は師弟TUNEのメンバーとして企画発案する立場にもあり、その点において特異な関わり方をしていると言える。まず平田は、青山から提案された画コンテを初めて見た時点から、「これは面白いものになるな」という気持ちをもった。そして具体的な制作ミーティングを重ねるにつれ、その気持ちが次第に高まっていくのを感じていた。

その一方、平田はスタッフというより、師弟TUNEのメンバーとして出演するという立場にあり、経験したことのない「演技者」という役割に緊張もしていた。性格的に人見知りするところもあるため、現役のアイドルである三輪との共演シーンや、現場での即興が求められるシーンがあることには戸惑いもあり、自分がミスすることで現場に迷惑をかけるのではないかと不安もあった。

また、4日間にわたる撮影の現場でも、画コンテで示されているストーリーの時系列順とは異なる順番で作業が進められていったため、その構成要素についてはある程度予想はしていたものの、それらが1本のタイムラインでつなげられたときにどのような展開になるのかは必ずしも完全に想像できていたわけではなかった。

しかし実際には、平田が想像していたよりもはるかに撮影はスムーズに進み、「驚くほど」であった。また自

分自身も「楽しんで」撮影に参加することができたと感じている。とりわけ、ミュージシャンとしてこだわるべき演奏シーンは「きちんと出来た」という感触をもつことができたという。

また、webを中心とする音楽関係のメディアについても、それまでは一消費者として専ら「見る」立場にあったが、師弟 TUNE というユニット活動によって発信する立場にもなったことを自覚するようになった。たとえば、現在第一線で活躍しているプロの音楽家がどのような戦略をもって広告活動や PR 形成を行っているかなどに関心をもつようになった。そういったメディアに対する感覚は、これまで学内を中心に行ってきた発表経験を通じて得ていたものとは全く違う質のものであると感じている。その理由として考えられるのは、三輪という外部の参加者や、自分とは異なる専門分野の教員と連携して制作活動を行うという経験がもつ独特の質に触れたことだという。特に教員については、日常的に理解している「教員」像とは異なる、映像制作をめぐるそれぞれの明確な役割をもった「表現者」として認識していたという。

そうした経験を踏まえ、平田は自分自身が「表現者」でありたいという思いを強くした。それは単なる音楽家という意味ではなく、「自分（たち）でなければならぬ」「代用がきかない」表現をする者という意味である。「既存の商業ベースの考え方を壊したい」「音楽でできることはまだある」という思いをもつ平田にとって、軸となる表現形式が音楽であることは変わらないが、MV 以外の種類の映像制作など、いろいろなジャンルの表現にも挑戦していきたいと考えようになった。具体的には、「音楽作品でもあり、映像作品でもあるような短編映画のようなもの」を作りたいという。

3-4. インタビューからの考察

以上の3人に行ったインタビューをみていくと、彼らの意識にはいくつかの共通点が見られた。もちろんそれは質問を設計する時点であらかじめ想定していたものも含むが、必ずしもそこに回収されつくされているわけではない。

たとえば、制作現場での青山、木村および柴山という3人の教員に対して、岩井、山岸、平田はそろって、普段の「教育者」としての雰囲気とは異なる表情を看取している。特に山岸は「強いプロ意識を持った制作者」としての面が強く感じられたと撮影当時の印象を述べており、また、それが撮影現場に良質な緊張感をもたらして

いたとみている。そうした「現場の空気」の特異性については岩井と平田も言及しており、そこに、学生主体のプロジェクトにはない、ある種の緊張感と新鮮さを感じていたと考えられる。この点については、質問設計時には必ずしも想定していなかったが、こうした「教員のあり方」がどのように示されるかというのは、参加学生の学習体験にとっては重要なファクターになりうるということが推察される。この点については次節でもあらためて考察を向ける。

一方、本プロジェクト内での学生自身のふるまいとそれについての評価という点に目を向ける。いわゆる「自主性」や「自由」を重んじる一般的な PBL などと比較すれば、学生が担ったのは、リーダーから与えられた限定的な仕事であると言える。だからといって、参加学生の意欲が減退しているという様子は、少なくとも今回インタビューを行った3人には見られず、むしろポジティブなモチベーションを高く維持していたと思われる。

この点について考察するにあたっては、「リーダーから与えられた限定的な仕事」の与えられ方にも細かく注意を向ける必要があると思われる。今回の参加学生がそれぞれに担った仕事は、たしかにその範囲がほとんど明確に限定されていた。また、その仕事は必ずしも学生の専門分野と完全に合致しているわけではなく、加えて、MV 制作の中心的役割に直結する仕事だったというわけでもない。それでも、学生の満足度が高かったとみえるのは、それらの仕事について教員が学生に「任せきる」という姿勢をとったためではないかと思われる。少なくとも3人の学生は、与えられた仕事が制作プロジェクト全体のなかでどのような地位を占めるかということを十分に理解した上で、そこに自分なりの創意工夫が求められているということも同時に感じながら実践に取り組んでいたと考えられる。

