The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	アートナーチャー
Author(s)	久保田, 徹; 本間, 直樹
Citation	Communication-Design. 2014, 10, p. 23-35
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/27515
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

アートナーチャー

久保田テツ＋ほんまなおき（aka.VIDEO ROMANTICA）
（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）

ArtNurture

Tetsu KUBOTA（Center for the Study of Communication Design:CSCD）
Naoki HOMMA（Center for the Study of Communication Design:CSCD）
（aka.VIDEO ROMANTICA）

総合大学で日々勉学に励み、研究を進める学生にとって、その思考の痕跡は主としてレポートや論文をはじめとした〈ことば〉の集積によってまとめられていきます。そこでは不明瞭で曖昧な表現は許されません。そのような大学という場において行うビデオカメラを活用した演習型授業は、個人の思考を〈ことば〉に頼らずに映像メディアによって表現するものであり、狭義のメディアリテラシーとあわせて、曖昧な映像情報から自ら積極的に〈何らか〉をくみ取る訓練の場であり、広く社会の多様性を学ぶ場となっています。本稿では、その授業プログラムの 概要を示すこととあわせて、総合大学における映像表現演習授業の有用性に関する考察を試みます。

キーワード
大学教育、映像、メディア、コミュニケーション、思考の活動

1. はじめに／授業内容の説明

現在、僕たちは映像メディアを用いた授業を複数のカリキュラムで実施しています。そのほとんどが、受講生の全員がビデオカメラを使って、短時間で映像作品を制作するというものです。〈映像作品を制作〉というと大仰に聞こえるかもしれませんが、ほとんどの場合、編集等の加工は行いません。1～2分程度の〈撮ったら撮りっぱなし〉の映像を完成品として上映するわけです。制作した作品は授業内で上映して参加者全員で鑑賞します。つまり、授業に参加している学生の全員が、映像の送り手と受け手の両方を体験するということです。そして制作された映像を鑑賞しながら、各々が感じた印象や目を奪われた部分などについて、皆で話し合う時間を設けています。映像を用いた授業は、スケジュールやカリキュラムに合わせ、その都度バージョンを改めながら実施していますが、いずれも先に記したような〈撮る、観る、話し合う〉（制作／鑑賞／対話）の3つの要素を不可欠な基本的構造として進めています。この授業は技術的な熟達を目的にしたものではありません。また、映像制作スキルの有無は一切問わず、すべての人を対象として実施しています。以下に具体的な授業のプロセスを記してみます。

まず学生はビデオカメラを手渡され、簡単な操作説明を受けたのちに、教室を出ます。そして、被写体や撮影地を探し求めます。ファインダーを覗きながら気になる画角を見つけたらカメラを固定し、録画ボタンを押し、記録します。記録される映像の長さは1分から2分程度。そして学生が撮影を終えると教室に戻って、受講者全員で作品を鑑賞します。映像の内容は、例えば、学内のバス停でバスから降りる人々や、グルグルと回転する換気扇のアップ、風にゆれる路樹の枝や雑草、行き交う自転車や自動車など、さまざまです。鑑賞後、学生らの多くは、実際に自分の目でみた風景と、プロジェクターで壁に映し出された風景が全く違ってみえることに気づきます。また、鑑賞した学生らが互いに作品について話し合う中で、自分が注視した風景と他が意識したそれとが異なることを知るのです。

2. 学生が置かれた現状

美術や芸術などの表現を専門とする学生、あるいは体育や身体能力を追求する学生などを除いて、一般的な学生の多くは幼いころから言語を用いた表現方法の訓練を主に受けてきました。それは、高校入試や大学入試、あるいは大学生活や社会生活を送る上でも基本となるスキルとされ、徹底的に言葉を叩き込まれます。そして、そのスキルの高い学生が優秀とされ、言語やデータを再構築して自分の思考をまとめるといった能力に優れていると見なされ、成績や実績評価に解りやすく反映されていきます。社会に出れば、企業面接では自らの意見を淀みなく的確に言葉にできる、または他人の考えを言語化して理解する事のできる人材が好まれ、日常業務の大半では、事務的な書類や企画書などで文字に追われます。また昨今ではグローバルな展開を考慮して、外国語を取得している人材が有望視されます。そして、そのような風潮を受け、教育機関では言語能力の向上に向けたプログラムがますます強化されていきます。

