

### (3) 考察

個人制作を終える最後の作品となる『.:』では、「.:(ゆえに)私は美術が好きです。」と短くも強い言葉で述べられている。何かを好きと言えるには、そしてそれを表明するには、多くの時間と勇気がある。彼女はそれを自らのナラティブの集積により可能としたのである。

また、今作の対話において、以下3つのキーワードも浮上した。

#### 制作とは火花である

##### 一瞬だけ立つ光

##### そのキラキラだけを集めて出来たのが作品

「壊す(変化)」を更に展開し、瞬間的な作品の成り立ちを表現するために「火花」という現象を引用した。美術作品を制作するプロセスにおいて、ここまで言葉を紡ぎ出すことを可能としたAさんの粘り強さと揺るがない気持ち。そして何より「作り手」としての意識の高まりを感じることができる。正に、「世界の拡張(自己理解の獲得と他者意識の芽生え)」が強固に結びついた瞬間である。昨年度に引き続き『.:』も奈良県の代表作品に選出<sup>16</sup>され、2022年7,8月に東京都美術館に展示された。

制作する作品が全て評価を受けた背景には、Aさんの一貫した「ナラティブの豊かさ」があり、それを可視化(作品化)する能力が着実に蓄積したからであろう。

### 4 総合考察

このように、ナラティブを軸とした表現活動を2年間通してやり抜き、実に多くの思考を残してきたAさんの総合評価を聞いてみた。2022年3月に実施した2年間を省察するというテーマとした対話の中で「これまでの活動を評価し、その理由を具体的に述べてください」という項目をみてみたい。

高校1年生の作品展に出すための作品案を出すという課題。本当にただなんとなく、頭の中を吐き出したような、煩雑な、言葉だけのメモを提出した。でもそれが、私の中の美術の始まりだった。私は今までの2年間を振りかえった時に、やっぱりこの時を一番に思い出す。それは、その時から一気に部活に気持ちが入ったこと。何かに期待したような、そんな言葉にするのが難しいような気持ちを味わったこと。そして何より、「あの時がないと今の自分はない」とはっきりと言えることが理由である。

それから私は言葉通り“思うがまま”に、がむしゃらに美術に打ち込んでいった。ある意味言葉しか知らなかった私にそれはとても新鮮だった。私の頭の中を絵に、音に、作品に変えて行くこの過程は、勿論脳内と自分の手とのギャップで思い通りに行かないこともあり悩んだり嫌になったりしたこともあったけれど、それ以上に、できるが増えることに対する喜びだとか作品を作る達成感とか、そこから溢れ出る感情だとか。そんなような感情の方が強かったから、きっと私は美術を続けられたのだろう。

でも、美術が辛くてもしんどくても辞めたくなくてもそれでも向き合い続けられた一番の理由はきっと、“人間”なんだろうなって今になって思う。ある人は私に価値をくれて、ある人は私の知らないことを教えてくれて。臆病な私に皆は、今までの手を引くとは違う形で、沢山の人が沢山のことを教えてくれたから、価値をくれたから、“期待に応えたい”“自分を更新したい”ってことを、この2年間で本当に本当に強く思うようになった。

振り替えると、あるとき絵画部に入ったこと、なんとなくメモを提出したこと、それら全てに“良かった”と思える。勿論、誰かの言葉が腑に落ちなくて、何度も反芻して苦しかった夜もあった。自分の言葉が届いていないようで、不安でどうしようもない時もあった。良いことばかりの2年間じゃなかったけど、辞めたい時だって無かった訳じゃないけれど。絵の具に汚れた靴を見て純粋に笑えるぐらいには、“退屈のないあの日々を選んで良かった”と、そう誤魔化しなしにちゃんと思えるのだ。

最後に思うことは、美術は、何にもない私にいつも与えてくれる存在だってことだ。

上記から、当初は少なからず戸惑いを見せていたAさんだったが、当時無自覚であった「表現する」ことを内面へとつなぎ、それを可視化(作品化)していくために「言葉(膨大なメモ)」を吐き出すことで、彼女の等身大の表現を生み出してきたと言える。毎作品のきっかけとなった「言葉(膨大なメモ)」たちから、これほどまでの自己理解の促進と他者への眼差しが確実化するのである。Aさんは「思考ががちゃがちゃして普通であればシンプルに置き換えてやり過ぎたい」プロセスを「火花のように一瞬一瞬のエネルギーに変え、言葉や作品として定着させる」ことに成功した。根気強くナラティブを続けることにより、これまで出会えなかったもうひとり、そしてもうふたりの自分が出現し、制作を後押しする。ゴールのない道筋を辿ることは不安も大きく、途中で諦めそうな時もあっただろう。しかしAさんはその都度火花を

起こし、その光で確実に前に進んできた。

これら言葉たちから読み取れるように、極めて高い解像度で世界を拡張していることが理解できる。そして、これら結果に併せ、「ナラティブ」を軸に作品が生成されるプロセスを丁寧に可視化し、自己理解の獲得と他者意識の芽生えを総称した「世界の拡張」を実現することを目的とした2つの仮説を立てたが、以下のように考察することができる。

