

美術鑑賞教育における「活用型学力」とその周辺

Writer

佐藤 絵里子 SATO Eriko

筑波大学大学院人間総合科学研究科
博士後期課程芸術専攻芸術学領域 1 年

「学力」の話から始めたい。昨今、街を歩けば「学力競争」「学力低下」「学力テスト」などの言葉と出会う。他の教科に比べて言及される機会は少ないが、言うまでもなく美術科にも「学力」はある。何かを作ったり描いたりする表現の能力である。他にもある。忘れてはいけないのが、作品を見て批評する鑑賞の能力だ。では、美術鑑賞教育の「学力」とは一体どのようなものであろうか。

その前に、一般的な「学力」とは何かを問わなくてはならない。しかし、これは簡単な問題ではない。「学力」という言葉から連想される内容は、人や国や時代ごとに変化しているからである。例えば、今の時代の代表的な学力観を見ても、「生きる力」「リテラシー」「問題解決能力」など多様である。個々の能力観の詳しい説明は他の機会に譲るとして、本研究ではどのような側面から「学力」を捉えているか。そこには、「活用型学力」と呼ばれる学力を中心とした問題意識がある。

「活用型学力」とは何か。それは、「活用力」や「活用する力」とも呼ばれる。それは、現行の学習指導要領をはじめとする教育制度にまつわる文章の中で、ある程度までは明文化されている。単純化して説明すると、「習得」→「活用」→「探求」という三段階の学習の中核に位置する、基礎的・基本的な知識や技能を活用する各教科の力のことである。しかしながら、その内容は論者によって見解のやや一致しない部分もあり、曖昧さははらんでい。特に重要な点は、それが実際に授業を通して生徒がどの程度身につけたか評

価する際に、どのように影響を及ぼすかということである。

美術鑑賞教育の場合について、少し踏み込んで考えてみたい。目の前に生徒が書いた鑑賞文があるとして、どのような一節を根拠に「活用型学力」が習得されたと判断すればよいのだろうか。それは、授業の題材観によるだろうし、何を「活用型学力」とみなすかという教師の指導観にもよるだろう。さらには、これらの事柄について意見の合致した二人の教師でさえ、同じ鑑賞文を評価した場合に違う結論を出すかもしれないのである。

もう少し違う角度からも考えてみよう。ここでは「活用型学力」そのものよりも、「活用型学力」の周辺について探る。筆者は、昨年度、当時勤務していた公立中学校の絵画部・工芸部の生徒たちを「越後妻有大地の芸術祭の里」へ連れて行き、後日鑑賞文を書かせた。生徒の書いた文章を眺めていると、様々なことに気付く。多くの生徒は知覚した情報から、言葉によって比喩的なイメージを膨らませている。そして、一つのイメージは別のイメージに連鎖され、連想ゲームのようにイメージが発展していることがある。また、作者の感情を想像して綴られた言葉もある。五感だけでは感知できない第六感の働きによるかのような「雰囲気」や「場の空気」に言及する生徒もいる。

こうした様々な鑑賞の豊かさを示す文章を前に、逆説的であるが、筆者は「活用型学力」という基準だけで評価することに戸惑いを覚える。なぜなら、それらの豊かさは「活用型学力」のようには、「基

礎的・基本的な知識や技能」の基に成り立っているように見えないからである。イメージ、共感、感情にまつわる憶測、第六感などについて作品から感じたことを綴る能力は「活用型学力」の範疇で語ることでできないものではないだろうか。仮にそうだとすれば、美術鑑賞教育におけるそれらの学力の共通点を探り、総称を与えることも可能なのではないだろうか。もちろん、その際に「活用型学力」の重要性が損なわれることはあってはならないのであるが。

美術鑑賞教育における「活用型学力」とは何かと問うことによって、逆説的に「活用型学力」の範疇にはないが見落とすことのできない能力をも明らかにすること。その試みは、無謀に見えるかもしれないが、挑む価値のある問いであると考ええる。