また、岩井、山岸、平田という3人はこれまで個人単位の創作活動を得意としてきたが、本プロジェクトは明確な役割分担のあるグループワークであった。3人の学生はこのグループワークの経験を積極的に評価しており、他者と協力することを通じた創作活動の可能性の広がりを感じている。必ずしも具体的な作品のヴィジョンが示されているわけではないが、これまでのものづくりの継続や向上だけでなく、コラボレーションという、彼らにとっては「新しい」制作のあり方への意欲が生まれたということが示されたと言える。

もっとも、これらの学生の回答をもって、彼らの表現意欲や学習意欲が実際にどの程度向上したかということ

を検討することは難しいと言わざるを得ない。これを検証するためには、参加学生の今後の活動を長期的に観察するとともに、彼らの作品分析を通じてその変化を具体的に捉えていくことが必要になるだろう。

とはいえ、その「兆候」は徐々に現れつつあると言える。現在、岩井は卒業研究として、慣れ親しんでいるビデオではなく、8mm フィルムというメディアによる映像作品の制作を行っている。また、山岸は女性をモチーフとする絵画作品を毎日1点習作するという課題に自主的に取り組んでいる。平田は師弟 TUNE において作曲・編曲および演奏活動を通じ日々新しい音楽表現を探索している。こうした活動を教員としてサポートしていただくだけでなく、研究者としての視点で観察していくことも、教育の質の改善につながるものと思われる。

4. 結：今後の可能性と課題

ここまで、MV「恋の Q&A」の制作過程の概要と、そこに参加した学生へのインタビュー調査の内容と考察を記述してきた。ここから、本プロジェクトに潜在する可能性についての考察を進めていく。

第1節で、ものづくりにかかる教育方法として、講義や演習を通じた教員からの知識や技能の教授と、何らかのプロジェクト活動を通じた学生の能動的な学びとがあることを提示した。ここでの教員と学生との関係をあえて大雑把に図式化するとすれば、前者は両者が対峙する集合体として、後者は課題に取り組む学生と、それを一定の距離からフォローする教員という構図として描くことが可能であるだろう（ここでは仮に前者を「Lecture Model」、後者を「PBL Model」と呼称する）。だが、そうした教育環境においては、「学習」を知識や技術が内化（internalization）される——与えられたものを吸収する——過程とみなす思想が前提されていると思われる。つまり、そこではあくまで個人が学習者の単位として捉えられているのではないだろうか。

正統的周辺参加の理論を提唱する Lave と Wenger が批判を向けているのは、まさしくこうした学習観である。

学習に関する従来の説明では、知識が「発見される」にせよ、他人から「伝達」されるにせよ、あるいは他人との「相互作用の中で経験される」にせよ、そのような知識が内化する過程を学習とみなしていた。（中略）それは「内側」と「外側」についての明瞭な二分法を確立し、知識とはおおむね頭の中（大脳）にあるものとし、個人を分析

の単位とすることを自明とみなすのである。さらに、学習を内化とみなすことは、きわめて安易に、自明のこのように、学習を与えられたもの（所与）の吸収であり、あとはそれが伝達によるか同化によるかの問題になると解釈してしまうのである⁶⁾。

これに対して Lave と Wenger が主張するのは、学習を実践共同体への参加の度合いの増加と捉え、脳ではなく、全人格（whole person）を問題とする思想である。

学習を参加（participation）とみなすと、それが進化し、絶えず更新される関係の集合体であるというあり方に注目することになる。これはもちろん、社会的実践（social practice）の理論での典型的な考え方である、人、行為、さらに世界を関係論的に見る見方と軌を一にする⁷⁾。

おそらく、本 MV 制作プロジェクトはこうした「参加としての学習」のあり方をより前景化させたアプローチのひとつとみなすことができるだろう。というのは、「Lecture Model」や「PBL Model」と比較して考えると、この方法は未知なる領域を熟練者である教員が先頭に立って進むという実践を起点としており、そこにおいて構成される共同体に参加するかたちで学生は知識や技術が実際の「ものづくり」すなわち創造的实践に役立てられていく過程とともに体験するモデルとして捉えられるからである。本論文ではこれを「Involving Model」と仮称する（図5）。

また、Lave と Wenger の著作の序文で William Hanks が要約しているところによれば、正統的周辺参加とは「学習者が熟練者の実践活動に参加はするものの、それはごく限られたレベルであり、しかも最終的な産物に対しては、ごく限られた責任しかおわないという独自の関与のあり方」であるが、本プロジェクトにおける教員と学生との関係はまさにこの構図に重なるものと思われる⁸⁾。

ただし、これをもって Involving Model がもっとも優れた学習法であると主張したいわけではない。おそらく現実に大学などの高等教育機関で教員＝研究者が主導するプロジェクトに学生が参加するためには、Lecture Model を介して一定程度の基礎知識や基礎技能を獲得していることが求められるだろう。また、学生が教員とは異なる関心をもって研究活動を始め、その学問分野における視点や価値観の多様化、イノベーションを引き起こ

