論文

現代美術の実習教育

実習科目「メディア表現ワークショップ 1」における作品制作の記録

稲垣立男
筑波大学大学院人間総合科学研究科博士後期課程芸術専攻

キーワード：国際文化学部／現代美術／ワークショップ／人類学／教育

要旨

「メディア表現ワークショップ 1」は、法政大学国際文化学部で実施されている科目であり筆者は 2007 年度より同科目を担当している。

法政大学国際文化学部では各科目を情報文化、表象文化、言語文化、国際社会の４つに分類するコース制をとっている。同科目はそのうちの表象文化コースの専門科目であり、実習科目である「メディア表現ワークショップ 1、2、3」のうちのひとつである。筆者の担当のする同科目は現代美術の実習授業であり、特にアーティストが作品を制作する際のアイディアやコンセプト、フィールドワークを通じた作品の素材の集め方などをテーマとしている。

「メディア表現ワークショップ 1」では、専門家向けの特殊な道具や材料を使わず、美術を専門としない学生が取り組みやすいようにスマートフォンや紙と鉛筆といった一般的な材料や道具を使って現代美術や現代音楽などに関する実習を行う。また、使用する教室も特殊な設備のない一般の講義室であり、作品制作も同教室で行う。また、作品のアイディアを得るためのフィールドワークも通学時や学内で行うことになる。

本稿では、同科目で実践している実習に関するコンセプトやその内容の詳細を述べるとともに、その成果である課題作品について報告する。それらを通じて美術を専門としない学生にも必要且つ有効な作品制作の方法やアイディアの理解に繋がる現代美術の実習教育に関する基礎的論考としたい。

Research Paper

Practical Education of Contemporary Art

A Document of the Practice Subject "Media Expression Workshop 1" and Its Consideration

INAGAKI Tatsuo
Graduate School of Comprehensive Human Sciences, University of Tsukuba
Doctoral Program in Art and Design

Keywords：Intercultural Communication ／ Fieldwork ／ Workshop ／ Anthropology ／ Education

Summary

The "Media Expression Workshop 1" covered in this section is a practical subject implemented at the Faculty of Intercultural Communication at Hosei University, and the author has been in charge of this subject since 2007.

The faculty takes a course system that divides subjects into four categories: information culture, representation culture, language culture, and international community. The subject is a specialized subject of the representation culture course among them and is one of the "Media Expression Workshops 1, 2, and 3," which is a training subject. The "Media Expression Workshop 1," which I am in charge of, is a practical art lesson on contemporary art, and the theme is, in particular, ideas and concepts when artists create works and how to gather materials through fieldwork.

In this course, students will practice using general materials and tools, such as smartphones, paper, and pencils so that they do not use specialized tools and materials for specialists and do not specialize in art but can efficiently work on them. In addition, the classroom for practice is a general lecture room, and artworks are also created in the same classroom. Students can also do fieldwork to get ideas for their work while attending a class or on campus.

In this section, the concept and contents of the practical training in the Media Expression Workshop 1 will be explained. Many of the issues that are the results of the training will also be discussed. I would also like to mention the literacy that is necessary in creating contemporary artworks for students who do not specialize in art.

1 はじめに

筆者はアーティストとして社会と個人の関係に焦点を当て、様々な文化的背景の人々とのコラボレーションによるアートプロジェクトを1990年代より国内外で実施しており[注1]、また、2007年度からは法政大学国際文化学部で現代美術に関する実践と理論についての講義、実習を担当している。同学部で筆者の担当する美術に関する各科目は、地域やコミュニティとのアートプロジェクトを軸に学生が実践的な美術研究に取り組むことが特色になっており、特に表象文化演習科目「コミュニケーションとアート」[2)]では、学生がグループで地域プロジェクトを行なう一方、映像やデザイン工芸、コンテンポラリーダンスや音楽などのパフォーミングアーツなど、芸術分野全般を対象とした個人制作活動に取り組んでいる。

本稿で扱う「メディア表現ワークショップ 1」は法政大学国際文化学部の専門科目であり、筆者の担当する現代美術に関する実習科目である。本稿では「メディア表現ワークショップ 1」における実習内容に関して詳細を述べるとともに、美術を専門としない学生にとって有効な現代美術の作品制作の方法や考え方の理解に繋がる実習教育に関する基礎的論考とするものである。

2 先行する実践、研究について

美術系・芸術系の大学などで美術に関する専門教育を行う場合とは違い、一般の大学においては小学校の図画工作や中学校の美術、高等学校での美術工芸のような美術に関するはっきりとした実習教育の体系があるわけではない。特に現代美術に関しては、一般の大学教育において積極的に実施しているケースはほとんど見られない。現代美術に関する実習への取り組みは、教育学部において具体例が見られる。例えば千葉大学教育学部芸術学研究室は「文化をつくる」という実践授業の中で『アートプロジェクト検見川送信所2000～2002』をアーティストとのコラボレーションにより実施した。2003年には同研究室と千葉大学普遍教養展開科目「文化をつくる」受講生を母体としてWiCAN（千葉アートネットワーク・プロジェクト、Work in Chiba Art Network projectの略称）[注2]が発足し、現在も継続されている。同プロジェクトでは受講する学生は、アーティストと共にアートプロジェクトを運営し、サポーターとしての役割を担う。これらの実践は、教育とアートプロジェクトやワークショップを関連させた優れた実践研究例であるが、筆者の実践と比較するとWiCANは美術教育の専門家を目指す学生への教育プログラムであるのに対し、筆者の実践は、美術を専門としない大学生に対する美術教育であり、また筆者の経験に基づき、美術作品の作り手として実制作を中心としている点において違いがある。