それゆえに、現在の教育機関では、言語化されていない事象に対峙し、なおかつそれを思考や表現のプロセスに組み入れる機会は極端に少ないと言わざるを得ません。それは論文や学会発表などで評価を得る事が基本である大学機関において顕著であると言えるでしょう。正確で的確な文字の記述や言葉の選択が重視され、曖昧で不明瞭な解のあり方は誤ったものとして批判され、時に削除の対象となります。そうしていつしか、情報を極限までシェイプアップし意図を剥き出しにして〈わかりやすい〉状態で相手に届ける能力を、〈コミュニケーション・スキル〉と呼ぶようになりました。これは主に対人関係の文脈の中で使用される言葉で、一時期流行した「空気を読む」という言葉と同じ系統なのでしょう。少し前から「これからの社会人に求められるのはコミュニケーション・スキルだ」などと声高に提唱している知識人や、そういった類の指南書さえ登場し、急激に世の中に増殖しているように見

受けられます。また逆に、そういったスキルが無いと見なされる人を「コミュ障」（コミュニケーション障害）などと揶揄するセリフも耳にするようになりました。つまり〈病〉だというわけです。相手の発する言葉が通じない、意味が理解できない、意思疎通ができないことが病だというわけです。昨今特にいじめや差別の話題を頻繁に耳にしますが、おそらく他者の思考や背景が理解できず、過剰な暴力性をもってそれを制圧しようとする状況が生む悲劇なのだと想像します。これもまた相手とのコミュニケーション不全に陥った末に、それを力尽くで制御しようとするが故のことなのでしょう。いまや、わからないことや伝わらないことは病であり捨て去るべきことなのです。

そもそも抽象的で不明瞭で複雑で〈わかりにくい〉社会において、自分の身の置き方が見えなくなること、目の前の事象が理解できないことは大変な恐怖を伴います。結果、そのような事態に対応しようと自らを力ずくでコントロールしようとする。あるいは他者を排除する運動に転じていく。その結果、鬱や差別などが社会に拡散していっているように思えて仕方がありません。未知の物事に対する柔軟な対応ができず、ごく限られた既存のルールや物の見方に全てを当てはめようと苦心し、それ以外の未分類な事象は不完全なものと見なされてしまいます。

では、そのような課題に対してどのような対応をとるべきなのでしょうか。仮にコミュニケーション・スキルといった類のものでより良い社会を築けるのだとすれば、それはどのように獲得できるのでしょうか。むしろ、本当は〈わかりやすい〉ことなど微々たるものしかないこの社会において、自分をどのように位置づけ、他者や周囲の環境をどのように理解すればいいのでしょうか。残念ながら、現在の教育機関において、それらに対応するメソッドは確立されているとはいえません。未だ問題提起だけで止まっていることも多いのが現状です。しかし、それは至極当たり前のことで、そもそも微細で流動的で相対的なコミュニケーションの姿を体系化することは、おそらく不可能でしょう。複雑な社会のすべての事態に対応できるような、マニュアル化されたようなスキルなどは存在し得ません。

ただし、そのような社会やコミュニケーションのありように対峙するために心身は鍛えることができるはずです。的確な答えを与えられるのではなく、他者や理解が難しい物事に対峙する身体性を磨くことは可能だと思います。そのためには、まずそのような事象の存在、社会のありさまの多面性に気付くためのプロセスが不可欠であろうと考えています。そのプロセスとはシンプルなことです。〈わからないこと〉や〈簡単に理解できないこと〉、そして〈通じないこと〉に対して徹底的に身をさらしながら思考することです。世界の〈不確かさ〉に物怖じせずに対峙することが必要なのです。僕たちはそのために映像メディアが有効に機能すると考えています。もう少し正確に言えば、〈不確かなもの〉や〈わからないもの〉に対峙する場を、映像メディアをめぐるプログラムが提供してくれるはずであり、その経験は、教育という枠組みにおいて実施するべきだと思っているのです。以下、そのことについ