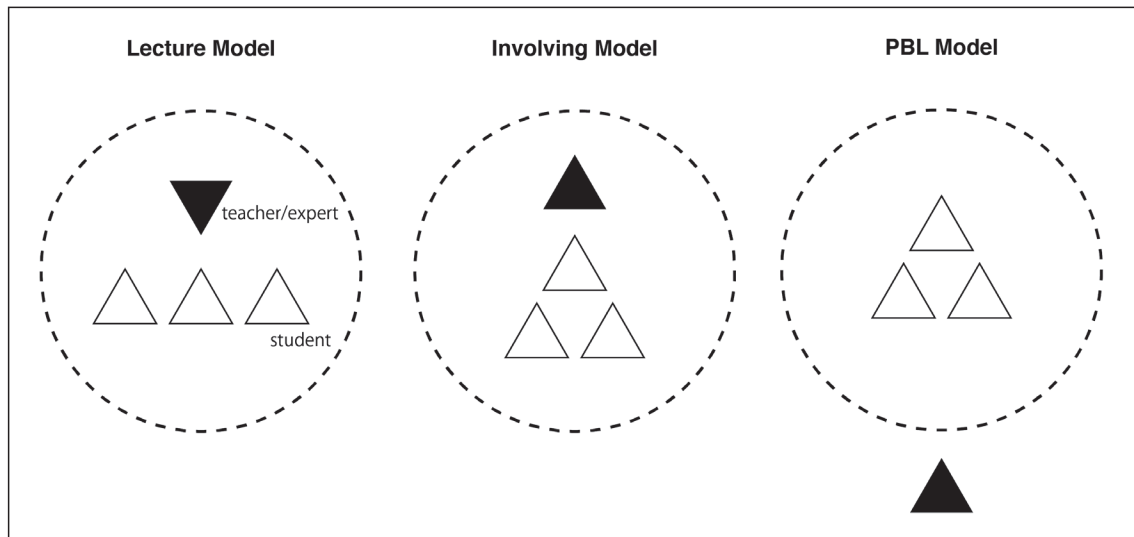


図5：3つの学習モデル

すためには PBL Model (あるいはそれに類似した方法論) による実践が活発になされるのが望ましいと思われる。

では Involving Model の意義とはなんだろうか。おそらく学生にとってのそれは、一方では Lecture Model によって始められる学習を進化＝深化させ続ける実験場であり、他方で PBL Model において強度ある学びを創出するためのエチュードであると言えるだろう。そうした意味で、Involving Model は既存の教育方法を有機的に接続し、活性化させるための架橋的機能を担うものとなると期待される。さらに、教員にとっては Lecture Model において教授する事柄を実践を通じて批判的に点検する場でもあると言えるだろう。

したがって、ここで仮設的に提案されることは、この3つの方法論が有機的に組み合わさるようなかたちの教育方法を実装していくことである。そして、それは大学教員に「良き先生」であることだけでなく、同時に「良き先駆者」であることを求めるものであるだろう。

註

- 1) 表にある FLOS 館とは2015年に新たに建てられた校舎のことであり、講義室、演習室、研究室に加え、それぞれの学科の専門性とかかわる実習室が配置されている。
- 2) MV 公開予定日は、先行して決まっていた楽曲のリリース日との関係で柴山らによって決められたものである。
- 3) Log 収録では Rec.709規格のリニアガンマに比べ

800%のダイナミックレンジが得られる。

- 4) 名古屋文理大学情報メディア学部では2016年度のカリキュラム改定にともない、新たに「映像加工技術」という科目名の授業が開設された。この科目は2018年度から開講予定であり、このなかで色編集についても指導を行う計画となっている。
- 5) 「アクセサリーや服、雑貨やクラフト・家具、そしてアートや写真・イラストなどオールジャンルが揃う、東海地方最大の「つくるひと」のお祭り」として知られるイベント。 <http://www.creatorsmarket.com> より2017年10月31日検索

引用文献

- 1) Georgette Yakman, STEAM Education Program Description. Retrieved October 10, from <http://www.steamedu.com>
- 2) ロザンヌ・サマーソン、マラー・L・ヘルマーノ（編）、クリティカルメイキングの授業、BNN 新社, p.14-15, (2017)
- 3) 中央教育審議会、新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて。 http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_3.pdf より2017年10月30日検索
- 4) 中部地域大学グループ・東海 A チーム（編）、アクティブラーニング失敗事例ハンドブック。 <http://www.nucba.ac.jp/archives/151/201507/ALshippaiJireiHandBook.pdf> より2017年10月30日検索

- 5) 師弟 TUNE 「恋の Q & A」 (Official Music Video). <https://youtu.be/eSIHU-zMyRo> より2017年10月31日検索
- 6) Jean Lave, Etienne Wenger, Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation, Cambridge University Press, p.47 (1991)
- 7) Ibid., p.49-50
- 8) Ibid., p.14