

美術におけるメディアリテラシー教育 — 教員養成課程におけるバウハウス教育の今日的展開 —

Media Literacy Education in Art

— Actuality of Bauhaus Education Today in the Teacher Training Course —

本村健太

はじめに

本研究は、ドイツの造形芸術学校であり、芸術・デザイン運動でもあったバウハウスを研究の対象としてきた筆者が、単なる歴史研究ではなく今日・未来を視座とするアクチュアルな研究として、学問的な理論研究にとどまらない実践的研究として、さらにマルチメディアの表現形式及び教育媒体としての未知の可能性を実験的に検証する研究として取り組んでいるものである。そして、これは平成10・11年度文部省科学研究費補助金による研究テーマ「マルチメディア時代のバウハウスとメディアリテラシー教育の研究」の一環として実施されたものでもある。

上記テーマによる研究の主な目的は以下の通りである。

- ・バウハウスの歴史的意義と今日におけるアクチュアリティーの見直しを行う。
- ・マルチメディア時代におけるバウハウスの可能性を検証する。
- ・画像（映像）の生成に関する「メディアリテラシー教育」の実践研究を行うとともに、教員養成のためのメディア教材開発を推進する。
- ・CG（コンピュータグラフィックス）による表現の可能性を考察する。

これらの研究目的を達成する過程においては、バウハウスの再浮上、再構築とともに、新たな芸術教育研究の萌芽を期待している。

近代デザインの基礎を築いたとされるバウハウスは、日本のデザイン及び造形教育に多大な影響を与えた。このバウハウスこそが本研究の理念的な根幹をなしている。その運動においては、諸芸術の統合としての「総合芸術」と「アートと（機械）テクノロジーの統合」が実験的に試みられるという歴史的な事実がある。しかし、それは歴史として解決されるのではなく、今日の「マルチメディア」による「アートと電子テクノロジーの統合」にまで射程を伸ばしている。また、バウハウスの理念は「デジタル・バウハウス」や「エレクトロニック・バウハウス」として今日においても生き続けているといえる。¹⁾

周知の通り、今日のマルチメディアやインターネットは、私たちに新たな生活環境を生み出すと同時に、美術における表現の可能性を拡大させている。このようなコンピュータを道具とする

表現形式には、これまでの美術教育を基礎としながらも新たに考察し、実践しなければならない問題が含まれている。

美術教育において想定される新たな課題には、以下のようなものが考えられるだろう。

- ・時間軸と運動を包含する動画（アニメーション）
- ・映像と音声の同期
- ・インタラクティブな作品のあり方
- ・仮想現実（ヴァーチャル・リアリティー）の問題

さらに、素材体験など、世界との直接体験を重視する美術教育において、映像機器による表現は「リアリティー」の問題を再度提起することにもなる。このような議論はまだ決着しておらず、マルチメディアそのものへの是非を問うものとなるだろうが、本研究においても人間の現実感を再考しながら、マルチメディアを表現の道具、そして教材として扱っている。

さらに近年、日本においても注目されるようになってきた「メディアリテラシー」（メディアを読み解く能力）は、主にテレビ番組のあり方に対する批判能力の育成として取り上げられているが、本研究では、美術における表現としていかに視覚的な情報内容（コンテンツ）を吟味し、制作できるかという表現能力を中心に据えている。つまり、より主体的・能動的なメディアリテラシーということになる。そして、ここではビデオやコンピュータなどの映像機器を使用した教員養成の場での教育実践がテーマとなっている。

1. 美術におけるメディアリテラシー

現在、いわゆるマスメディア（新聞、テレビ、インターネットなど）を通して流れる情報にどう対処すべきかという問いが、「メディアリテラシー教育」の要求として高まってきている。つまり、私たちは日常的にメディアに長時間接しており、大量な情報の受け手となっているが、その情報を正しく受けとるためにはどのような情報の処理能力を獲得しなければならないのか、あるいは逆に、情報を分析していかにメディア側に向かって意見を述べていくことができるかという「メディアを読み解く能力」の育成が市民主体の運動として広がりを見せてきているのである。その際によく引き合いに出されるカナダ・オンタリオ州教育省編の『メディア・リテラシー：マスメディアを読み解く』においては、「基本的な概念」²⁾として「メディア」を以下のように定義している。