て触れてみます。

3. 映像の多面性が生み出す、他者性の理解への有効なプロセス

3.1 〈わかりやすい〉マスメディア

〈わからないことに対峙する〉ために映像メディアを使った授業を実践していると言えば、不思議に思われるかもしれません。むしろ映像メディアは〈わかる〉ことを主眼に置いて作られるものではないのか。明瞭な起承転結を描き、登場人物のキャラクターを際立たせ、時間内に収まるべく物語を簡潔に整理して組み立てられるものではないのか、と考える方もいるでしょう。実際にほとんどのテレビ番組や劇場映画はそのように構成されています。しかし、映像は本質的に〈わかりにくい〉メディアなのです。もう少し乱暴な言い方をすれば、何も伝えない、と言ってもいいでしょう。そのことを説明する前に、まず僕たちを取り囲む映像メディアの側面について手短に整理しようと思います。

僕たちも含めた多くの人にとって〈映像〉の一般的なイメージは、テレビ放送や商業映画でしょう。評論家の大宅壮一は「一億総白痴化」という言葉でテレビとそれに身を任せる人々をかつて批判しました。テレビが人間の想像力を貶め、思考停止に陥らせてしまうと考えたわけです。実際のところ、僕たちにはテレビが本当に人間を白痴にしてしまうかどうかはわかりません。しかしテレビに対して少なからずの懸念があることは白状しておきます。それは、〈わかりやすさ〉に向けた懸念です。改めて言うまでもなく、テレビメディアはマスメディアに位置づけられます。マスメディアにとって〈わかりやすさ〉は非常に大切です。例えば、有事の際は迅速な情報提供が求められます。あるいは聴覚障害者や視覚障害者といった社会的弱者への配慮が必要です。そこでは正確で具体的な〈わかりやすさ〉が必須とされ、今もなお技術や情報デザインの追求が行われています。

一方、〈わかりやすさ〉の追求は有事に限って、あるいは、社会的弱者だけに向けられたものではなく、市井の人々（マス）へ向けられていることはご存じでしょう。以下、民間放送（民放）に絞った事例になりますが〈わかりやすさ〉がどのような理屈から追い求められているのか、簡単にご説明してみようと思います。例えば、とあるテレビ番組に対して視聴者から「よくわからない」というクレームが入るとします。番組の制作コストをまかなうスポンサー企業にとって、その種のクレームは、自らの首を絞めることに繋がりかねません。理解できないものをサポートする企業だと受け取られたくないからです。だから、特に民放テレビもスポンサーも視聴率をとても意識します。その数値の上下は、番組にとっては制作費を左右するかもしれません。企業にとっては株価が揺さぶられる可能性もあります。このような要件が複雑に絡み合いつつ、テレビメディアは親切丁寧にわかりやすい番組を作り続

けます。少々大袈裟ではありますが、これがマスメディアにおいて〈わかりやすさ〉が席巻する理屈であり、僕たちはその理屈を基とした番組に日々目を通すわけです。

ここで肝心なのは「よくわからない」ことを理由としたクレームを入れる〈マス〉の存在と、そのような〈マス〉に戦々恐々とするメディアの関係です。視聴者の「よくわからない」が、「不快」や「ふさわしくない」といった言葉に置き換えられ、スポンサーのイメージダウンに繋がるとしてメディア側が自粛する。さらにマスメディアの自粛が一般化し、それに乗って社会がどんどん閉塞して思考停止に陥っていく。

こういった構図は特に珍しいことではありませんし、テレビメディアに限った話ではありません。同様に、一部の消費者のクレームによって、これまで多くの歌や書物も数多く消去されていきました。発信者は、だから可能な限り問題にしたくない、波風を立てたくはない。そうしてコンテンツは差し障りのない穏やかなものとなっていきます。

このような図式が現在のマスメディアとりまく状況です。テレビ放送の幕開け間もない頃に大宅壮一によって発せられた「一億総白痴化」は、いまだ続くそのような現状をも言い当てているのかもしれません。

3.2 〈わかりにくい〉映像メディア

では、そもそも映像の〈わかりやすさ〉とは何でしょうか。そしてこの章の冒頭に述べたように、メディアは本質的に〈わかりにくい〉とはどういうことなのでしょうか。

映像は写真や書物と比べて、情報量が非常に多く、実写や音声やテキストなどが連動する多層的な構造を持った、とても複雑なメディアです。まず動きがあり、そして多くの場合、そこに音声やテロップといった要素が付加されていきます。動画や文字、声、音楽に、実にさまざまなのエレメントが絡み合いながら成立しています。

