

「オーロラの街でのデジタル映像表現教育」
アメリカ地方総合大学でのデジタル映像表現教育
州立アラスカ大学での取り組み

青木美穂
アラスカ大学フェアバンクス校

マリアノ・ゴンザレス
アラスカ大学アンカレッジ校

遠隔地の公立大学でのデジタルアート教育の現状を州立アラスカ大学アンカレッジ校とフェアバンクス校のカリキュラムを通して利点、問題点を報告します。

Digital Art Education at the Northern Lights State
Digital Art Education in a Remote State in the United States
Example of University of Alaska

Miho Aoki
University of Alaska Fairbanks

Mariano Gonzalez
University of Alaska Anchorage

This report discusses the issues in teaching Visual Art in digital mediums in a remote state, using the example from the University of Alaska Fairbanks and University of Alaska Anchorage.

はじめに

大都市部、産業の中心から離れた遠隔地の総合大学では、美術を専門とする大学や、主要都市部の大学とは、学生や大学の特色も違ってきます。アメリカでハワイと並んで州としての歴史が浅い遠隔地のアラスカ州でのデジタルアート教育の現状を州立アラスカ大学の例をとり、インタビューを通して報告いたします。

背景

アラスカ州はアメリカ合衆国で1959年にアメリカ領地から州になった49番目の州です。面積は合衆国最大の1,518,800平方キロメートルですが、州の全人口は約67万人です。アンカレッジ（人口約26万人）、フェアバンクス（郡部を含む人口約9万人）、州都ジュノー（人口約3万人）の都市部、バロー、ノーム等の沿岸またはハイウェー沿いの小都市の他、プロペラ機しかアクセスのない町が全州に点在しています。

州立アラスカ大学システムは、アンカレッジ校、フェアバンクス校、サウスイースト校（ジュノー）の3校をまとめる州立の大学システムです。この3校は、独立しておりそれぞれ独自のカリキュラムを運営しています。

アラスカ大学アンカレッジ校は、1950年代に州立アラスカ大学の分校としてはじまり、短期大学であった時期を経て現在の職業訓練プログラム、短期大学、四年制、大学院を統合する大学になりました。学生数は現在約2万人で、アラスカ大学システムのなかでは最大の大学です。

アラスカ大学フェアバンクス校は、1917年に農鉱業学校として創立され、後に州立アラスカ大学となりました。州中部、北部で唯一の大学です。アラスカ大学が3つの大学に分かれた後も、フェアバンクス校は旗艦大学として、学士、修士、博士号を授与しています。フェアバンクスの本校の他、短期大学、州北部の町に小規模の分校があります。

現在、アラスカ大学システム全体で約3万2000人、アンカレッジ校に約2万人、フェアバンクス校に約9600人の学生が在籍しています。アラスカ州出身の学生の他、他州出身の学生、外国からの留学生など、さまざまな文化的背景の学生が研究、勉強しています。アラスカ州で大学教育を受ける理由は、地元を離れずに勉強をしたい、アラスカの軍基地に配属中にクラスをとりたい、アラスカの自然にあこがれてきた、自然科学や低温でのエンジニアリングに興味があるなど、さまざまです。また一度社会人になってから学位の修得を志す人や、シニア向けの生涯学習プログラムに参加している人も多く、アンカレッジ校では学生の約三分の一が30歳以上、フェアバンクス校では学生平均年齢は31歳です。

アラスカ大学でのデジタルアート教育のカリキュラム

アラスカ大学アンカレッジ校のカリキュラム

アラスカ大学アンカレッジ校では、デジタルアートのクラスはグラフィックデザイン・デジタルアート専攻カリキュラムの一部として存在しています。Bachelor of Artと、より専門的なBachelor of Fine Arts (BFA)の学位を授与しています。