1. メディアはすべて構成されたものである。
2. メディアは現実を構成する。
3. オーディエンスがメディアから意味を読み取る。
4. メディアは商業的意味をもつ。
5. メディアはものの考え方（イデオロギー）と価値観を伝えている。
6. メディアは政治的・社会的意味をもつ。
7. メディアの様式と内容は密接に関連している。
8. メディアはそれぞれ独自の芸術様式をもっている。

美術におけるメディアリテラシー教育

さらに、「各教科カリキュラムのなかでのメディア」においてメディアリテラシーは「あらゆる教科目にとって不可欠の要素である」³⁾としており、各教科でのメディアリテラシー教育の可能性を示唆している。特に「美術」についてその可能性は大きく、「メディアで行われている決定は多くの場合、芸術的側面を考慮している」⁴⁾という。そして上記の基本概念にある様々な側面を考慮するよう指摘がなされている。これから、美術におけるメディアリテラシーについてこの基本概念をもとに考察したい。

「メディアはすべて構成されたものである。」

これはメディアリテラシーとして最も重要視されるものであり、メディアは一部において外的世界としての現実を反映することはあっても、現実そのものではないということである。そこには何らかの制作意図が媒介している。しかし、美術の活動においては作品が人の手によって構成、すなわち作りあげられたものであるということは自明のことであり、そのような自ら作ってみるという経験は、メディアリテラシーの教育にかなり貢献できると思われる。

「メディアは現実を構成する。」

私たちが「現実」と思っていることは、実はメディアから受容したものであり、メディアによってあらかじめ思考様式が作りあげられているということも考えられる。つまり、メディアが私たちにとっての「現実」を規定してしまうわけである。この問題を解決するためには、やはりメディアに対する批判的な態度が必要になるだろう。このことは、美術において活動を行う場合でも基礎として考慮すべきものである。

「オーディエンスがメディアから意味を読み取る。」

メディアからの情報は万人に対して一様な意味をもつのではなく、それぞれの受け取り方によって多様に変化するものである。これは美術作品の鑑賞の際の感想が様々であることと同様である。情報の受け取り方を固定するのではなく、個々の感性に従った方向で対処していくことになる。

「メディアは商業的意味をもつ。」

メディアリテラシーには、メディア制作の基盤となる経済的な背景について学習し、それが情報内容にどう影響しているかを考察することも含まれる。美術においては、制作の部分に中心が置かれるため、ある商品や催し物などを宣伝する場合にどのような映像等が効果的であるかということを実際に作ってみるなどして実験的に学習することが可能である。

「メディアはものの考え方（イデオロギー）と価値観を伝えている。」

例えば、ドラマの登場人物に設定された思考様式や生活様式などは共感を呼びやすいものとなっている。このように、メディアはその社会やそこでの生き方などについての価値観を宣伝するものとなる。美術においても芸術的な価値や教育的な価値を吟味しながら制作していくことが必要だろう。

「メディアは政治的・社会的意味をもつ。」

これはメディアのもつ政治的・社会的効果のことであり、時にメディアは人々の意識革命や生活の質的变化を助長するということである。大衆文化の大部分がメディアによって支えられてい

るといふことも考えられる。自国や海外の情報もメディアによってもたらされるのであり、社会情勢にも少なからず作用する。

日本のアニメーションは世界的に有名であり、ある種の文化を伝達しているといえるが、美術における漫画表現の問題も、一面においてはメディアリテラシー教育の一環として考察することができるだろう。