例えばここで、人が会話している映像を思い描いてみてください。大抵の場合、映像に重なるように肉声を入れて会話の内容を具体的に表します。あるいはそこにBGMとして音楽を挿入し、ドラマチックな演出が施されるかもしれません。さらに登場する人物の役者名がテロップでオーバーラップされているかもしれません。テレビドラマのラストシーンであれば、提供するスポンサーのクレジットが延々と流れる可能性もあります。これは時間にしてわずか数十秒のシーンで、よくみる類の映像かと思います。そこに付加された各々の要素だけでも相当な情報量となりますが、ほとんどの場合、僕たちは混乱せずにそのようなシーンを咀嚼することが可能です。咀嚼だけではなく感情移入さえできてしまう。シーンの意味と置かれた状況を一瞬にして受け取りつつ泣いたり笑ったりすることができるのです。人物の表情や髪の動き、声のトーンや話し方、衣服の色や形、背景となる空の色、流れる雲、音楽に含まれる旋律、音色、テロップの文字サイズや形。詳細を記述することは不可能でしょう。それだけ多くの情報が内包されているにも関わらず、僕たちは映像に没頭できる。これ

は、僕たちが映像に含まれる全ての情報を一瞬で理解してしまう能力を持っているわけではありません。そうではなく、自分に必要な文脈を映像から取捨選択しているにすぎないのです。マスメディアの映像は、そのような僕たちの取捨選択行為をストレスなく行うためにさまざまな技巧や工夫を凝らし、いまこの瞬間に何を観て何を感じるべきかをナビゲートしてくれているのです。

先に挙げたように、マスメディアでは視聴者を混乱させたり文脈を破綻させたりすることはありません。不必要な情報は極力排除される理屈がそこにあります。だからこそ、映像の中で描写される電話機は、文脈の中で意味あるものとして登場し、それが鳴るか鳴らないか、のどちらかが示されているのはおわかりでしょう。これは主としてマスメディアの映像に限った話ですが、それでも、上記のような理屈に合致した映像の文法に僕たちは次第に慣れていきました。多層的で複雑な映像情報に向き合っても、瞬時に文脈を理解し感情を投影できる能力を獲得していったわけです。

さて、それではマスメディアではない映像を視聴する際、僕たちはその能力を変わらず発揮できるかと言えば、それは必ずしもイエスと言える訳ではありません。冒頭に記したように、僕たちが実施している授業では、撮影に慣れていない学生にビデオカメラを持たせて撮影を強い、記録された映像を無編集の状態で鑑賞するということを実施しています。撮影に際しての技術的指導もほとんど行いませんし、テーマ設定もラフに「目にとまったものを撮影してきてください」程度の場合が多くあります。そして、そこで記録された映像の多くは謎に満ちているのです。謎といってもピンボケや露光の不具合といった類の意味ではありません。そうではなく、どのような意図で何を撮りたかったのか、が不明瞭であるが故に謎なのです。膨大な情報に対して、どこに目を向ければよいのかわからず迷いが生じ、時に鑑賞しながら混乱するわけです。僕たちは、実はこれこそが映像メディアの本質なのだろうと思います。撮影者が意図しようとしまいと、フレームに枠取られた世界をレンズが捉えて相当量の情報を記録してしまう。鑑賞者が、編集加工のない〈生の〉映像に対峙するとき、謎と混乱が押し寄せて取捨選択を迫る。具体的な意図や文脈、メッセージは鑑賞者に託される。こういった構造はとても原初的な映像体験なのだと考えています。その時、映像は膨大な情報量があだとなって抽象的で無力で〈わかりづらい〉メディアとなってしまいます。そして、鑑賞者が〈わかる〉ためには、自ら積極的に情報を補完せざるを得ません。映像の多面性の中から自発的に〈なにか〉を引き出してこない限り何も確立できません。言い換えれば、想像や想起を無くしては映像メディアに対峙できないのです。僕たちが授業で映像メディアを活用する理由はまさにこの部分にあります。世界の〈不確かさ〉に対峙の機会をつくり、〈不確かさ〉を補完しようと全力で想像や想起の回路を奮起させる。そのために映像メディアを利用しているわけです。