3 カリキュラムのコンセプト

3.1 表象文化コースについて

法政大学国際文化学部は、学部教育の到達目標として、外国語・情報学の学習や異文化理解、グローバルな視野を要請するカリキュラムが特徴となっており、留学プログラムとして学部生全員に対してスタディ･アブロード･プログラム（Study Abroad Programme）が創設時より準備されている[1)]。また、各科目群が4つのコース（情報文化、表象文化、言語文化、国際社会）に分かれているが、メディア表現ワークショップ1は、表象文化コースに属する専門科目であり、同コースでは様々な分野の表象文化について学ぶ。

美術に関するプログラムについては、本来美術を専門としない国際文化学部の学生たちがどのように美術を理解し学ぶかということについて力点を置いてカリキュラムが組み立てられている。

3.2 メディア表現ワークショップ

メディア表現ワークショップ１は、表象文化コースの専門科目であるメディア表現ワークショップ 1-3 の 3 科目のうちのひとつであり[3)]、現代美術に関連した実習科目であり、特にアーティストが作品を制作する際のアイディアやコンセプト、フィールドワークを通じた作品の素材の集め方などをテーマとしている[注2]。

筆者は2007年度より同科目を担当しており、2007年から 2014 年までの間は描画やデザインなどの制作の技術的側面に重点を置いた科目であったが、隔年開講となった 2015 年度より技術的なカリキュラムから、作品を制作する際の取材方法やアイディアについての課題中心のカリキュラムに変更した。

メディア表現ワークショップ１のカリキュラムは、美術の歴史や理論に関する理解を深め、人々との多様なコミュニケーション力に繋がるような表現活動を養う教育プログラムであり、海外留学や演習で実施するフィールドワークやプロジェクトに必要なスキルを考えた場合に必要と思われるものを中心に組み立てている。コンテンポラリーダンスや現代音楽など、美術に留まらずユニークなアイディアを捻出する方法に重点を置いている。

3.3 科目の目標

メディア表現ワークショップ１の科目の目標などを示すシラバスの内容は、以下の通りである。

表１メディア表現ワークショップ１のシラバス（2019 年度）

項目	内容
授業の概要と目的	表現活動に繋がるフィールドワークに関する実習授業です。各実習はワークショップ形式で行います。教室や大学の構内外を 3

	つのテーマ（カメラを持って旅に出よう。スケッチブックに記録しよう。動きや音を拾うことから。）によるフィールドワークを行い、その成果をプレゼンテーションします。
到達目標	みなさんは課題を通じて様々な表現活動に通じる取材・調査方法や様々なメディアを使った表現方法を学びます。各課題に取り組むにあたっては、自由な発想、臨機応変な対応が必要となります。柔軟な姿勢で（楽しんで）課題に取り組んでください。
授業の進め方と方法	下記の３つの内容に基づいて、制作実習をします。 ・第１課題　カメラを持って旅に出よう。記録としての写真について、多様なテーマを通じて体験的に学びます。 ・第 2 課題　スケッチブックに記録しよう。スケッチブックに、様々な現象や感情などを記録をしていきます。 ・第３課題　動きや音を拾うことから。拾った動きや音をきっかけとして、何かを始めてみます。 お互いの作品についてディスカッションしながら制作を進めます。

2015 年以前のメディア表現ワークショップ 1 の実習では、大学の情報演習室でコンピューターを使った映像制作やイラストレーションの制作が中心であったが、同学部のカリキュラムの再編に伴い 2015 年に隔年科目となった際に、内容についても再検討された。同年度以降は美術を専門としない学生が取り組みやすいように内容を変更され、専門家向けの特殊な道具や材料を使わず、スマートフォンや紙と鉛筆といった一般的な材料や道具を使った実習を中心とした科目となった。使用する教室も一般の講義室であり、作品制作も同教室で行う。また、作品のアイディアを得るためのフィールドワークも通学時や学内で行うことができる。

4 プログラムの実際

メディア表現ワークショップ 1 は、2015 年以降は隔年開講の科目となっているが、2015 年度、2017 年度とそれほど大きく内容は変更されていない。毎回に一つの課題と、フィールドワークのための学外での宿題で構成される。以下はメディア表現ワークショップのカリキュラムの内容一覧である。

