

第8章

事例研究 (2) 映像表現ワークショップ

本章では映像表現ワークショップを考察する。絵画表現に比べると造形活動だけでなくストーリー作りや演技、撮影など、多様な表現活動の特性が含まれ、より多くの協同的なかかわり合いが必要となる。こうした映像表現ワークショップを対象に、関与観察と vitality affect の感受に基づいて、エピソード記述による考察とコーディング分析との比較考察を行なった。

1. 映像表現ワークショップについて

このワークショップは、前章同様、「子どもアート・カレッジ2012」の七つの連続講座の最終回、第七回講座である。実施に当たっては学生ボランティアが具体的な活動内容を企画し、準備から当日の運営までを行なった。連続講座であるため、多くの参加者がリピーターとなっている。前六回の内容と体験を積み上げながら、最終回として何か協同で表現活動を組み立てていく実践を行なうことを考え、活動名を「何でもつくれる半日だけの甘〜い共同制作」とした。何かしら造形物を作ることは基本としながらも、そこにはどのような協同的表現の要素を組み込んでいくかについては、スタッフミーティングでの検討を重ね、作ったもの（工作物）を元に映像表現によって短い映画を作ることになった。厳密には「映画」ではないが、3m四方の大画面に投影して上映会を行なうので、子どもたちにはあえて「映画づくり」と伝え、期待感が高まるような提示の仕方をしている。それをふまえて以下、「映像」と「映画」を使い分けている。



図 8-1 作った映画の鑑賞会の様子

2. 映像表現ワークショップの理論的背景

子どもたちが映像表現に取り組むことに関しては、これまでもメディア・リテラシーや情報化社会への適応，新たな産業の担い手の育成，芸術固有の原理と歴史に基づいた映像表現とメディア体験などの文脈から，学校や学校外活動などで様々に実践され議論されてきた。

芸術教育においては柴田ら（1993）の『メディア時代の美術教育』がこの問題を検討する基礎となる議論を提供しており，メディア時代においては従来の美術教育の枠を越えた感性的教育を構想する必要があるとする。藤原（1997）は子どもの映像表現は大人の芸術作品とは本質的に異なり，独創性ではなく，「自分が作った」「自分が考えだした」といった個人的な創造性を重視すべきとし，ビデオカメラを使った映像表現のモデルを示している。藤原は映像表現が美術教育の枠を越える総合的な表現活動であるとし，それが美術の一般化を進めるとする。柴田（1993, p. 24）も美術教育にかえてビジュアル・コミュニケーションあるいは美的教育・感性的教育へと枠組みを拡張するならば，それは「美術教育の拡大」と「美術教育の解体」へと同時に進んでいくとする。美術を映像表現や視覚的知覚体験へと拡大・一般化す

ることは、美術教育を人間の営みの視覚的・知覚的位相の全般へと拡大・一般化するが、その代わり美術固有・教育固有の原理も相対化されることに繋がるとした。

谷口 (2003) は 1999 年代後半から 2000 年代初頭の写真ブームの考察から、子どもたちの表現に〈問いかけるもの〉=〈他者〉を生み出すこと、自分自身に対して問いを向けることを促すことが、子どもが映像を写すことの意味であるとする。さらに、「子どもたちそれぞれが、自分の現在と居場所を確かめ、より多くの他者に向けた表現を模索しはじめることが重要」(p. 233) とし、デジタル・メディア時代の映像表現の意義をより積極的に考えるべきとする。柳沼 (2010, 2011) も子どもたちが映画制作を体験する中でシネ (シネマ) リテラシーを形成し、それが子どもたちをエンパワーすることを地域のプロジェクト「シネリテラシー in 新潟」の実践で示している。

さらに近年のワークショップの隆盛の中、様々な映像機器やソーシャル・ネットワークが発展し、映像メディアの環境は子どものより深部まで入り込んだ情報生態系を形づくっている。そうした中で子どもたちが映像表現ワークショップに取り組む意義をどのように考えることができるのか。土田 (2014) によると、まずメディア・リテラシーの観点からは、批判的に情報を分析し多様な方法でコミュニケーションを作り出していく力が求められることと、人間の感情を扱う芸術体験の視点からは心的成長・感受的成長としての有用性が求められているとする。しかし土田はその上で、自身が取り組む子どもの映画教室において目指しているのは「子どもたちが世界とどのように向き合うのか、そして子どもたちと私たちがどのような関係を構築するのかについて、思考すること」(2014, p. 15) であるという。学校での「教師—生徒」の関係とは異なる中で、決まった問いと答えはなく、そこで子どもたちが紡ぎ出す言葉や作品とは、「自分たちの存在や行動の目的に、合理的かつ限定的な説明が与えられる以前の世界との関係を表象している」とし、社会的な意味や表現の優劣を問うこと自体にはあまり意味がないとする (p. 16)。

このように、子どもの映像表現の取り組みには様々な目的が存在している。そうした中で重要なのは、体験する子どもたち自身がどのように状況の