4. なぜ総合大学においてこのような授業を行うのか

編集加工のない〈生〉の映像メディアは、その情報量の多さゆえに意図やメッセージを的確に伝えることは困難です。だから、僕たちの目にする映像表現には概ね、テロップや効果音といったナビゲーションが添えられます。そうでなければ、鑑賞者が何をみていいのかわからない状況をつくってしまうからです。つまり、本質的に映像が有する情報とは、おおよそ曖昧模糊としていると言ってよいでしょう。ナビゲーションによる制御を無くして改めて眺めてみると、映像はとても抽象性に満ちたメディアだということがわかるでしょう。また、何かを〈正確に伝える〉という観点から評価すると、フレーム内に映る膨大な情報は無力であり、その意味で映像コンテンツの制作者と鑑賞者の関係性は常に〈確かさ〉が欠落しているのです。そして僕たちはその構造こそが、総合大学における教育現場において重要なファクターとなるであろうと考えています。そのことについて記してみましょう。

4.1 制作／映像の送り手になること

美術系教育機関や専門学校は別として、少なくとも総合大学で映像制作の技術的向上を目指す必要はありません。そうではなく、自ら映像の送り手となり、言語に頼らない映像表現を経験することが授業の目的のひとつとなります。論文やレポートやプレゼンテーションなど普段の研究活動で使い慣れた言葉を捨て、映像によって自らの思考を書き留める経験をすること。そして、そこに込めた意図や思惑が他者に正確に伝わらなかったり、意図したこと以外の情報までが伝わってしまったりする経験を通して、映像表現の多様性を目の当たりにすること。これが、僕たちが映像の制作者、つまり送り手となる学生に経験してほしいことです。そして突如〈送り手〉となった学生は、何をどのように撮影すればいいのか、当然ながら必死に思考することになります。記録されたものが自身の視線や趣味性の表明、総じて自己表現として公開されるからです。

ビデオカメラは多くの学生にとって慣れ親しんだものであると同時に未知のツールですが、利便性と未知性を併せ持ち、なおかつセンスや技術に乏しくても、ボタンを押すだけで誰もが不可解な事象を生み出すことのできる機械です。文字による的確な記述や言葉の選択が重視され、不明瞭な解のあり方は誤ったものとして批判されるような環境で育った学生達にビデオカメラを手渡して思考と表現を強いる。その結果がいかに不確かで、同時に、いかに多様性に富んでいるのかを目の当たりにする機会の創出が必要だと考えた訳です。そして、慣れ親しんだ既存のプロセスを踏みたがるような優秀な学生を面食らわせ、足下をすくい、切り崩すことから始める必要があったのです。映像制作による表現活動はそのことを可

能にすると考えました。

4.2 鑑賞／映像の受け手になること

僕たちは普段、映像のどこに目を向けているのでしょうか。例えば、そこに映る鮮やかな花に目を奪われるのか、その周囲を舞う蜂の軌道に興味を引かれるのか、背景にそよぐ木々の品種に気になるのか、鮮やかな青空を漂う雲の形に意識が向かうのか。あるいは、撮影者の意図するものは何か、映り込む場所はどこか、どのような機材で撮影されているのか、など制作サイドに興味を引かれる人もいるかもしれません。どのような解釈であろうと、それらすべてが許されるのが、映像と鑑賞者の関係なのです。このような自由な視線によるスクリーンへの能動的な対峙によって、目前の映像世界はどんどんと変容していき、結果的に鑑賞者の数だけ各々個別の風景が立ち現れます。まさにそれこそが映像メディアの多様性だと考えます。本来、自らの想像力によって世界を好き勝手に解釈しながら味わうことは、誰しもに与えられた自由だと考えますが、特にマスメディアに席巻された映像という媒体においては、多くの人がその自由を感じるためには多少のリハビリテーションが必要です。「撮影されたものを観て何をどのように感じてもいい」という自由への誘いは、往々にして参加者を困惑に陥れます。映像は本質的にナビゲーションしてはくれません。鑑賞者が積極的に〈観るべきもの〉を探さない限り、また、映像フレームの内から能動的に取捨選択し、フレームの外にみえない世界を想像しない限り、スクリーンには意味のある風景は何も見えてこないのです。映像メディアを利用する意味は、まさにこの点にあるのです。