表 2 メディア表現ワークショップ１の内容一覧（2019 年度）

項目	内容
①　オリエンテーション	
1	オリエンテーションと選抜試験授業内容の説明、教科書・参考資料、評価基準など
②　写真によるワークショップ	
2	第１課題　カメラを持って旅に出よう。 講義　記録としての写真
3	第２課題　人物写真と風景写真を撮ってみよう。
4	第３課題　「決定的瞬間」を撮ってみよう。
③　スケッチブックによるワークショップ	
5	第１課題　スケッチブックに記録しよう。 講義　スケッチの技法
6	第２課題　架空の研究発表を行ってみよう。
7	第３課題　模写
8	第３課題　コラージュ
④　音によるワークショップ	
9	第１課題　日常の音に注目してみよう 講義　日常の音に注目してみよう
10	第２課題　フォーカスする２
11	第３課題　繰り返す音１
⑤　テキストとパフォーマンス	
12	第１課題　パフォーマンス 講義　テキストとパフォーマンス
13	第２課題　テキスト
⑥　講評	
14	全体の講評

毎回の授業は、基本的に先週の課題の講評から始まる。参加者からのコメントに筆者が答える形で講評は行われる。次に、その日の課題のテーマに関する講義からスタートする。次に、授業時間内に行う「課題」と大学内外のフィールドワークを伴う「宿題」が出題される。課題や宿題は法政大学の授業支援システムを利用してオンラインで提出されるが、課題は授業が実施された日に、宿題は翌週の授業日までに提出されることになっている。

次に、実際に行った 2019 年度（写真のワークショップ）と 2017 年度（写真のワークショップ以外）の課題について具体的に述べたい。

4.1 写真によるワークショップ

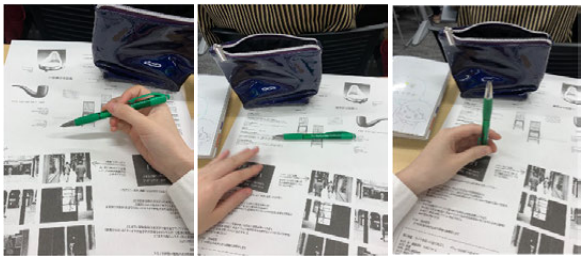
写真によるワークショップ「カメラを持って旅に出よう」では、メディアとして写真を使う。スマートフォンの普及により、写真を撮る機会は日常的に多いが、テーマを設定し、また被写体を限定することで写真を撮影する行為を意識化させるためのワークショップである。

第１課題　記録としての写真

フィールドワークに伴う記録としての写真についてのワークショップである。参考作品として、フランスのアーティスト、ソフィ・カルの《ベネチア組曲》を紹介した。《ベネチア組曲》は、ソフィ・カルが見ず知らずの男の尾行をし、写真やメモで記録を取る。尾行の最後にはその男のベネチア旅行まで追跡する記録による作品である。《ベネチア組曲》を参考とし、学生は以下の課題に取り組んだ。

同課題

ソフィ・カルに習い、大学内外で取材し写真による「組曲」を作ってください。追跡するテーマを決め、教室内で写真を 30 枚以上撮ること。30 枚のうちから組み合わせとして適当だと思われる 3 枚程度選ぶ。選んだ写真のタイトルと取材内容を説明するテキスト（200 字程度）を添えて提出すること。



ある生徒の授業中のボールペンを再現した写真
1 枚目はやる気があふれていてちゃんとボールペンを持っている様子。
2 枚目は映像(ソフィ・カル「追跡」)を見ていて、最初は持っていたがだんだん映像に集中しボールペンを離してしまっている様子 。自分が左利きなので多くの人とは置く向きが違うと思われる 。
3 枚目は少し飽きてしまってボールペン遊びを始めた様子。ペン遊びといえばペン回しだが、いまいち伝わらないと思いこの写真にした。 枚数を重ねるにつれて、視線がだんだんと左に寄っていくのも集中力と関係している。最初はプリントが真ん中にあったが、最後にはプリントは少し見切れてしまっている。

図 1 作品例「時間とボールペン 」とキャプション

同宿題

今度は同様のアイディアで、通学路で写真を 25 枚ほど撮ってみよう。同様に写真を 3 枚程度選び、作品タイトルと取材内容を説明するテキスト（200 字程度）を添えて提出すること。

最寄り駅から自宅への帰り道、地面にマンホールを見かけ、目に付いたので追ってみることとした。マンホールといっても、皆同じ形や大きさではなく、様々なものがあった。配置されている位置や間隔に規則性があるのかと思って追っていたら、急に 2 つ並んだマンホールが現れたりしたため、規則性を見つけることはできなかった。調べてみるとご当地マンホールやキャラクター、五輪をモチーフにしたマンホールもあるということで、就職活動で色々なところに行く際にマンホールにも注目してみたいと思った。

図 2 作品例「マンホール 」とキャプション

第 2 課題　写真の王道である人物写真と風景写真を撮ってみよう

この課題では、参考作品として写真家杉本博司のロンドン・マダム・タッソー館の蝋人形を撮影した《ポートレート》シリーズ、人工的なものを被写体には一切に含めずに、全ての写真を世界各地の空と海を上下二分の一になる構図で撮影した《海景》シリーズを紹介した。コンセプトに対して撮影の仕方を工夫することで作品のテーマ性が生じることを説明した。