「メディアの様式と内容は密接に関連している。」

メディアはそれ独自の方法で情報を伝えるのであり、同じ出来事であるとしてもメディアによって異なる印象を与えるというものである。美術においても様々な表現手段を使って実験的に効果を試みることができる。

「メディアはそれぞれ独自の芸術様式をもっている。」

これは直接的に美術に関係してくる内容である。ここで「子どもは、メディア・テキストを解読し、理解するためのメディア・リテラシー技能だけではなく、各メディアの芸術様式を楽しむための技能を育成する機会も持たなければならない」⁵⁾としている。そして「人を楽しませる様式や効果はどのようにして創造されるのかを知ること、私たちに与えるメディアの楽しさは強化される」⁶⁾ことになるのである。美術においてはこれを実際に制作してみるという実体験からより深い理解をもたらすことができると思われる。この点についても、「これらの概念のすべてが実践的で創造的な経験、または制作経験によって理解され、確認されたときに、子どもはそれらの技能と総合的な認識を自分が出会うどんなメディア作品にたいしても応用できるはずである」⁷⁾としている。

美術におけるメディアリテラシー教育とは、メディアの特性を理解して自分の意図を効果的に表現できる総合的な能力の獲得をめざすものであるといえることができるだろう。

2. バウハウスからの示唆

ここではマルチメディアによる表現の実践研究に先立って、その表現の特質、そして可能性はどのようなものかということをおバウハウスの歴史における成果とともに確認したい。なぜなら本研究は「バウハウスの理念的継承としての実践研究」をめざしたものであり、バウハウスを歴史的に解説するだけの理論研究や、神話化して盲目的に形式を受容する教育実践ではなく、その理念を今日の状況において再考し、新たな内容で実験的に試みることを重要視する実践研究という立場に固執しているからである。また、この作業によってマルチメディアによる表現が単にテクノロジーに支援された表現技術ではなく、理念的な芸術運動の一端としても浮上してくるにちがいない。まず、バウハウスの理念とその射程について簡単に概観しておきたい。

(1) バウハウス理念の行方

バウハウスが1919年にドイツのヴァイマルに創立された際の宣言には、建築のもとにあらゆる芸術を統合するという「総合芸術」が「手工芸の復権」とともに理念として掲げられていた。さらに1923年のバウハウス週間・バウハウス展覧会のスローガンとして「芸術と技術—新しい統一」が掲げられ、「アートと（機械）テクノロジーの統合」がバウハウス運動の主幹に関わるもの

となった。これらは筆者が「芸術的理念としての統合論」⁸⁾と呼んでいるものであり、本研究においても最も重要な理念となる。

ここで諸芸術の統合ということに注目するならば、マルチメディアは画像情報と音声情報、時には圧力や振動という体感性のフィードバックをともなった総合的な情報提供を人間に対して行うことができる。したがって、マルチメディアは既成の美術や音楽の枠組を超えて新たな総合芸術の可能性を秘めているわけである。

もう一つ、バウハウスが世界各国に影響力をもちえた要因には、その教育システムの存在がある。大きく理念として捉えると、それは「全人教育としての造形教育」ということができるだろう。その先導的な役割を果たしたのがヨハネス・イッテン (Johannes Itten, 1888—1967) であるといえる。

イッテンの主張によってバウハウスに設置された予備課程は着実な成果をえるとともに、各国からの注目を集めることになった。ここでなされた教育プログラムでは、イッテンの場合、「心身の統合」を目的とする柔軟体操や呼吸法、オートマティスム的な線描、明暗法による平面構成、基本的な形態による立体構成、自然研究、材料研究、色彩論、そして絵画の表現的な鑑賞などが発展的に教育内容となっていた。これらの教育内容は、マルチメディアによる表現においても同様に、基礎的な訓練として役立つと考えられる。