アラスカ大学アンカレッジ校 Bachelor of Fine Arts (BFA)カリキュラムの例

（アラスカ大学アンカレッジ校一般教養、Arts&Science学部の必要履修単位を除く）

美術基礎（18単位、各クラス3単位）

初級デッサン、平面デザイン、色彩とデザイン、立体デザイン、中級デッサン、人体デッサン

初級選択（6単位）

平面（写真、絵画、デザイン等）、立体（彫刻、彫金、陶芸等）から各1クラス履修

美術史（15単位）世界美術史（必修）の他、3クラスを選択

第一専攻（18単位）

デジタル写真、中級グラフィックデザイン、上級グラフィックデザイン、デジタルアートとデザインII（2次元の作品、印刷）、グラフィックデザイン研修、イラストレーションI、イラストレーションII、三次元アニメーションから選択

第二専攻（9単位）陶芸、染織、絵画、写真、彫刻、彫金、版画から選択

卒業制作（6単位）

その他必修（12単位）美学、小規模自営業のための経営学等

アラスカ大学フェアバンクス校のカリキュラム

アラスカ大学フェアバンクス校のデジタルアートのクラスは、美術科のコンピューターアート専攻のプログラムの一部です。Bachelor of Arts (BA)、Bachelor of Fine Arts (BFA)、修士のMaster of Fine Arts (MFA)のプログラムがあります。

アラスカ大学フェアバンクス校 Bachelor of Fine Arts (BFA)カリキュラムの例

（アラスカ大学フェアバンクス校一般教養、LiberalArts学部の必要履修単位を除く）

美術基礎（18単位）

初級デッサン、中級デッサン、初級絵画、初級彫塑、世界美術史

基礎デザイン（6単位）

平面デザイン、立体デザイン、色彩とデザインのなかから2クラス選択

初級選択（3単位）

陶芸、版画、彫金、アラスカネイティブアート、デジタル写真から1クラス選択

美術史選択（9単位）

第一、第二専攻（30単位、第一専攻最低15単位、第二専攻最低9単位、第三専攻も可）デジタル写真、視覚化とアニメーション、デジタルビデオ合成、デジタルデザイン、マルチメディアアートから選択（複数回履修可）

第二、三専攻は絵画、彫刻、彫金、ネイティブアート、陶芸、版画、デッサンから選択

美術自由選択（6単位）

卒業制作（3単位）

カリキュラムのデザイン

アンカレッジ校のカリキュラムは、近年の大学教育をより就業に役立つものにする動きから、美術科のカリキュラムにグラフィックデザイン・デジタルアート専攻を付け加える形で設立されました。フリーランスになる可能性も考慮し、研修、経営学等もカリキュラムに組み込まれています。

フェアバンクス校のカリキュラムも既存の美術科にコンピューターアートを付け加える形で始まりました。地元で就職する可能性を考え、グラフィックデザインからアニメーションまで幅広く学ぶ様にデザインされています。フェアバンクス校では学士の修得に口頭発表を複数回行わなければならない

授業を最低2つ履修することが義務づけられており、コンピューターアートのクラスの内3クラスが口頭発表のクラスになっています。

現在のカリキュラムの問題点

アンカレッジ校、フェアバンクス校とも、既存の美術科に組み込まれる形で設立されたため、幅広い美術一般の知識を修得できる様になっています。しかし伝統的に美術の範囲ではなかった、ビデオ編集やプログラミングといった、デジタルアートに役に立つクラスが専攻外のクラスとなるため、履修しにくい例がでてきます。両校のカリキュラムの違いから、転入時に同じ大学システム内であるのにもかかわらず既に修得した単位を使用できないことがあります。また、日本の様に集中講義などの制度が一般的ではないため、遠隔地での講師の確保が難しい場合もあります。

在校生、卒業生の現状

両校とも、高校卒業または同等の資格を持っていれば入学が可能ですが、Bachelor of Fine Arts等の一部の専門課程、修士課程等は選考。アンカレッジ校はグラフィックデザイン専攻BFAの学生が約5人、フェアバンクス校はコンピューターアート専攻BFA、MFAを合わせて約5人です。