同課題

ポートレイト

授業時間内にポートレイト写真（人物写真）を撮影すること。テーマは自分で決める。授業中に撮影したものの中から一枚選ぶ。選んだ写真のタイトルとその作品を説明するテキスト（200 字程度）を添えて提出すること。

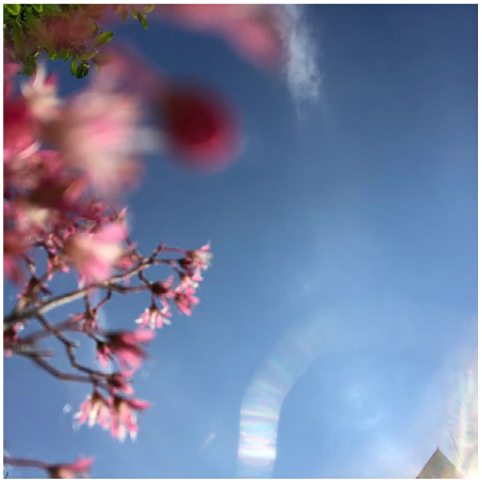
表情が見えなくても、人は姿勢で感情や個性を語ると思います。この写真は課題を始める前の友達に「ストップ！」と声をかけて撮ったポートレイト写真です。彼女はほぼ左右対称な両手でスマートフォンを持っていて、頭もそちらに向いています。背筋も伸びています。彼女の姿勢はこれから課題を始めるぞ！という意思と、彼女のスマートフォンを丁寧にしっかり持つという真面目さを語っていました。

図 3 作品例「何気ない姿勢で語る 」とキャプション

同宿題

風景写真

杉本博司にならい、原風景（人工物が写っていない写真）を撮ってみよう。撮影したものの中から一枚選ぶ。選んだ写真のタイトルとその作品を説明するテキスト（200 字程度）を添えて提出すること。



私たちが普段見ている景色は、人工物ばかりだということに気づいた。 人工物を作り出している私たちの目線ではなく、自然の目線から景色を眺めてみたら、原風景が見えるかもしれないと考えて花の目線で写真を撮ってみた。 すると、空・花・葉・光が人間の目に映る形とは違って写っていた。 風が吹いて花が揺れている様子もわかり、風も写真に写すことができたように感じた。これだけ人工物で溢れている世界でも、原風景が見えている目線もあったことに心を動かされた。

図 4 作品例「花の目」とキャプション

第 3 課題「決定的瞬間」を撮ってみよう

スナップ写真に関するワークショップ。フランスの写真家アンリ・カルティエ=ブレッソンやその関係者が自作について語るドキュメンタリー映画《アンリ・カルティエ=ブレッソン瞬間の記憶》[注4] を鑑賞した。

同課題

映像の中のシーンを複写しよう。これからアンリ・カルティエ=ブレッソンのドキュメンタリー映像を流すので、複写してください。撮影した写真の中から一枚選ぶ。選んだ写真のタイトルとテキスト（200 字程度）を添えて提出すること。

これは決定的瞬間かもしれない写真を現像液につけている、そして写真が現れるその瞬間の複写である。現代社会ではデジタル一眼やミラーレス一眼など、デジタル化が進み、手間と費用のかかるフィルムカメラは使用されなくなってきた。一枚一枚にお金がかかり、現像にも時間がかかるし、デジタルのように連写することもできない。一見デメリットしかないようなフィルムカメラ。しかしあえてそのフィルムカメラを用いて決定的瞬間をとることで、決定的瞬間の価値をはねあげているのである。この工程を踏まえてみるとこの写真のその瞬間の貴重さにさらに気づくことができるはずだ。

図 5 作品例「決定的瞬間が映るまで」とキャプション

同宿題

現在工事中の市ヶ谷校舎を撮影しよう。市ヶ谷校舎の変わりゆく姿を「工事中」をテーマに撮影してください。撮影した写真の中から一枚選ぶ。タイトルは「工事中」、テキスト（200 字程度）を添えて提出すること。

新校舎の窓から、かつて学んでいた教室が壊されていく風景を目の前に懐かしさと寂しさを感じた。父にとっても馴染みのある場所であったが故に寂しさを感じたのかもしれない。設備的には古い場所だったが、黒板と一定に並べられた木の机が個人的には好きな風景であった。しかし、撮影を通し、この世から何かがなくなることはかえって人々の印象に強く残ることもあるのだと感じた。もし、この校舎がなくなることがなければ、そうした懐かしさや寂しさを感じることはなかっただろう。写真はその時の風景だけでなく、自分が瞬間的に感じた気持ちも記録として残すことが可能となるのだと改めて感じた。

図 6 作品例「かつての 58 年館」とキャプション

4. 2 スケッチブックによるワークショップ

スケッチブックによるワークショップ「スケッチブックに記録しよう。」では、紙と鉛筆や雑誌の切り抜きなどの基本的で簡単な素材を使い、アイディアを記録することをターゲットとしたワークショップを行った。