《隅田川妖怪絵巻》雑感 実践と研究が出会うとき

Writer

市川 寛也 ICHIKAWA Hiroya

筑波大学大学院人間総合科学研究科
博士後期課程芸術専攻芸術学領域 2 年

2012 年 10 月、東京都荒川区南千住にて《隅田川妖怪絵巻》と題するアートプロジェクトが始動した。地域と妖怪との関係について研究している筆者は、主催者である NPO 法人千住すみだ川からのお声掛けによりこの企画の立ち上げに携わった。本稿では、私の関心と照らし合わせながら、活動に込めた理念と方法について述べていく。

このプロジェクトの目標は、まちを歩きながら妖怪がいそうな場所を探し出し、参加者同士で話し合いながらそこに現れそうな妖怪を考えていくことにある。そこであぶり出された新妖怪は、日本物怪観光こと造形作家の天野行雄によって図像化され、絵巻の素材として蓄積されていく。これは、妖怪伝承の生成過程を追体験することに着想を得た仮説的なワークショップなのだが、そもそも妖怪とはどのようにして創造されてきたのだろうか。

今日、一般に流布している妖怪観は、その大部分が戦後の大衆文化の中で創作されたキャラクターによって占められている。その一方で、民俗文化として継承されてきた妖怪伝承の多くは今まさに絶滅の危機にある。ここで注目すべきは、前者が特定の作者と直接的に結び付けられるのに対して、後者には特定の作者がないという点であろう。一般的に、民俗社会における妖怪存在は、地域で遭遇した不思議な現象や体験に基づいて何らかの超自然的存在が想起され、それらが言語活動や造形活動を通して表現されることで形成されてきた。そのプロセスは

誰に対しても開かれており、誰もが妖怪創造の主体になる可能性を持っている。無論、それらは最初は極めて個人的な言説に過ぎないのかもしれないが、共同体による淘汰や選別を経て、同調する成員が増えることである種の「共同作品」として暮らしの中に定着していくことになる。

《隅田川妖怪絵巻》では、かつての民俗社会が行ってきたような妖怪創造のプロセスとアートプロジェクトの方法論をつなぎ合わせることを試みた。幸か不幸か、南千住界限にはキャラクターとして確立された妖怪伝承は少ない。郷土史を紐解けば、千住大橋の 3 番目と 4 番目の橋桁の間にひそむ大亀や大川（現在の隅田川）に住まうという片目の大鯢などの民間伝承を見出すことはできるが、それも数えるほどである。ただ、江戸時代から宿場町として多くの人が行き交っていたこの地には伝承が成立する土壌が成立しており、そうした地域の今昔を掘り起こすことがプロジェクトの成功の鍵となることが想定される。

これまでの活動を通して、南千住ならではのいくつかの妖怪が生み出されてきたので、その一例を引用する。

日光街道に住みつき、千住宿あたりを司っていた妖怪。自分の住処を荒らされなくなったため、三ノ輪橋から先まで都電を延ばそうとした時に工事を止めるように様々な悪事を働き、その延伸を防いだ。そのお礼に、大空襲が起こった時には、その大きな手で火の手を防ぎ、三ノ輪の

町を戦火から守ったという。

実際のワークショップでは、地域住民の話の聞いたり、古地図を見たりしながら妖怪のネタを探していく。この妖怪も、まち歩きの道中で耳にした「三ノ輪が戦災で焼けなかった」という古老の語りと、三ノ輪橋駅が都電荒川線の終着点になっているという観察の結果とを結びつけることで創作された。とりあえず「道の手」と名付けられたこの妖怪には既に墨絵が付されたが、これもまた仮初の姿である。今後、プロジェクトの参加者を中心とするコミュニティによる編集作業を通して妖怪としての精度が高められていく。

プロジェクトはまだ始まったばかりだが、妖怪をつくるという課題の設定を通して地域の記憶が少しずつ可視化されつつある。これらが次の世代に受け継がれていくかは、まさに作者の手を離れて後世に委ねられていくわけだが、こうした取り組みを継続的に展開していくことによって妖怪創造の過程をモデル化することができるのではないかと考える。



隅田川妖怪絵巻まち歩きの様子（2012 年 12 月 8 日）