

# 線を[ならべて-みる]こと —ポスト題材としての 鑑賞 / 批評プログラム試案



松江小学校での活動（「線のタイトル」参照）

北野諒（京都造形芸術大学 アート・コミュニケーション  
研究センター研究員）

## 1. 題材観に代えて

本冊子で紹介されている一連の題材は、造形芸術における「線」をテーマに、あるひとつのシークエンス / カリキュラムを体系化することを企図している。本稿では、いささか変則的ではあるが、各題材の実践後に行われ得る汎用的な鑑賞 / 批評プログラム——「ポスト題材」を考察してみたい。

筆者は、京都造形芸術大学 芸術表現・アートプロデュース学科において実施されている対話型鑑賞プログラム **ACOP(Art Communication Project)\*1** の実践 / 研究を行っている。対話型鑑賞とは、複数人での対話（およびそこから誘発される観察 / 推論 / 批判的思考）を介して作品鑑賞をすすめる手法であり、80年代にニューヨーク近代美術館のエデュケーション・プログラムとして開発された **VTC (Visual Thinking Curriculum)\*2** を源流としている。ここでは、これらのプログラムの方法論を鑑賞 / 批評プログラムの構築に援用する。

ここで、対話型鑑賞についての諸々の議論に立ち入ることはしないが、本稿の企図に関連してひとつだけ述べておくとすれば、対話型鑑賞の方法論は、その特性として非常に汎用的でオープンエンドな学習の方法論なのであり、個別の分野 / 教科における知識伝達を第一に目的とするものではない、という点を強調しておくべきだろう \*3。

それゆえ今回のように、学習目標が明確に設定された学校教育のカリキュラムに適用するためには、対話型鑑賞の活動それ自体を独立して題材化

するよりも、ある特定の体系的 / 歴史的な題材のシークエンスに挟み込むことが望ましい。しかしまた一方で、あまりに固定的な鑑賞活動に変形してしまうと、対話型鑑賞のもつ、自発的な思考、領域横断的な学習への「開かれ」の可能性を縮減してしまうことにもなる。そのような条件を勘案し、ここでは単に対話型鑑賞の活動を個別の「制作」題材の中に埋め込むのではなく、また純粋にオープンエンドの鑑賞機会として設定するのではなく、対話型鑑賞の方法論を展開 / 転回させ、「線」をテーマにした多様な題材において、その実践後に行われ得る汎用的な鑑賞 / 批評のプログラムを素描することを試みたい。

具体的な活動としては、各題材における成果物を単体で鑑賞するのではなく、複数の成果物を組み合わせ、そこに新たなコンテキストを付与して言語化し、グループワークでのディスカッションによりそれぞれの見方を共有する、という方法をとる。方法は徐々に複雑化、高度化し、もともとプリミティブな線のオブジェのような成果物を組み合わせ、そこにタイトル / テーマを与えて言語化するアートゲーム的活動から、ある空間の中に作品を効果的に展示する、インスタレーションの形式による活動を経て、最終的には、個々の自律した作品をあるコンテキストのもとに並べて、展覧会を作るという活動に至るだろう。ここでの鑑賞 / 批評プログラムの目標として、「線」「絵画」という観点からのねらいと①・②、より基礎的、汎領域的な観点からのねらい③・④、併せて以下の4点が挙げられる。

- ①オブジェとしての線を再構成し、そこからイメージや物語を作り出すこと。
- ②作品が「絵画」あるいは「美術」として成立する体験を、緩やかなアートゲームから、インスタレーションを経て、「展覧会」として形式化される過程のうちに捉えること。
- ③作品を詳細に観察し、言語化することで、基礎的な鑑賞能力、批判的思考能力を得ること。
- ④作品の鑑賞のうちに、新たなコンテキストや意味を生成していく「再創造」の側面を見出すこと。

## 2. 学習の流れ・指導のポイント

以下、それぞれの段階（アートゲーム / インスタレーション / 展覧会）を順を追って考察する。

### 2-1. アートゲーム

今回の題材群にも散見されるように、「線」をテーマに造形活動を行う場合、一連の題材シークエンスの中では、身体運動の軌跡としての線 / オブジェとしての線といったプリミティブな活動が含まれるだろう。そこでは、「線の標本」や「線のタイトル」、「ねんどの島に迷路を作って」のように、原型的な線それ自身が成果物として現れる。そのような、プリミティブであり、かつ比較的小さいサイズの、操作が容易である成果物を例にとってみると、鑑賞 / 批評プログラムの枠組みは以下のようなものが考えられる。