第 1 課題　スケッチブックの購入

同課題

課題制作のためのスケッチブックを買うこと。

B5-A4 サイズ程度のもので、使いやすいものでよい。

同宿題

スケッチブックの最初のページに、授業中に渡した巨匠の自画像のポーズを参考に、セルフポートレイト（自画像）を描いてくること。作品を複写（写真撮影）して、自分自身について説明（紹介）するテキストを添えて、提出すること。

友人から、ぼんやりしているとか人当たりが良いとか言われるため、輪郭を描かずに顔を書きました。背景は自分の心理的状態を表しています。黄色い花は、自分の名前にもある菜の花で、何かへの興味関心。それ以外の緑の部分は、将来への漠然とした不安を表しています。

図 7 作品例「自画像」とキャプション

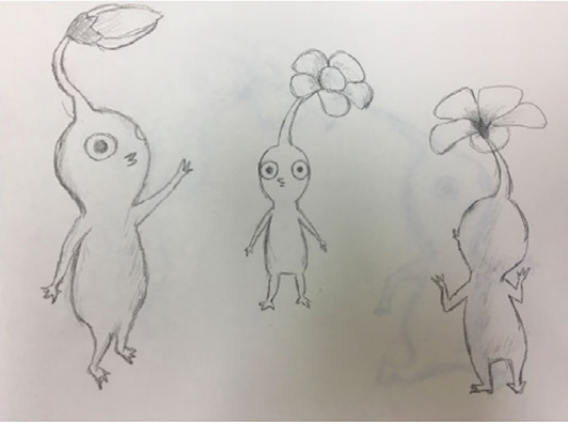
第 2 課題　スケッチブックに記録しよう

「鼻行類」に習い、架空の研究発表を行ってみよう。

空想の世界について考察するワークショップ。動物学者ゲロルフ・シュタイナーによる架空の動物「鼻行類」[注5] を参考例として紹介した。

同課題

架空の生き物・植物を創造しよう。あなたが架空の地域で観たことのない生物・植物を発見したという前提で、その生き物・植物を創造し、スケッチする。様々な生態を表すように、様々なポーズで 5 枚以上は描く。スケッチにもっともらしい説明文（種としての分類、生態など）を詳しく書き加え、作品を複写（写真撮影）して提出すること。



植物とも動物ともつかない奇妙な二足歩行生物であり、歩根類と呼ばれる。体長は 2cm 前後。ひょうたんをスリムにしたような体に、頭の頂点から葉・つぼみ・花のいずれかがついている。このついているものによって走る速さが変わる。地中から大地のエキスを吸収することにより、 葉 → つぼみ → 花 の順に成長する。しかし好物はイチゴである。色はカメレオンのようにその場で変化自在で、天敵から身を守る。

図 8 作品例「架空の生き物」とキャプション

同宿題

架空の地域特有の「地域料理」のレシピを考えよう。あなたが架空の地域を旅行し、初めて食べた料理についてその地域について説明し、さらにその地域料理のレシピを説明する。その料理の名前、およびレシピをスケッチと文章で表し、スケッチブックに書く。作品を複写（写真撮影）して提出すること。

乾燥地帯の雨季に一気に育つ多肉植物、モハモハを使ったスープ。根の部分はスパイスとして使い、葉の部分は輪切りにしてスープの具材にする。モハモハとはこの国の言葉で、巨大な手という意味である。大きな葉が手を合わせたように見える、人間の膝ほどの高さのある巨大な植物。 モハモハは輪切りに、肉やその他の野菜も一口大に切る。肉を炒めてスパイスを加え、さらにその他の具材と水を加えて一日煮込む。雨季のお祝いに食べる伝統料理である。

図 9 作品例「モハモハのスープ」とキャプション

第３課題　巨匠のデッサンを模写しよう

二次元から二次元のものを写し取ることと三次元のものを二次元に写し取ることの違いを知るトレーニングとしての課題である。資料としてアルブレヒト・デューラーの「祈る手」と「足」のデッサンを複写して配布した。

同課題

右のデューラーのデッサンのうち、一つを選んで模写してみよう。作品を複写（写真撮影）して提出すること。

図 10 作品例「デューラーの足のデッサンの模写」

同宿題

デューラーのデッサンにならい、自分の体の一部をデッサンしてみよう。自分の身体の一部をスケッチブックにデッサンする。作品を複写（写真撮影）して提出すること。

図 11 作品例　「両手のデッサン」

第４課題　アバンギャルドの実験

オートマティスムや優美な死骸、デペイズマン、コラージュやオブジェなど、ダダイズムやシュルレアリズムの様々な手法や実験に関する説明をし、資料を配布したのちに、各課題に取り組んだ。