クラスの現状

アラスカ大学の学部は、アメリカで一般的な、入学後一般教養のクラスを履修してから専攻を決める制度であるため、美術専攻の学生でも、大学入学後まで全くデッサン等の美術の基礎を勉強したことのない学生が多数います。誰でもクラスをとることが可能であり、一部の上級クラスは複数回の履修が可能であるため、レベルや熱意の違う学生が混在しています。また、さまざまな文化的背景や年齢の学生が履修しています。このため、授業時間のなかで制作にあてる時間を多くとり、学生一人一人と話し合う時間をなるべく増やすことが必要となります。アラスカ大学では比較的少人数のクラスのため、教員と学生のコミュニケーションが保ちやすいという利点がありました。しかし、最近の技術の発達により家庭用のコンピューターでも良い環境で制作できるようになり、欠席、早退して自宅で制作する学生もみられるようになりました。実際の授業で直接学生を指導できることの利点を生かすためには、長期の課題の他、授業時間内に制作提出する小さな課題の活用など、学生と講師の間の会話を増やす工夫が必要になってきます。

卒業生の現状

卒業生は、アンカレッジ校の場合、地元でグラフィックデザイナーとして就職、または他州の大学院に行く学生もおります。フェアバンクス校の卒業生は、ウェブプログラマー、デザイナー、また特撮の合成に仕事にかかわっている学生などがいます。フェアバンクス校は修士課程もありますが、フェアバンクス校の美術科学部卒業生は、最低1年アラスカ州外の大学院に在籍しなければ美術科修士課程には入学できないことになっています。在校生には就職活動に備えて、アンカレッジ校のグラフィックデザインの研修生として働くこと、フェアバンクス校では学内の自然科学などの研究機関でデザイナーや視覚化のアルバイトをすること等を奨励しています。

遠隔地の問題と利点

アラスカ州の様な遠隔地でのデジタルアート教育について、利点や問題点を、個人の視点から見た現状を報告するため、インタビュー形式でさぐりました。

アラスカの問題点として、交通の便が悪く美術展や新しい芸術に触れる機会が少ないことが挙げられます。また、前記の様にレベルの違う学生が混在しているため、特別な配慮が必要となってきます。

私自身、有名な画家の本物の絵画を初めて見たのは二十歳を超えてからでした。それまでは、本の写真を見るだけでした。しかし、インターネットの発達で、アラスカ州もデジタルの時代に入り、遠隔という概念も変わって来ていると思います。新しい情報もすぐアラスカに入ってくる様になり、授業でも活用しています。例えば、課題でプロのデザイナーの作品を集めさせたり、フリーランサーと契約するエージェンシーの情報や、作品にいくら払われるのか学生に調べさせたりしています。インターネットで見た作品を真似する学生もいますが、参考にするだけの学生もいます。

どのクラスにも、あらかじめソフトウェアの使い方を知っていたり、知識を見せびらかす様な学生はいます。そのような学生には、バランスのとれた知識とはなにか話します。高度なテクニックについてだけバラバラな知識があっても、それは単なる「トリック」であり有用な知識にはなりません。またいくらソフトウェアの新しい機能を知っていてもそれに頼っていれば、同じ機能を使った他人の作品とそっくりなものしかできないと話します。(ゴンザレス)

大都市の様にアートシアター等がないため、実験的な作品に触れる機会が少なく、学生の発表の場所も限られていました。しかし、最近のユーチューブ等の人気で、学生が自分の作品をアップロードしたり、他大学の学生の作品を見たりすることが手軽にできるようになりました。また、インターネットで応募できるコンテスト等も増えたため、アラスカで勉強する環境は大きく変わったと思います。しかし、凍結等で大規模な通信障害が起こることが多いフェアバンクスでは、インターネットに頼りすぎない教育も大切だと思います。

(青木)

アラスカの利点としては、都市としての歴史の浅い土地であることから、いろいろな背景の学生や教員が集まっていること、比較的小規模のクラスであることから、教員と学生の距離が近いことが挙げられます。また、アンカレッジ校、フェアバンクス校共に、彫刻、版画などの他領域でもコンピューターの導入が進んでいます。

アラスカ大学フェアバンクス校では、美術科内での専攻は彫刻、絵画といった伝統的な専攻分野に分かれています。彫刻の教授がCNCの金属切断機を導入したり、版画専門の教授が進んでデジタルプリントやスキャナーを購入したりしています。また、アラスカの大自然や、ネイティブアートのクラス等、他の大学ではできない経験が得られます。