4.3 対話／ふたつの多様性とことば

このように、映像メディアを使用した制作と鑑賞、それに加えて、絶対に欠かすことのできないファクターが対話の場です。ここでは、映像を観て何を感じたのか、どんな印象だったのか、自分だったらどう撮影するのか、といったようなことを言葉にして学生らと交わし合います。求められるのは、借りてきた言説ではなく、自らの実直な反応を言葉で伝えることです。対話の場での目的は3つあります。1つ目は、先に記したような映像メディアの多様性を実感することです。一定の時間軸の中に記録された情報群は鑑賞者の見方次第で変容し、その印象を大きく変化させるということです。ひょっとすると、おもいきって「映像は鑑賞者によって成立する」と声高に言ってもいいのかもしれません。そこに刻まれた多くの情報の中から何を選択するのか、その選択者自身によって映像から受ける印象が多様に変容するということです。

2つ目の目的は、1つ目の目的を通じて人間の多様性を実感することです。つまり、隣で一緒に同じ映像を鑑賞したにも関わらずみているものが違う、という体験を繰り返すことが重要なのだと考えます。面白いことに、たとえ1分間程度の短い映像であっても、鑑賞者か

ら聞く感想や印象は概ね異なったものとなるのです。また、対話は時に、鑑賞者の歴史や関心を引き合いに出しながら交わされていきます。映像はそうして鑑賞者自らのコンテクストと絡み合いながら咀嚼されていきます。映像メディアを介した対話は、大袈裟に言えば、映像に触発された鑑賞者自身の生き様が浮かび上がる場だと言ってもよいでしょう。映像という一定時間の共有から始まりつつも、最終的には、自分と違う目や思考を持った他者と場を共にしているという確認、いわば他者理解への姿勢がとても重要なポイントなのです。

3つ目の目的は、映像に触発されて生じた鑑賞者自身の感想や印象、感覚などを言葉に置き換え、対話を通して他者に伝える、ということにあります。ナビゲーションのない映像を受け取った鑑賞者の中には、その言語化に困惑する人も当然少なくありません。自分が何を観てどのように感じたのか。ここには、自分自身に問いかけるプロセスがあります。この「私はなにものか」という問いかけ無くして他者を問いかけることもまた不可能であり、いわば対人コミュニケーションの基礎を担う部分であると考えています。

4.4 アート・プログラムとしての授業

さて、僕たちはこの授業をアートのプログラムとしても捉えています。まず、制作によって記録される映像のフレームを決定したのは学生自身です。時間にしてわずか1分程度の記録かもしれませんが、学生自らのアイディアによって獲得された風景です。それは、彼らの〈表現〉であると言ってもよいはずです。とてもシンプルな定義ではありますが、撮影者の思考や思惑を背景として切りとられた映像は〈表現〉であると考えます。そして、そういった〈表現〉を学生皆で鑑賞して対話する。この一連のプロセスは、紛れもなくアートをめぐる運動です。撮影する立場となった学生のほとんどは、アーティストを目指す人々ではありません。むしろ日常的にアートに縁遠く、昨今の音楽は聴く一方、美術館やギャラリーなどには足を運んだことのない学生が多くいます。そういった彼らにおいても、ビデオカメラを持ち、鑑賞するという場を設定した瞬間に「こう撮ろう」という動機が芽生えます。ビデオカメラという映像ツールは、そういった動機を、ひとまずカタチにしてくれるとても優秀な機械ですから、録画ボタンを押しさえすれば、いかなるものであろうとも必ず彼ら自身の成果が残されます。鑑賞を通して上映した後、スクリーンの中に、必ず誰かが何かを発見することになります。これまでの授業で、何も観るべきところが無い映像作品があがってきたことはありません。それはこれからも間違いなくそうでしょう。必ず〈観るべきもの〉として鑑賞されるのです。さらに対話を通して、面白い、面白くない、といった趣味性を含めて、その作品に何をみたのかが語られます。こうしたプロセスは、やはり表現をめぐるアートのプログラムであると考えます。プロフェッショナルかアマチュアか、内発的な行為かどうかは関係ありません。思考を通してアイディアをメディアに定着させる、映像に記録者の文脈が入り込んでいる、少なくともそこに表現しようとする意志がある。僕たちにとってこれは