同課題

シュールレアリズムの手法の中からいくつかを選び、スケッチブックにためしてみよう。作品を複写（写真撮影）して提出すること。

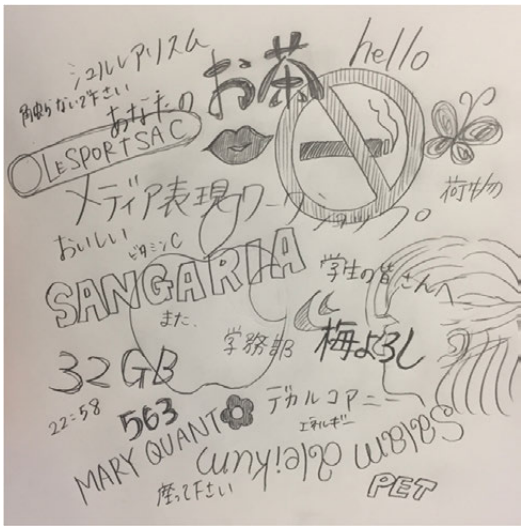


図 12 作品例「オートマティズム」

宿題

雑誌や新聞、チラシなどを切り抜いて糊でスケッチブックに貼り、コラージュを作ってみよう。作品を複写（写真撮影）して提出すること。

図 13 作品例「コラージュ」

4.３音と映像によるワークショップ

音を素材として扱う美術作品、偶然性の音楽やミニマルミュージック、サウンドスケープなどの現代音楽に

関するワークショップを行う。ワークショップでは、スマートフォンを使用して様々な音を録音する。

第 1 課題　動きや音を拾う

ジョン・ケージによる、作曲や演奏に偶然性を取り入れた（チャンス・オペレーション）音楽を参考として紹介した。また、ケージ作曲による《4 分 33 秒》の演奏を鑑賞したのちに、ワークショップを行った。

課題　日常の音に注目してみよう-1

一分間の音を配布した用紙に書き取る。本日配布した用紙に必要事項を記入した上で写真に撮って提出すること。

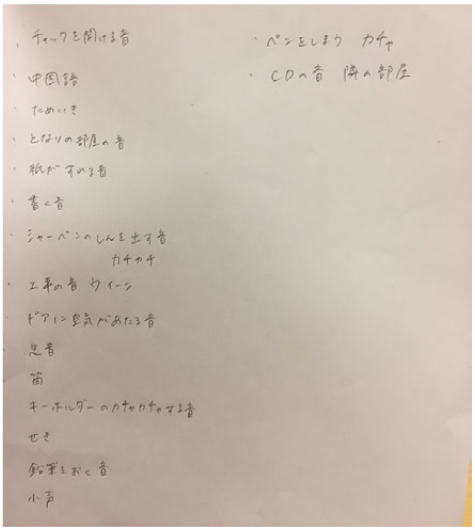


図 14 作品例「音の書き取り」

宿題　日常の音に注目してみよう-2

通学中などに「駅の音」を約 5 秒間録音すること。録音した音を提出すること。

駅の入り口のピンポンという音は目が見えない人のためのもので、自分には必要のないもので使ったことはないけれど、何気なく無意識のうちにこの音を聞いていて、この音を聞くと駅のイメージが思い浮かぶのが面白いと思ったのでこの音をとりました。

図 15 作品例 1「駅の音」キャプション

朝の新宿駅での改札で録音した。新宿駅は世界で1番乗降者数が多い駅と言われているので、5秒の間にどれだけの改札を通る音が聞こえるのか気になり、録音してみた。実際に録ってみたら、想像以上にピッという音が連続して鳴っていて、改めて人が多いなあと感じた。この音を聞いていると、人が少ない田舎の方に行きたいという気分になる。

図 16 作品例 2「駅の音」キャプション

第 2 課題　サウンドスケープ

作曲家マリー・シェーファーが提起した個人や社会の音環境に関する概念であるサウンドスケープについて解説し、日常音について考えるワークショップを行った。

課題　フォーカスする 1

この教室の特徴を表すと思われる音、この教室でしか採取できない音を約 10 秒間録音すること。録音した音＋100 字程度の解説を添えて提出すること。

この教室の特徴の一つとしてドアが挙げられると思います。少し重くてカチャッと音の鳴るドアは印象的です。授業が終わりドアを開けることで開放的に感じるのは私だけではないと思います。

図 17 作品例 1「教室の特徴を示す音」キャプション

いつも教室に入って席に着くまでの音をとりました。この教室はとても古いのでドアもキシキシと音がなるし、地面もコンクリートなので足音が聞こえて、椅子は木製で古いので明日を開く音、座った時に軋む音が聞こえました。

図 18 作品例 2「教室の特徴を示す音」キャプション

宿題　フォーカスする 2

大学内で「法政大学」の特徴を示す音を 10 秒間録音すること。録音した音＋100 字程度の解説を添えて提出すること。

喫煙所に知り合いの先輩がいた。たしか三年前に卒業したはずで、顔を見るのは四年ぶりだった。何をしてるのかを聞くと、何もしてないと答えた。何しに来たのかと尋ねると、別に用事はないらしい、ただ何となく来たと。仕事にもついてないらしい、本当にこの人は何もしていないのだ。別に大した仲が良かったわけではなかったのですぐに沈黙が流れる。おもむろに先輩が歌い出した。法政大学の校歌だった。周りの学生たちがヒソヒソ笑い出す。遠くの方から放送禁止用語が聞こえた。

