

子供のためのアニメーションワークショップの研究 —まどかのメディアアート・ワークショップ「こまどりアニメ」について—

Research on animation workshops for children:
Madoka's Media Art event and the Komadori Animation workshop

芸術表現学科

趙 瑞

Rui Zhao

1. はじめに

ワークショップは、文系から理系まで、また、芸術からビジネスまで、多様な分野で使われている学習法である。本論では、これを参加体験型学習の方法として位置づける。

2022年10月、福岡県大野城市の多目的複合施設大野城まどかびあで「まどかのメディアアート」が開催された。これは、マンガ、アニメーション、映像を含む幅広いメディア芸術の体験の場を提供することを目的とし、九州産業大学芸術学部芸術表現学科メディア芸術専攻の協力で行われた。筆者はここでアニメーションワークショップ「こまどりアニメ」の講師を務めた。

本稿では、アニメーションワークショップの種類について考察するとともに、子供向けアニメーションワークショップはどのようにデザインすべきかを提案していく。

2. アニメーションワークショップの種類

アニメーションワークショップは全国各地で日々行なわれており、その内容も表現活動や技術体験などと多岐にわたるため、その種類を明確に分類することは困難である。そこで、本稿では「表現」と「技術」をキーワードとして考察していく。

【表現・探索】

表現・探索をテーマとするワークショップにはさまざまなものがあるが、大きく3つの方向性が挙げられる。その一つは自己表現であり、その方法として創作や考察などのオリジナル表現がある。たとえば、慶應大学大学院メディアデザイン研究

科が主催した「空を飛ぶ！ストップモーションアニメを作ろう」(2015)では、約10名の子供がiPadを用いてアニメーションを作った。子供たちは紙コップや色紙を使ってキャラクターを作り、そこから各自の表現として新たなものが生まれ、現れ出る過程を経験した。

二つ目は自分と外部との相互関係を見つめ、感じたことや考えたことを表現するものである。その代表的な例が「NECキッズinコープみらい」(2017)で、そこではパソコンやカメラを使って野菜が主人公のアニメーションが製作された。子供たちは野菜に触れ、その特徴を知り、野菜の気持ちになって、そのよいところを伝えるというものであった。

三つ目は社会に向けての表現である。自分自身の位置や姿勢を確認した上で、自分が置かれている環境を見つめ、そこで気づき、発見したことを外に向けて発信するものである。その代表例としては、2021年に一般社団法人「アニメテッドラーニングらぼ」が主催した「アニメで考える、アニメで伝える、わたしたちのまちと未来—高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング」ワークショップがある。その手法は、高校生と日本語学習者という多文化な参加者が混合チームを作り、協力しながらアニメーションで「伝えたいコト」を表現するものである。

【技術体験】

時代と共にアニメーションの描き方も進化し、方法も技術も多様になってきている。鉛筆や粘土などを使ったものから、カメラやタブレットなどで撮影することまで、道具にこだわらず、またそ

れらを多様に組み合わせたり、デジタルとアナログを融合するという技術体験もある。例として、2019年にRELIFE STUDIO FUTAKOが企画した「親子で体験！タブレットでクレイアニメーションづくり」があり、子供たちは粘土やiPadを使用して創造力を発揮するという内容であった。

このように、アニメーションワークショップの取り組みにはさまざまな種類がある。そうした中で重要なのは、体験する参加者がどのような状況の中で自己と他者に向き合い、内側からの表現や探求をどのように行いながら、他者との関係性を生み出していくのかということである。

3. まどかのメディアアート・ワークショップ

「こまどりアニメ」のアプローチ

今回のワークショップは、アニメーションを作る過程で経験する楽しさと他者との関わり方を学ぶことを軸とした。

第2節では、ワークショップを、「表現・探索」の方向性から、「自己表現」、「他者や外部を意識した自分の表現」、「社会に向けての表現」に分類したが、子供を対象とした「こまどりアニメ」は、「自己表現」と「他者や外部を意識した自分の表現」について考えるワークショップである。創作活動はグループに分かれて行なわれるため、子供たちは、グループの中で他者との関係性を自然に意識するようになる。本稿では、特に、自己表現の構造に焦点を当てる。

自己の「自」という漢字は「鼻」という漢字から派生しているが、これは、古代中国では鼻を指して自分を示したという背景がある。現在でも、「自分とは何か」、「あなた自身とは何か」という問いに対し、自らを指差して、「これが私です」と答えることもある。このように、身体は自己を表す、つまり、自分自身の身体は、自己を表現するためのある記号として使うことができる。

一方、身体以外で自己を説明する方法がある。哲学史上有名な言葉「Je pense, donc je suis」（我思う、ゆえに我あり）は、フランスの哲学者ルネ・デカルト（René Descartes, 1596-1650）