#### 仮説(1)について

4点の作品を定点観測してきたことにより、全てのプロセスで多くの言葉が生まれ交わされた。特に、作品の発想段階から細かな対話を繰り返すことにより、深いレベルでのナラティブ化が行われ、作品に説得力が増した。(これは結果としての一つの側面ではないが)それら作品に全て最高賞という評価が与えられたことにも意味があるだろう。「言葉×美術作品」が高校美術の中で成立した瞬間である。

#### 仮説(2)について

紡ぎ出された多くのナラティブ、そして総合評価から読み取れる言葉の数々から、疑いなく美術の本質に迫れており、ひいてはそれが生きる力へと変換できている様子が伺えた。深い対話を試みるために1人の生徒を対象とした結果であることは否めないが、この検証結果をより多くの生徒・クラスへと伝導できるかが今後の課題となるだろう。引き続き定性的研究を継続したい。

### 5 まとめ

本研究の目的は、美術の評価をより明確に下せるように「ナラティブ」を軸に作品が生成されるプロセスを丁寧に可視化し、自己理解の獲得と他者意識の芽生えを総称した「世界の拡張」を実現することであった。結論として、無数の中の1つのサンプルではあるが、大きな目的は達成できたと言え、この手法今後の美術科教育、ひいては探究活動にも援用が可能かもしれない。

この結果を踏まえ更に検証を深めていき、これまで実施してこなかった定量的研究へとシフトすることで、より確実性のある研究としてピンを打ちたいと考える。

Aさんが経験した「世界の拡張」は、今後の教育に対して大きな一歩として残ることを確信し、更に意味のある実践を続けていきたい。

#### [謝辞]

本論文作成のために根気強く協力し向き合っていたいただき、惜しみなく資料を提供してくれたAさんに心より感謝申し上げます。

Aさんの卒業を機に執筆をはじめ、2023(令和5)年9月に仮完成させたものを編集し、「令和4年(2022年)度-令和6年(2024年)度 高校美術 研究紀要」に掲載いただきました。

#### [注]

- 1 独立行政法人教育支援機構(NITS)「新学習指導要領の改訂のポイントと学習評価(高等学校 芸術科(美術, 工芸)): 新学習指導要領編 No82」HP, <https://www.nits.go.jp/materials/youryou/082.html> (2022年4月1日アクセス)
- 2 鮫島京一, 2012, 「文化と社会」の試み, あるいは方法としてのメディアリテラシー教育, 『教育システム研究』第7号, pp. 41-56
- 3 佐藤準, 2020, 「芸術は可能か?再考 -アートプロジェクトを通じた芸術文化の想像-」, 『日本美術教育研究論集/日本美術教育連合』第54号, pp. 81-88
- 4 和久井智洋, 2021, 「ビジュアル・ナラティブに基づく学習評価の研究 -図画工作科の探究的な実践と評価に向けて-」, 『美術教育学研究』54, pp. 393-400
- 5 ぜんだいメディアテーク, 2022, 『ナラティブの修復』, 株式会社左右社
- 6 国立西洋美術館, 2022, 『自然と人のダイアログ』, 国立西洋美術館, 読売新聞社, NHK, NHK プロモーション
- 7 株式会社ネットマンが開発した授業支援 web システムのひとつで、「出席機能」「教材倉庫」「レポート提出」「アンケート」「学習履歴」などの機能が利用できる。勤務校ではこのシステムを2018年度から運用していた背景もあり、比較的スムーズにオンライン化へと切り替えることができた。
- 8 勤務校である奈良市立一条高等学校では、通常美術部と呼ぶところを「絵画部」として位置づけられている。
- 9 2020年10月制作, プラ版, ミクストメディア, 1167×909×50mm。Aさんの一作目にあたる『思考錯誤』は、試行錯誤という言葉のアレンジした造語がタイトルとなっている。
- 10 和歌山県立近代美術館, 第45回全国高等学校総合文化祭美術・工芸部門和歌山大会に奈良県代表として出品した。
- 11 2021年1月制作, がちゃがちゃ本体, ミクストメディア, 1000×1000×2000mm。二作目にあたる『がちゃがちゃ』は、『思考錯誤』を展開した立体(インスタレーション)作品と変化し、音や光の要素も追加された。
- 12 生駒市芸術会館, 第28回奈良県高校生アートグランプリ立体部門グランプリ受賞。
- 13 近江八幡市周辺, 第41回近畿高等学校総合文化祭美術・工芸部門滋賀大会に奈良県代表として出品した。
- 14 2021年3月制作, 紙にドローイング, 210×297mm。三作目の『世界の拡張』はシンプルなドローイング作品であるが、これが後の作品に大きく影響する。
- 15 2021年10月制作, レンチキュラー, ミクストメディア, 1167×909×250mm。四作目の『.:』では、これまでの三作の要素を合算したような複雑さが見られ、それがこの作品の大きな魅力となっている。
- 16 東京都美術館, 第46回全国高等学校総合文化祭美術・工芸部門東京大会に奈良県代表として2年連続出品した。