図 19 作品例「法政大学の特徴を示す音」キャプション

第 3 課題　ミニマル・ミュージックと音

スティーブ・ライヒによる音の繰り返しによる《It's Gonna Rain》、《Come Out》、《 Clapping Music》などの楽曲を鑑賞したのち、スマートフォンの録音機能を使って音に関するワークショップを行った。

課題　繰り返す音 1

自分自身や持ち物、この教室自体 （例：机、床、椅子など）を使い、「繰り返す音」を発生させ 10 秒間録音すること。録音した音＋100 字程度の解説を添えて提出すること。

足で床を叩く音を作りました。 日頃走っているので足音とかそういう音をけっこう耳にすることが多いのですが、自分が意識的に音を作り出すことは滅多にないので自分の特徴？でもある足で音を作りました。 ランニングシューズとかサンダルとか他の靴で出す音などいろいろな変化が生まれそうで楽しいそうです。

図 20 作品例 1「教室内の繰り返す音」キャプション

これは自分の持っているカバンのチャックを開け閉めした音です。片手でチャックを開け閉めするのは容易ではなく録音するのに意外に苦労しました。

図 21 作品例 2「教室内繰り返す音」キャプション

宿題　繰り返す音 2

繰り返される音を見つけて録音すること。録音した音＋100 字程度の解説を添えて提出すること。

道を歩いてたら、たまたまパトカーのサイレンの音が聞こえたので録音した。パトカーのサイレンは、遠くにいても聞こえて、周りの人に緊迫感を与える音だなと感じた。パトカーが遠くなると、音が少し変わるのも面白いと思った。

図 22 作品例 1「音のフィールドワーク」キャプション

雑音が混じってしまっているが、よく聴くと寝息が 2 回聞こえる。私の父のいびきである。10 秒という限られた時間なので 2 回しか入らなかったが、この音がずっと繰り返されていて、父の寝ている和室から廊下を通って私の部屋まで聞こえる（この音声は近くまで録りに行った）。連続する音というのはある意味止まって欲しい音でもあるのだなと思った。

図 23 作品例 2「音のフィールドワーク」キャプション

4.4 テキストとパフォーマンス

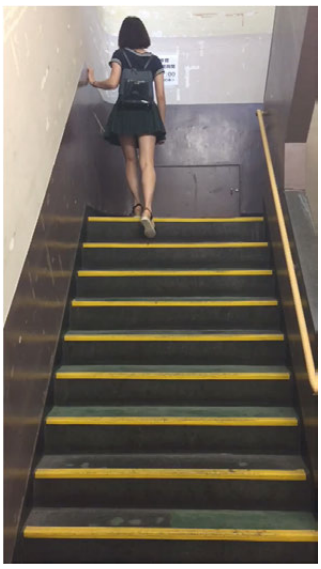
ダダイズムやコンセプチュアルアートに関するワークショップで、参考作品としてマリーナ・アブラモビッチによる《AAA-AAA》や小野洋子の《Cut Piece》などのパフォーマンス映像を鑑賞した。また、マルセル・デュシャンやフランシス・ピカビアによるダダイズムのレディメイドによる作品に関する講義を行ったのち、各学生は課題に取り組んだ。

課題

パフォーマンス

あなたの身体を使ったパフォーマンスをしてみよう

あなたの身体を普段とは違った場所に配置したパフォーマンスを 10 秒間演じる。例えば、普段は座るはずの椅子の下に潜る、階段を背中向きに登るなど。パフォーマンス中に動いても動かなくてもよい。その様子を撮影し、パフォーマンスのタイトルと 100 字程度のコメントを添えて提出すること。



階段を後ろ向きに降りました。階段を後ろ向きに降りたことは今までになかったため、怖かったです。落ちるかもしれないという不安から、壁から手を離すことが出来ませんでした。 また、55 年館の屋上につながる階段を上ったのは初めてであり、普段とは異なる場所で、普段とは異なる行動をしました。

図 24 作品例「普段はしない行動」とキャプション

宿題

テキスト

大学の中の何かにキャプションを添える

例えば、学食のカレーや定食、階段の 1 段目、教室の電源スイッチなど。その様子を写真撮影し、キャプションの内容をテキストボックスに記入して提出すること。制作するキャプションの内容は、 1　タイトル 2　サイズ 3　材料　4 解説（100 字程度）

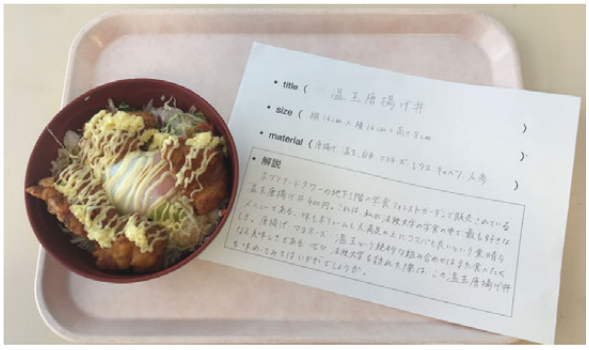


図 25　作品例「学食の温玉唐揚げ丼とそのキャプション」

5 考察

メディア表現ワークショップ 1 における実習では、現代美術のコンセプトを基本とした実習である一方、国際文化学部の科目としては異文化理解や社会との接点に繋がる多様なメディア体験を通じたリテラシー教育という側面がある。スケッチブックと鉛筆、スマートフォンの