(青木)

歴史が浅く人口が少なく、また交通の便が悪かったアラスカの都市では、「何でも自分でやる」という開拓者精神が強い人間が育ったと思います。ニューヨークなどでは、自分の専門外のことが必要になったとき、その分野の専門家に頼めばことが足ります。しかしアラスカではその専門家が存在しないことが多く、自分で調べてやるしかなかったのです。そのため、自然とジェネラリスト、広い知識をもった人間が育ちました。デジタルアートの分野も、自分で独学で学んで開拓して行ったのです。そのため一つの専門だけではなく、他の分野の知識をもった教員が多いと思います。また、お互いに協力してやらなければならぬ進まないのも、新しい知識や他人の意見を受け入れやすい下地があると思います。そのため、既存の美術科のカリキュラムにコンピューターを導入することも、抵抗がなかったとは言えませんが、他の土地に比べて受け入れられやすかったのではないかと思います。アラスカは人的資材も限られていますが、物も大都市のようにはずぐ手に入りません。もし欲しいものがすぐ店で買える状況になれば、自分で工夫するしかありません。このような環境では、

必要性から創造的、クリエイティブな人間が育ちます。しかし、コンピューターやインターネットの発達により、若い世代は変わって来ており、これからどのように変化するのか興味深いものがあります。

(ゴンザレス)

デジタルアートはコンピューターの技術が前提になる分野ですが、大学教育の課程で単に技術的なテクニックを教えるだけではなく、学生がアーティストとして巣立つ手助けをしなければなりません。また、アラスカ州で勉強し、地元で就職する学生のために、幅広い知識を身につけた人材を養成することが求められます。

私は、コンピューターは道具であることを強調しています。道具は人間の体の一部の拡張と言われますが、コンピューターは脳の拡張でもあります。始めに人間の脳がなければコンピューター自体はなにもできません。創造の限界とは、コンピューターの限界ではなく心のなかに存在しています。コンピューターやソフトウェアになにができるかよりも、自分のアイデアの限界について考えることが大切だと思います。

デジタルアートの教育で一番大切なものはdiscipline of training one's self 自己を訓練するための鍛錬です。自分で考えて答えを出せるようになるために訓練することです。自分で学ぶことに慣れ、自分で自分が何ができるか考え、それをどう創造的プロセスに適用するか学習することです。

例えば、私はよく課題で「楽譜」と呼んでいるものを学生に渡します。その「楽譜」は、一連のステップを書いたものです。始めからどんなものを作って来る様に言うのではなく、作品に至る過程のステップだけを渡すのです。ステップの解釈は学生によってそれぞれ違ってきますので、結果としての作品は様々なものができてきます。このような課題を通して、学生はまずそのステップを踏むためのテクニックを学び、それによって何ができるか可能性を考え、作品を仕上げます。単なるデモやチュートリアルでは、このように創造的に考える訓練はできません。

(ゴンザレス)

コンピューターを中心とした技術は、人と人との交流を活発にするとと思います。例えば、アニメーションやビデオの制作は学生でも自宅でするようになりましたが、個人が一人でモデリングから音楽、編集、ストーリーまで専門的知識を身につけることは容易ではありません。しかし、それぞれの分野の知識がある学生が集まり、制作することは、インターネット上でも可能です。そのため、今まで以上に、他のアーティストとコラボレーションをするためのコミュニケーションが大切になってきていると思います。授業でもプレゼンテーションや、他の学生の作品の講評をすることを通して、コミュニケーションの能力を磨いて行くことも大切だと思います。

(青木)

おわりに

この報告のためのカリキュラムの調査、インタビューを通して、あらためてアラスカ大学の学生の多様さ、インターネットの発達によるアラスカ州の教育現場の変化、それぞれの大学の特色に違いが浮き彫りになりました。現在存在する問題点の多くは、大学内、システム内での連携を強めることで解決、または軽減できるものもあると思われます。これからの課題として、インターネットを活用してのシステム内、他大学との交流をさらに深めることなどが挙げられます。