アートの行為と同意であり、かつ鑑賞と対話のステージが一体となったアート・プログラムであると言えるでしょう。

では、なぜアートである必要があるのでしょうか。僕たちは、アートは不確かなものに対峙できる最高の機会であると考えています。多くのアート作品には、表現された図像や形、時間の内に作家の思考や意図、メッセージの痕跡が残されます。また、それら痕跡の多くは、具体性を伴った言語によって解説され鑑賞者に提供されるものでありません。アートはだから、鑑賞者の、観る、聴く、触る、動くといった能動的な振る舞いの中からしか捉えることができません。だから鑑賞者は、作者の思考と対峙し、分の思考と向き合う必要に迫られることになります。そしてそこで捉えられたものはいずれも正解不正解がなく、人それぞれ多様に変化し「面白かった」「格好よかった」「つまらなかった」といった普遍的な印象の根本を成すものとして、一時的に、あるいは永久に鑑賞者の中に残ります。アートには、制作者と鑑賞者の共にとって一義的な道筋は無く、その都度変化し、またその変化を許します。対峙を経た上で、肯定も否定も両者への迷いも良しとする。誰がどのように形作っても、誰がどのように捉えてもよい。プロもアマチュアもない。そこにはただ、送り手受け手の思考があり、思考の自由がある。このようなアートの在り方は、現代社会におけるコミュニケーションを考える上で、欠かすことができないものであると考えます。不確かで不明瞭な事態に出くわした際、自らの思考と想像力を頼りに向き合おうとする態度。マニュアル化されたスキルにも自分本位のコントロールにも、そして既存の価値観にすら左右されずにいられる能力。その意味でアートは、これから社会へ出て行こうとする人達に対して、理想的な訓練の場を提供でき、またその可能性を秘めた領域であると考えます。

4.5 大学で実施する意味

映像に不慣れな人間がカメラを手に、撮影した摩訶不思議な映像作品を複数人で鑑賞しながら、各々が対話して視点の異なる他者を確認しあうこと。多くの人にとって、こういった行程を普段の暮らしの中で実践することはほぼ皆無だと言ってもいいでしょう。また、残念ながら、少なくとも大阪大学に限って言えば、積極的に映像メディアに関わろうとする学生は残念ながらほとんどいませんし、カメラを握りしめて世界を記録しようなどと考える学生はとても珍しい。その意味でも、授業という閉鎖的な時間の中で制作すること、観ること、対話することを強制的に実施することは、日常生活では決して起こらない状況から他者理解を生み出す新しいプロセスになるはずです。そして同時にこの新しいプロセスは、コミュニケーションの有り様を考えるための良きトレーニングになると考えます。先に挙げた3つのファクター、つまり、制作：映像情報を駆使して自分自身の思考を通じて表現する、鑑賞：多様で不確実な映像に対峙しながら自ら能動的に情報を補完する、対話：自分自身と他者理解への糸口を探す。これら〈制作・鑑賞・対話〉の行程は、〈不確かなもの〉や〈わからな

いもの〉に物怖じせずに対峙するための訓練となります。

希にではありますが、映像メディアを活用した授業の取り組みについて説明したとき「専門学校でやればよいのでは？」といった類の意見が出ることがあります。おそらくビデオカメラや三脚といった撮影機器のテクニカルなイメージが起因しているのでしょう。しかし、この授業では〈どうすれば伝わるのか〉ではなく〈伝わらない中に何をみるのか〉が重要であり、それは技能や設計技術を学ぶこととは全く異なったものです。むしろ、それこそ〈多様な不確かさ〉に向けた想像力を鍛えること、反射的に他者をイメージできるような身体性を身につけることを目的としています。それは決して専門的な手先のスキルやノウハウでは対応できません。そうではなく、映像に感心があろうがなかろうが全く関係のない、誰もが参加できるトレーニングの場であると位置づけています。言うなれば、現代社会を生き抜いてゆくための身体を鍛える場となるはずです。