写真撮影や録音、録画機能など身近な材料や道具を使って制作された各課題は、課題の各テーマの背景にあるコンセプトやアイディアについて、理解を深めることに関する成果を読み取ることができる。例えば、人工物が何もない風景を撮影するようなテーマに対して、写真を使って身近な日常を切り取るような作業を通じて得た新しい発見や焦点を変えて観察することの面白さなどについて、多くの学生が言及している。

5.1 学生からのフィードバック

ここでは、ワークショップ終了後の学生からのフィードバックについて、その一部を抜粋して紹介する。

「この課題に取り組み、身の回りにあるものに気を配り注意して観察するということの面白さに改めて気付くことができた。私たちは多くの情報に囲まれている。その全てを受け入れることは不可能であるため、必要なものだけ選択することを強いられているといえる。普通はすれ違った人や、道に生えている雑草のことを気にしている暇はない。しかし、普段は気にせず捨ててしまう情報をあえて拾い上げることで、注目されないほど地味な物事に光をあてることができる。そして、どのような情報を取り上げるかというところに、アーティストの個性を見ることができるのではないだろうか。」（3 年学生）

「「決定的瞬間」は必ずしも映像の中で起こる事ではなく、この映像を見て自分の考えやアイデアが一変する時も「決定的瞬間」と言えるのではないかと強く感じた。 映像ではなく自分の考え（内的なもの）という他の人とは少し異なる観点から作品に取り組むことが出来た。 この写真を見て、部活を引退してから長らく弾いていないチェロをまた弾きたいという気持ちが沸々と湧いてきた。」（4 年学生）

これらのフィードバックからは、学生は現代美術に関する実習課題を通じて、作品制作を通じた新しい実践を個人の体験として受容しながら、作品の背景にある美術理論に関する関心を深めていると考えられる。また、身近な材料やメディアを使用することで、作品制作を特別な行為と考えずに自然に受け止めている。また今後は、現代美術作品の制作体験が、海外において新しい文化に出会い、それらを理解する際に有効なリテラシーに繋がる可能性についても研究を進めたい。

6 終わりに

本稿では、法政大学国際文化学部表象文化コースで筆者の担当する実習科目「メディア表現ワークショップ1」の実施内容の詳細を課題作品例とともに示し、美術を専門としない学生にとっての有効な現代美術の作品制作に必要なリテラシーについて言及した。

大学における現代美術の実習教育プログラムとして、今後もその教育内容やその効果に関しての検討や改善を継続させていきたいと考えている。

注

注 1 Schneider, Arnd Wright, Christopher Between Art and Anthropology: Contemporary Ethnographic Practice Berg Publishers 2010.参照。

注 2「千葉アートネットワーク・プロジェクト（WiCAN）は、千葉大学教育学部芸術学研究室と千葉大学の学部横断型授業「文化をつくる」「アート・コミュニケーション」の受講生、千葉市美術館、学校、アーティスト、まちづくり NPO などが核となったネットワーク組織で大学の授業であると同時に、千葉市美術館のアウトリーチプログラム」でもある。http://www.wican.org/p/wican.html（2019.8.30）

注 3 2015 年度の学部カリキュラム改正による。

注 4 ハインツ・ビュートラー監督作品、原題「Henri Cartier Bresson Biographie Eines Blicks/Henri Cartier Bresson: The Impassioned Eye 」2003 年

注 5 ハラルト シュテュンプケ『鼻行類』平凡社、1999 参照

引用文献

1） 国際文化学部「長期 SA（スタティアブロード）プログラム」
https://www.hosei.ac.jp//kokusai/ryugaku/sa_long.html
（2019.5.20）

2） 表象文化演習　コミュニケーションとアート　シラバス
https://syllabus.hosei.ac.jp/web/preview.php?no_id=1909344&nendo=2019&gakubu_id=国際文化学部&gakubueng=AG&t_mode=pc（2019.5.20 ）

3） メディア表現ワークショップ 1　シラバス
https://syllabus.hosei.ac.jp/web/preview.php?no_id=1909258&nendo=2019&gakubu_id=国際文化学部&gakubueng=AG&t_mode=pc（2019.5.20 ）
メディア表現ワークショップ 2 シラバス
https://syllabus.hosei.ac.jp/web/preview.php?no_id=1909259&nendo=2019&gakubu_id=国際文化学部&gakubueng=AG&t_mode=pc（2019.5.20 ）
メディア表現ワークショップ 3 シラバス
https://syllabus.hosei.ac.jp/web/preview.php?no_id=1810806&nendo=2018&gakubu_id=国際文化学部&gakubueng=AG&t_mode=pc（2019.5.20 ）

図版典拠

図 1〜図 25 法政大学のオンラインによる授業支援システムに授業課題として提出された画像とテキストによる。

表 1、表 2　法政大学国際文化学部シラバスを基に筆者作成