マルチメディアによる表現に対する批判の多くは「実体験の欠如」であるが、実際にその制作に関わる際には映像の素材を発見・収集するためにより多くの体験を必要とする。特にイッテンの自然研究、材料研究、色彩論は、マルチメディアによる表現の基礎ともなりえるものである。また、例えばまず絵を描いてから、それを画像データとしてパソコンに取り込み、素材として使用することもあるので、従来の表現形式を否定するのではなく、制作プロセスに挿入するということになる。さらに音楽や音響効果を作品のなかに統合できるため、バウハウス教育と同様に人間の全感覚を制作に投入し、それらを訓練するという「全人教育としての造形教育」が実現できる教材開発の可能性も秘められている。このような試みは、現在においてはまだ十分に試みられていないといわざるをえないだろう。バウハウスに顕著であった実験的精神に基づく研究と実践は、いつの時代においても重要である。

(2) バウハウスにおける運動論とヴィジョン・イン・モーション

バウハウスにおいて「運動」は様々な次元において重要な概念となっている。上記のイッテンの教育においても精神的・身体的に、そしてこれらが連動するということを前提としての運動、あるいはリズムが重要な位置にあった。そして、そこでの運動とは、最終的な調和をめざしたものであった。それは人間の内的な調和である。もちろん、このことはバウハウス運動としては社会(環境)的な調和ということになる。

このような運動概念は、バウハウスの絵画表現においても同様であった。バウハウスの教師であったパウル・クレー (Paul Klee, 1879—1940) やヴァシリー・カンディンスキー (Wassily Kandinsky, 1866—1944) は、動的な構図や構造的な形態、時には「矢印」を絵画に表した。表現形式としては「静止画」である絵画に動的な視点を取り入れることによって、絵画の表現はより

迫力のあるものとなる。マルチメディアによる表現は、静止画像はもちろん、動画を作品として仕上げることも可能であり、ここでは時間の経過による対象や背景の移動が基本となる。

時間軸と運動を包含する動画（アニメーション）については、バウハウスの教師であったラーショー・モホイ＝ナジ（László Moholy-Nagy, 1895–1946）の著書“Vison in Motion”（1947年）が浮上してくることになる。そこに示唆されている総合芸術と「運動（Motion）」は、造形領域における新たなリテラシーを予感させるものであった。

モホイ＝ナジは、造形活動にテクノロジーを導入することを試みてきた芸術家であるが、彼の著書における示唆は、今日のマルチメディアの台頭によって表現活動としても教育実践としても開花しつつあるように思われる。まず、彼による「ヴィジョン・イン・モーション」の概念を確認しておきたい。

「ヴィジョン・イン・モーションとは、同時把握である。同時把握とは創造的な働き、すなわち関係性のなかで見ること、感じることであり、そして考えることであり、孤立した現象の連続というようなものではない。それは個々の要素を一貫した全体として即座に統合し、変化させる。これは観念的な視覚にも物理的な視覚にもいえることである。

ヴィジョン・イン・モーションとは、同時性や時空、すなわち新しい次元を理解するための手段の同義語である。

ヴィジョン・イン・モーションとは、動いているときに見ることである。

ヴィジョン・イン・モーションとは、現実、あるいはキュビズムや未来派のような視覚的表現の形態において動く対象を見ることである。後者の場合に、特別な表現手法によって刺激される鑑賞者は、知的・感情的に本来の動きを再現する。

ヴィジョン・イン・モーションとは、計画すること、われわれの幻想的な能力による予測的な原動力も意味している。』⁹⁾

このように、モホイ＝ナジは単なる「動く画像」ということではなく、人間の認識能力などの深い意味づけをしていることが分かる。この能力、すなわち美術におけるメディアリテラシーを獲得するための教育プログラムも、マルチメディアによる表現が教育内容となった場合には必要になるにちがいない。

3. マルチメディア表現によるメディアリテラシー教育の実践

ここではマルチメディアによる表現をいかに教育媒体として捉えていくことができるかということ、教員養成課程での実践例をもとに考察・提案していきたい。また、これは教材開発という枠組を超えた自己表現の可能性としても意義のあるものである。