- ⑩10人程度のグループに分かれ、一つの大きなテーブルを囲う。テーブルの中央には成果物が並べられている。
- ②まずは詳細にそれぞれの成果物を鑑賞する時間をとる。
- ③つぎに、各自が成果物を二つ以上組み合わせ、それに合うタイトル / キャッチコピーなどを考える。
- ④グループ内で各自の組み合わせとタイトル / キャッチコピーを順次発表し、批評する。

ここでは、アートゲームとしての体裁をとり、

積極的な参加を促すと同時に、それをきっかけに、より詳細な作品の観察と言語化を行うことをねらいとしている\*4。④の発表に際しては、各自に「なぜそのタイトル / キャッチコピーを選んだか」と問い、言語化の根拠を作品に基づいて考えることを行うと良い。また、教師 - 生徒の固定的な発話 - 応答を避け、各自の発表に対する批判的思考を促すために、「次に発表する人が、前の発表者にひとつ質問をする」というようなルールを設けることも考えられる。

なお、便宜的に「タイトル / キャッチコピー」としたが、成果物・対象となる参加者に応じて「オノマトペ」や「物語」——例えば「線をつなげてお話をつくろう！」といった取り組みなど——というように、言語化の方法を変化させることも必要だろう（ただし単なる作品内容の記述や感想ではなくて、言語化の活動それ自身が再解釈 / 再創造の契機となるような方法が望ましい）。

### 2-2. インスタレーション

「芒と蒲を描く」、「生命の曲線を表現しよう」といったような造形遊びの要素を取り入れた題材においては、身体的な関わりが色濃く反映された成果物が得られるだろう。このような、原型的な線からイメージが生成される境界線上に位置している、比較的大画面の成果物を例にとってみると、空間に作品を効果的に展示し、身体的 / 演劇的\*5に体験するインスタレーションとしての鑑賞 / 批評プログラムが考えられる。

- ①インスタレーションに適した校内の空間を検討する。
- ②実際に作品を展示し、鑑賞する。
- ③展示空間全体をインスタレーションとして一つの作品とみなし、タイトル / キャッチコピーなどを考える。
- ④各自のタイトル / キャッチコピーを順次発表し、批評する。

以上のように、基本的な枠組みは「アートゲー

ムとしての鑑賞 / 批評プログラム」と変わらないが、「空間に実際に展示する」という体験が加わる。対象者 / 成果物に応じて、インスタレーションをどこまで / 誰が計画するのかを調整することが必要だろう。教師が予め場所を選定し、展示を行う場合から、参加者が一から展示の方法を計画する場合まで（また全体で一つのインスタレーションを制作する場合から、複数のグループでいくつかのインスタレーションを制作する場合まで）、無数のヴァリエーションが想定される。

展示に即して、「どのように展示するのが最も効果的か（そしてそれは何故そう思うか）」と問い、言語化を促す。また、タイトル / キャッチコピーの活動へのステップとして、完成したインスタレーションを対象に、対話型鑑賞を行うことも考えられるだろう。もちろん、タイトル / キャッチコピーの言語化の根拠を考えさせること、他の言語化の方法を探ってみること、参加者の積極的な参加を促すことなど、アートゲームと同様の留意点が挙げられる。



松江小学校での活動（「線のタイル」参照）

### 2-3. 展覧会

ここで提案を試みている鑑賞 / 批評プログラムのエッセンスを圧縮するならば、それは「成果物を組み合わせて、言語化すること」であると要約されるだろう。この活動から展望される一つの最終的な形式として、「展覧会」が挙げられる。例えば学校教育での場面を想定してみると、各学期ごとの成果物を用いて展覧会を構成してみる取り組みや、文化祭などでの展示の機会を利用することなどが考えられる。

もちろん、殊更にとりあげるまでもなく、教室での作品掲示などは広く行われている。しかし、一連の鑑賞 / 批評プログラムでの取り組みを踏まえるならば、詳細な鑑賞と言語化によって成果物を構成する「再創造」の行為として、より積極的、意識的に展覧会を作る活動を行うことができるだろう（例えば、キャプション、解説文をつける、導線を考える、照明を考慮する、チラシを作る、一般に公開する期間をとるなど、より強固に「展覧会」として形式化する方法を取り入れてみる）。