の著書『方法序説』の中の一文であるが、自分は何故ここにいるのかと考えること自体、自分が存在する証明であるという言葉である。つまり、「自己」は物理的な身体だけではない、むしろ、気持ちや考え方、自分への問い、自分の確認などが「わたし」であるということで、そうすると、そのような意識が自己表現の基盤となる。

これをふまえて、今回、自己表現をワークショップ「こまどりアニメ」の目標とし、自己表現の特徴に基づいて、ワークショップをデザインした。

4. アニメーションワークショップのデザイン

【概要】

2022年10月2日、以下のようにワークショップを実施した。

- ・ 内容：人間を1コマずつ動かして撮影するストップモーション（ピクシレーション）を制作し、現実にはない驚きの表現を体験する。
- ・ 参加者：小学生7名（4年生1名、5年生4名、6年生2名）、中学生1名（2年生）、大人4名。
- ・ 開催場所：大野城まどかびあ。
- ・ 使用機材：iPadと三脚を1チームに1セット（合計4セット）。
- ・ 編集ソフト：Adobe Premiere。

【進め方】

- 準備：参加者のグループ分け、機材の搬入、撮影会場の確認などを行う。
- 導入：アニメーションの歴史、技法、およびワークショップの内容と進め方を紹介する。
- 技術的な説明：注意事項、使用するアプリケーションの操作法などを説明する。
- 撮影：グループ単位で撮影する。打ち合わせの時間を含む。
- 編集：映像と音楽をつなげ、作品を完成させる。
- 上映会：完成した作品をプロジェクターで上映し、参加者全員で鑑賞する。

【ワークショップにおける工夫】

当初は、参加者をグループ分けし、各グループが1つの作品を作るつもりだったが、時間や制作

進行の把握が困難であったため、参加者全員で1作品を作るように変更した。参加者はiPadを使い、まどかぴあの背景を使ってコマ撮りアニメーションを制作した。最終的には参加者全員分の映像と音楽をつないでアニメーションを完成させた。

アニメーション作品は「タイトル／オープニング」、「面白い動き」、「エンディング」という3つの部分から構成された。「タイトル／オープニング」と「エンディング」は、講師が事前に作ったデザインをもとに、当日、参加者と講師が共同で制作した。中盤の「面白い動き」が今回のワークショップ体験の中心で、参加者自身が被写体となることで、自分の身体を通して多様な表現を直接的に探究することができ、さらに、自分の体で撮影することで生まれる新しい作品を体験することもできた。このような体験は、子供の教育にとって有意義なことである。

このような構成には、作品全体の長さを気にする必要がないという利点がある。当日撮影した素材は、長すぎず短すぎず、アニメーション全体の完成度に影響を与えるものではなかった。また、参加者は、まず作品の一部を講師と共に制作するので、撮影過程の全体像を理解しやすいという利点もあった。

今回のワークショップは、アニメーション制作の編集や素材についての学習を目的とせず、そのような制限をかけないことで、参加者が、想像力を発揮し、体を自由に使い、面白い動きの発見に集中する、ということをねらいとした。

5. まとめ

本研究では、アニメーションワークショップの多様性を考察し、子供の芸術表現教育をキーワードとして取り上げた。参加者は、制限のないアニメーション創作において互いに強力し、作品制作の楽しさを体験した。

最後に、今回のワークショップで気づいた課題を挙げる。今回、iPadを用いてストップモーションアニメーションを制作したが、撮影と編集を簡単に行うことができ、アニメーションの工程が統

合されつつあることを示す一例となった。現在の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という分業作業は、将来的には、より統一された技術ツールによって効率的に統合されることが予想される。

これはアニメーション教育が直面するさらに大きな課題を示唆する。つまり、技術的・実践的なスキルを身につけるために学習の深さが求められている一方で、学生がクリエイティブな活動の全体像を理解するために、すべての制作工程をカバーするカリキュラムの構築が求められている。学習の深さと広さのバランスについて、アニメーション教育の観点から十分な論考がされてこなかったことも事実であるため、これを今後の課題としたい。

謝辞

九州産業大学芸術学部芸術表現学科メディア芸術専攻の黒岩俊哉教授のお招きにより、アニメーションワークショップの講師を務める機会をいただいたことに、深く御礼申し上げます。大野城まどかぴあ職員の皆様と芸術学部学生諸君のご協力にも心より感謝いたします。

参考文献

- 日本教育大学協会全国美術部門関東地区会『美術教育の理論と実践』編集委員会『美術教育の理論と実践』BookWay、2018年。
- 笠原広一『子どものワークショップと体験理解—感性的な視点からの実践研究のアプローチ』九州大学出版会、2017年。
- ジョン・ハラス／ロジャー・マンベル『アニメーション—理論・実際・応用』伊藤逸平訳、ダヴィッド社、1978年。
- 村山匡一郎／奥村賢／西村安弘／濱口幸一／岡村民夫／石原陽一郎／渡邊大輔『映画史を学ぶクリティカル・ワーズ』フィルムアート社、2013年。