(1) 制作プロセスのなかに「自然との関わり」を取り込む

課題：自然観察園の植物をデジタルカメラで撮影して素材を作り、パソコンで画像処理を施す。
（画像処理用のソフトウェアは Adobe Photoshop を使用）

この授業は、平成10年度後期の美術教育学演習において試みた実践であり、ティーチング・アシスタント（西條裕子：大学院生）により実施されたものである。

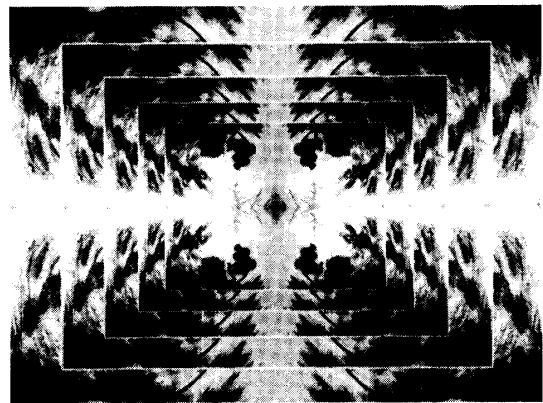
美術におけるメディアリテラシー教育

パソコンは、紙と絵具のような表現の道具であり、手段であるが、表現活動を行うためにはつねに素材が必要となる。これは画像情報としては描画や絵画、そして写真やビデオであり、音声情報としては唱歌や演奏、肉声や様々な音ということになる。マルチメディアによる表現を行うためにはこのような素材収集のための前段階が必要であり、豊かな体験をもたらす場合も多くある。

この課題では、まず大学の校内にある自然観察園のなかをデジタル・カメラをもって散策し、気に入った植物を撮影する。（指導の場面では実際に触ったり、においを嗅いだりということをも促す。）撮影したデータをパソコンに取り込み、画像処理ソフトでフィルタの効果を使いながら、自分のイメージを再構成して作品化していく。



作品例 1



作品例 2

(2) パラパラ漫画からアニメーションへ

課題：Yves Piguët 氏の開発した「GifBuilder」（GIF アニメ作成ツール）を使用して、ホームページに掲載可能な GIF アニメーションを作成する。¹⁰⁾

この演習課題では、写真からのアニメーション作成（初級）、「へたうま」アニメーション作成（中級）、未実施ではあるが 3D アニメーション作成（上級）という段階を用意している。これらは 1 コマごとの画像のズレが、動きにつながるというアニメーションの原理の認識にも有効なものである。

初級の場合、1 枚あるいは数枚の写真 이미지를スキャナからパソコンに取り込み、Photoshop で GIF 形式のファイルに変換する。その素材を GifBuilder のフィルタ効果を使ってアニメーションに仕上げる。中級の場合、Photoshop で一枚ずつマウスを使って絵を描き、それぞれ GIF 形式のファイルに出力する。その後は初級と同様である。

(3) 自分をアピールするプロモーション・ビデオを作る

課題：ビデオカメラ、デジタル AV ミキサーなどを使用し、自己表現としてのビデオクリップを制作する。

アメリカの MTV（ミュージック・テレビジョン）のみならず、日本においても多くの新曲が映像によるイメージを付加した「プロモーション・ビデオ」（ビデオクリップ）として放映されている。もちろん、これは商業目的であり、宣伝効果を考慮したものであるが、画像情報と音声情

報とのパッケージ化の身近な例としては最も分かりやすいものとなっている。

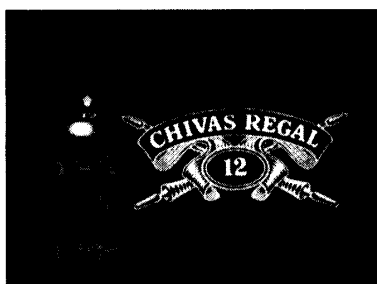
音楽に映像を加える、あるいは映像に音楽を加えるということによって、一つのパッケージを作り、イメージの生成、総合的な表現、そしてメディア・リテラシーの訓練を行うことができる。ここでは、場合に応じてコンピュータによる画像処理・作曲もなされる。さらに、自分の描いた絵や演奏を取り込むことも可能である。