もっともプリミティブな線の再構成によるアートゲームの活動から、空間への作品の位置づけを行うインスタレーションを経て、展覧会へと段階的に発展すること。あるいはナラティブな側面が強調される活動（アートゲーム）と身体的 / 演劇的な側面が強調される活動（インスタレーション）という二つの複線が展覧会という一つの幹線に合流すること。このように、展覧会に至るまでの活動を地続きのパースペクティブとして捉えることも可能であるが、アートゲーム - インスタレーションから展覧会への形式化には、ある質的な飛躍がなされているように思える。

つまり、アートゲーム - インスタレーションは、ポスト題材的な活動として、各題材の後に行われることが想定されるが、展覧会の形式がもっとも効力を得るのは、むしろポスト題材「群」的な活動としてではないだろうか、ということである。各題材の振り返りとしての鑑賞 / 批評プログラムが行われた後に、さらに次数を一段繰り上げた

振り返りとして、一連の題材群での成果物があるテーマのもとにシークエンス化すること。例えば、今回の「線」の題材群での各成果物を用いて展覧会を開くとすればどのような構成が可能か、と考えてみる。展覧会としての鑑賞 / 批評プログラムでは、個別の制作のみならず、ある一連の「学習」そのものへのメタ認知的振り返りを期待することができるのではないだろうか。

### 3. 結び (ならべて - みること)

以上、非常に抽象的なラフスケッチに留まるものではあるが、おおまかなプログラムの枠組の提示を試みた。ここでの鑑賞 / 批評プログラムは汎用的な方法として「線」というテーマ以外の題材にも転用可能である一方、成果物の組み合わせにより新たなイメージを生成する(線の組み合わせによりイメージを生成する)という点、展示により「絵画」として形式化されるというパースペクティブを持つという点において、特に「線」というテーマの企図に合致するものとも言えよう。

なお、ここまでの記述からして明らかのように、本稿の企図はポスト - 題材的活動としての鑑賞 / 批評プログラムの基礎的アイデアを提出することである。「アートゲーム」「インスタレーション」「展覧会」の区分はあくまで暫定的なものであり、具体的な実践に際しては、状況に応じて折衷 / 応用的なアレンジが加えられることが望ましい。今回提出した骨組みをもとに、実践による検討を加え、より方法論を精緻化していく機会を得ることが必要である。

成果物を見る(鑑賞する)だけでなく、ならべる(体系化する)ことで、より批評的な観点と再解釈 / 再創造の契機を得ること。「ならべて - みること」の往還は鑑賞と批評の深まりと同時に、制作 - 鑑賞 - 批評のサイクルを生成することにも貢献できるだろう。ここでの試みが、単に対話型鑑賞の学校教育への応用としてだけでなく、双方にとつてのオルタナティブな可能性の萌芽として機能すれば幸いである。

## 註

\*1 『アート・コミュニケーションプロジェクト報告書』、京都造形芸術大学アート・コミュニケーション研究センター (<http://www.acop.jp>)、2005 - 2011。

\*2 VTCは現在、VTS (Visual Thinking Strategies) と名称を変え、ニューヨーク近代美術館から独立したNPO「VUE (Visual Understanding in Education)」が母体となって研究 / 実践を継続している。VTC - VTSについてはVUE HP (<http://www.vtshome.org>) を参照のこと。

\*3 そもそもVTCは知識教授型のギャラリートークへの反省から開発された方法論である。また対話型鑑賞の汎領域性については、アート作品の対話型鑑賞を通して得られた批判的思考能力が、他分野の学習能力へも「転移Transfer」することを示した研究、Abigail Housen, "Aesthetic Thought, Critical Thinking and Transfer" *Arts and Learning Journal*, Vol.18, No.1, May 2002. が挙げられる。

なお、同論文は上記のVUE HPにて入手可能である。

\*4 参考教材として、「ミモカ・アートカード」(企画制作: 丸亀市猪熊弦一郎現代美術館) が挙げられる。

\*5 ここでの「演劇的」の謂は、アメリカの美術批評家マイケル・フリード (Michael Fried) の用語「*theatricality*」に依拠する。もともとはミニマル・アートの彫刻が、純粹な現前性を確保するというその意図に反して、「演劇的な」効果をもってしまう(鑑賞者を巻き込み、作品自体が自律しなくなる) ことに対する異議申し立てとしてネガティブな意味で用いられた。しかし、本稿の試みにおいて、インスタレーションの教育的価値を鑑みた場合、身体的に作品に関わる体験や、あたかも演劇のセットのように機能する作品から物語を生成する経験などは、むしろ積極的に評価すべきである。日本語で参照可能な文献として、「芸術と客体性」川都樹子・藤枝晃雄訳、『批評空間 モダニズムのハードコア』臨時増刊号、太田出版、1995、66 - 99p。