人はお互いにコミュニケーションを深めようとする際、手探りで相手との距離感を計ろうとします。そしてその尺度は、自分や相手がこれまで築いてきた価値観や社会的な立場や慣習などが基盤となるでしょう。逆に、そういった基盤を抜きにして相手と接することが困難であることも想像に難くないはずです。一方、グローバル化が叫ばれる現代においては、これまで自分が身につけてきた基盤がことごとく意味を成さない場面に出くわすことも多くなるはずです。その意味では、この授業で扱う他者理解に向けた意図は自己の理解を深めることにも繋がり、小手先のテクニックや社会的ルールに沿った表層的なものではない、総合的なコミュニケーションへの力を養うことになるのです。

最後にもうひとつ、この授業を含むアートの領域が大学に与える作用を簡単に記して終わりにしたいと思います。大学という場は、社会性を養うための訓練施設となるだけではなく、革新的な発想を生むための研究の場であります。近年、研究分野においてもイノベーションの重要性が各所で謳われていますが、既存の価値や慣習から抜け出せない限り革新的な発想が生じることはありません。イノベーションに到達するために不可欠なステップとして、まず他者を理解するトレーニングによって「想像力」「他者への理解力」を育み、既存の思考ルールを破ることが必要であると考えます。そういったプロセスを棚上げにして、凝り固まった自己からいきなり革新的な発想は生むのは不可能ではないでしょうか。既存の言語やルールを基にしてイノベーションを生みだそうとすることは、かえって遠回りになるのではないか。むしろ、イノベーションへの障害となるのではないか。僕たちはまず、不可解なものと対峙するという、一見すると遠回りでナンセンスなプロセスを通過することが、逆に革新的な発想への近道となるはずであると考えます。〈わからない〉が〈つまならい〉と直結せず、〈おもしろい〉や〈興味が尽きない〉に変わったとしたら、こんなに素敵なことはないでしょう。

附録 問答集

「思考の活動とメディア」について

Q　この授業はいつからはじまりましたか？

A　2008年から、文学部・文学研究科の科目「臨床哲学講義」として開講しました。その後2012年から同じ科目がコミュニケーションデザイン科目としても認定されるようになりました。現在は、文理を問わず、多様な専門、研究分野の学生が受講しています。

Q　この授業のねらいはなんでしょう？

A　開講当初からさほど変わっていません。〈考える〉という活動がどのようなものに媒介されてなされているのかを、理論や知識、情報やノウハウから出発して考えるのではなく、できるだけ具体的な受講者の体験を通して考察すること、です。とりわけ、比較的新しいメディアである〈映像〉を媒介にしてどのような〈思考〉の活動が営まれるのかに焦点がおかれています。

Q　授業ではどんなことをしますか？

A　とても単純です。カメラを受講者一人一人に手渡しし、数分間撮影したものを各自もちよって、授業で鑑賞し、それについて感想を語りあうだけです。映像を観て、感じたこと、思ったことを何でも言っていい、また、発言内容についても自由に問答をしていい、それだけです。

Q　どうして映像メディアなのか？

A　誤解されることが多いようですが、映像メディアは決して誰にもひと目で伝わる「分かりやすい」ものではありあません。映像メディアは、それ自体、多様性を孕んだ豊かなリソースです。そのことを活かして、映像（記録）という媒体を通した脱領域的な教育の場をつくりたいと考えています。

Q　哲学とどのように関係するのか？

A　映像制作や解釈、理論について学ぶといった、映像のための授業ではありません。既存の映像理論や映像解釈学、あるいは映像制作技術には、まったくと言っていいほど触れることはありません。哲学、フィロソフィとは知識ではなく、知ることと自己自身との関係を知る営みです。つまり、自己省察という哲学の探究として、映像メディアは有用なのです。

Q　コミュニケーションデザイン科目として特徴はなんでしょうか？

A　この授業実践をもとに〈アート〉の再定義を考えてみたいのです。作品や解釈、評価を中心とするアートではなく、〈対話的営みとしてのアート〉についてです。対話的営みとは、表面的には何も生産しないけれど、関係はたえずそこから生まれている。現実に対して、物理的にはなにも変化を加えないとしても、現実との関わりは大きく変化するかもしれない。映像記録媒体は、そのような力をもっていると思います。俳句や詩のもつ力に似ているのだと思います。