(4) 企業イメージ、商品をアピールする広告を作る

課題：実際に存在する企業、商品を選択し、それらを一アピールするための15秒コマーシャルを制作する。

これは平成10年度後期に2名の大学院生とともに実施を試みたものである。実在の企業、商品を取り上げ、そのイメージ、さらには実際に使われているキャッチコピーも取り込んで15秒のコマーシャル作品を作ることになる。メディア・リテラシー教育においても重要なメディアの意図やそれを伝達する手法を理解する教材としても有効であることが分かった。

ここでは、結果的に動的でリズム感のある作品、静的で品位のある作品、美しさや優しさなどのメディアにおける女性的なイメージを使用した作品というように異なる手法でのアピールを試みるようになった。



作品例 3



作品例 4

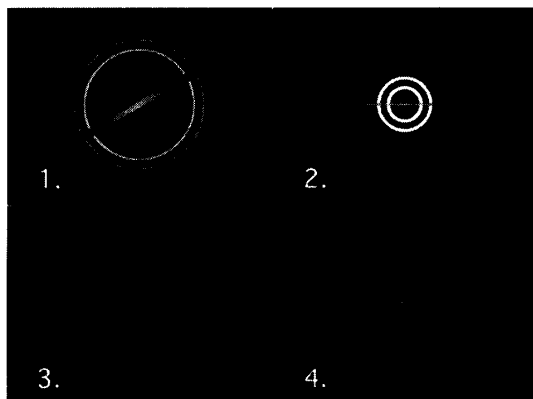


作品例 5

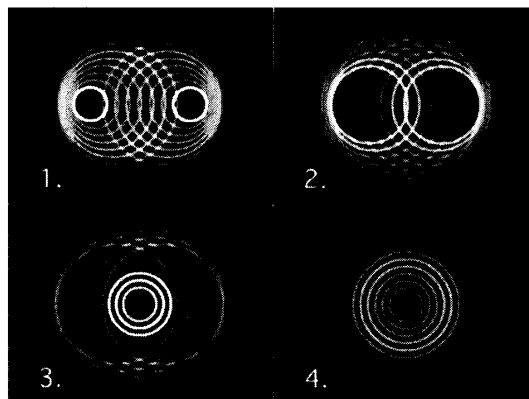
(5) 動的な映像を作る—動く抽象形態—

課題：幾何学的な形態を中心にしてその変形や移動によるアニメーションを制作する。

これは、ホームページでも掲載の可能な Shockwave Flash というソフトを使用して、動的なイメージを作るというものである。形態の変化に合わせて色相や明度などを変化させることも可能であり、イメージの「動き」というものの本質を捉える訓練を行うことができる。



作品例 6



作品例 7

(6) 3DCG による表現の可能性

課題：3DCG ソフトを使用して日用品や人物、空想上の物体などを作成する。さらに、動きをつけてアニメーションにする。

3DCG は、コンピュータによって初めて可能となった表現形式である。コンピュータのつくり出す理論的な三次元空間をどの視点からみるかという設定に従って、三次元のデータが置き直されてモニタ上の平面に投影されるという仕組みである。実際の制作においても三次元的な空間認識を必要とし、この部分においては彫刻の活動と重なるものがある。また、時間軸が加わることによって、動的な認識能力も必要となる。

さらに人間の実際の動きをデータに置き直すモーション・キャプチャーを併用すれば、3DCG アニメーションのなかのキャラクターにリアルな動きのある表現を加えることができる。



作品例 8

本研究の課題と展望

本研究は、バウハウスの理念を今日の状況、すなわちマルチメディア時代において展開しようとする試みでもあった。またさらに、文部省による新学習指導要領に示されたように、中学校美術において「映像メディアによる表現」として加わることになる表現内容についての教員養成課程での実践研究でもあった。

今日のマルチメディア表現の現状は、一般的にはゲーム、アニメーション、映画などの大衆文化として定着してはいるが、美術教育に関わる研究者や教育実践者のなかでも教育内容としてふさわしいかどうかという問題は明確にはなっていない。しかし、マルチメディア表現に対する根強い猜疑心は多くの場合、その制作過程や理念的なあり方の無理解によるものであると思われる。

マルチメディアがバウハウスのめざしたような芸術的理念としての「総合芸術」と「アートとテクノロジーの統合」を体現できるもの¹⁾であり、芸術表現としても教育媒体としても未知の可能性を秘めているということを、今後もさらに制作及び教育の実践を通して実証していくことが必要となる。その過程を通じて教材研究を深め、教員養成課程だけではなく、学校教育での実践成果も加味できるように研究のネットワークを広げたい。

註

- 1) 拙稿「マルチメディア時代のバウハウス—芸術と電子テクノロジーの統合に向けて—」『岩手大学教育学部研究年報』第58巻1号、1998年、参照。

- 2) カナダ・オンタリオ州教育省編・FCT（市民のテレビの会）訳『メディアリテラシー：マスメディアを読み解く』リベルタ出版、1998年、8—11頁
- 3) 前提書、21頁
- 4) 前提書、26頁
- 5) 前提書、11頁
- 6) 前提書、11頁
- 7) 前提書、11頁
- 8) 拙稿「バウハウスにおける統合論の諸相」美術科教育学会誌『美術教育学』第15号、1994年、参照。
- 9) L. Moholy-Nagy, *vision in motion*, Paul Theobald and Company, Chicago, 1956, p.12.
- 10) URL: <http://kenta.edu.iwate-u.ac.jp/KENTA/HTML/ele-bau.html>
- 11) 拙稿「マルチメディアによる芸術の変容—バウハウスの統合論を視座として—」『岩手大学教育学部研究年報』第59巻第1号、1999年、参照。

作品例 1, 2, 3, 4 は教員養成課程学生及び大学院生による, その他は筆者による。

補足

- ・ GIF (Grafic Interchange Format) : 画像ファイルフォーマットの一つ。ホームページでよく使われる形式であり、ブラウザで表示可能。特別なプラグインを必要としない。
- ・ GifBuilder : Yves Piguët 氏による開発。GIF 形式の画像を合成して GIF アニメーションを作るフリーウェアのソフト。
- ・ Shockwave : Macromedia 社の製品である Director や Flash (マルチメディア制作用ソフト) によるマルチメディアデータをブラウザ上で再生するためのプラグインソフト。閲覧者の操作を取り込んだ対話的 (インタラクティブ) なホームページを可能とする。
- ・ モーションキャプチャー : 3DCG での動作を現実に近いように、人間などの実際の動きをデータとして取り込むこと。
- ・ デジタル AV ミキサー : 映像信号と音声信号のミキシングに使用する。デジタル効果、オートフェードなどの各種機能を備えている。

※本研究は、平成10・11年度科学研究費補助金による研究テーマ「マルチメディア時代のバウハウスとメディアリテラシー教育の研究」によるものである。

Media Literacy Education in Art

—The Actuality of Bauhaus Education Today in the Teacher Training Course—

MOTOMURA Kenta

This research is based on the study of the actuality of the Bauhaus, which was a German art and design school, and also an art and design movement.

Form of expression and the possibility of educational materials using multimedia were experimentally inspected. The character of media (its integrated art, movement etc) as the base of media literacy education in art, and the actuality of educational materials in the teacher training course were considered in particular. In this research, media literacy is an ability of expression using multimedia, as well as an ability of understanding the character of media and the information.

Examples of educational materials using multimedia include animation as a moving image, CG composition using photos of nature, and the making of commercials for goods. Multimedia expression gives us total art activity using all human senses, and can be an educational method which makes us think about the social problems caused by media.