

連続セミナーVisual Thinking Strategies (略称：VTS)

Step3 事前ミーティング 報告レポート

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職員

板井 由紀



はじめに

受講者の対話型鑑賞への本質理解とコミュニケーション・スキルの向上を目的とした「連続セミナーVTS」では、2012年3月開催予定のStep3に向けて、受講者各々の現場でのVTS実践が受講課題となっている。この実践における問題点や疑問の共有、および、受講者のディスカッション・スキルアップを目指し、2011年11月と2012年1月に事前ミーティングを設定している。本文は、11月26日(土)に終了した事前ミーティングの振り返りレポートである。

プログラム内容

1. オープニング
2. マンガ読解ワークショップ
3. ビデオ映像：「VTS方法論の分析」
4. 実践課題を踏まえ、問題点や疑問のディスカッション
5. クロージング

最初に、本セミナーの総合監修をつとめる、京都造形芸術大学 ASP 学科教授 / 同アート・コミュニケーション研究センター室長 福のり子よりオープニングの挨拶が行われた。アートは、作品と鑑賞者の間に立ち上がるコミュニケーション、つまり「キャッチボール」である一方で、複数の鑑賞者で行なう対話型の鑑賞では、ともすればどこからボールが飛んでくるのかわからない「バレーボール」となる。そこでのファシリテーターの役割は、作品と鑑賞者 / 鑑賞者同士の会話の流れを整理しながら、ときにはトスをあげたり、球拾いをしたりしながら、会話をもり立てていくことである旨を、同じ時期に開催されているバレーボールのワールド・カップ 2011 になぞらえてコメントした。

続く伊達隆洋講師による「マンガ読解ワークショップ」では、西原理恵子の「ゆんぼくん」から抜粋した 8 コマ漫画を題材に、ストーリーをどの様に解釈したか、各々の感じたことをディスカッション。実際、通常なら十数秒もあれば読み終えてしまう 8 コマを、じっくりとみて、考えることで、登場人物の心情、行間などに様々な読み取り方がみえてきた。コマの進む順番さえも、異なる角度から読み取っている受講者もあり、会場がどよめく場面もあった。受講者は、アート作品鑑賞と同様に、マンガ作品も複数の読者で読むことで多様な読みが可能となることを実感したようであった。加えてマンガは、コマ同士の関係を参照し、それ踏まえてストーリーを読み解くという特有の構造が、アート作品鑑賞で必要となる作品中の個々の要素を参照し、体系的に結びつけ、包括的な解釈を構築する過程を自然と引き出していく。マンガを題材にすることで、作品鑑賞とファシリテーションにおいて、体系的に考えること（クリティカル・シンキング）の重要性を意識付けるといふ狙いもあった。マンガも目と頭を開けば色々なことがみえてくる。アート作品以外での VTS 実践の応用例であった。

後半のディスカッションを前に、受講者の思考を VTS モードに切り替えるべく、Visual Understanding in Education (以下、VUE) が作成した資料映像（「VTS 方法論の分析」約 19 分）を鑑賞。VTS で用いる 3 つの問いかけの目的を、VUE スタッフがファシリテーターとなり、アメリカで VTS のトレーニングを受ける受講生たちがディスカッションする様子を記録した同映像は、アメリカでのトレーニングがどの様に行われているかの参考となった。また、ディスカッションの進行の方法論として、パラフレーズ、リンク、他の可能性を問いかける VTS の 3 つ目の質問が用いられており、本セミナー受講者が現場に戻って、VTS を指導する立場になった際のシミュレーションとしての意味合いもあった。加えて、Step1 および 2 を通じて繰り返し語られてきた、3 つの質問の重要性を再検証する機会となった。

休憩を挟み、実践を踏まえた課題のディスカッションは、受講生の所属に即して 2 チームに分かれて行われた。各チームでは、実践の振り返りに基づき、

「(人数や会場レイアウトを含めた)環境設定の重要さ」

「VTS という、いつもと違う鑑賞(ゲーム)のルールをきちんと説明し、趣旨を理解してもらってから始めることの大切さ」

「(鑑賞者の)考えの多様性をどう活かしていくか」

<両グループに共通した課題>

「年齢や鑑賞レベルが混在することの難しさ」

「一期一会の鑑賞会の場合、目標をどう設定するか(鑑賞者の満足度? 鑑賞者の思考の発達?)」

<美術・博物館 / ギャラリーの場合>

「発言しない生徒達へのアプローチの仕方が難しい」

「考えてはいるけれど、発言しないタイプのじっくり型の子供をどう評価するのか」

< 学校の場合 >

といった声がきかれ、受講者が抱える課題や問題点が浮き彫りとなった。今回は、限られた時間の中で、各課題を十分にディスカッションすることは出来なかったが、1月に2回目の事前ミーティングがあることを踏まえて、あえて課題の共有にとどめ、受講者なりの答えをこれからの実践で見つけ、その成果を1月に共有することとした。

最後に

事前ミーティングの目的のひとつが、受講者のディスカッション・スキルアップであることも考慮にいれると、今回の(ある意味意図された)消化不良の状態を解消することが、次回のディスカッションに向けてのモチベーションになればと願っている。ミーティング終了後には、

「(他の人の実践方法を聞いて)勉強になった」

「新たな発見があった」

「皆さんの実践報告を聞いて、私は失敗を恐れて頭の中でぐるぐる考えてるだけだったなあ・・・と、強く感じました。最初から上手にできなくて当たり前だし、とにかく実践してみよう!と思います」

という受講者の声が聞かれ、各々に課題とその解決策の糸口も持って帰ったと受け止めている。次回の事前ミーティングは1月28日(土)に設定されており、ここでは、ディスカッションの時間をたっぷり取る、言い換えれば、受講者のモチベーションの高さと参加の度合いが学習成果につながる旨を伝えて、会は終了した。

補足

ミーティング終了後、番外プログラムとして、学生によるアート・コミュニケーションプログラム(以下、ACOP。VTSを基本に開発された対話型鑑賞法)の実践練習への参加を企画した。受講者同様、ファシリテーター(ACOPではナビゲイターと呼ぶ)としてのスキルアップを目指している京都造形芸術大学ASP学科1回生の実践練習に参加することで、受講生の実践へのヒントになると考えたからだ。また、Step2受講者アンケートにおいて、ACOPとVTSの違いに関する質問も寄せられており、この番外プログラムが、二者の違いまたは共通点を体験する機会になればと考えた。その際の参考になればと、学生が自らの振り返りレポートとして提出している「週間報告」を抜粋した名言集を資料として配布した。参加は任意であったが、10名程度の受講者が作品鑑賞を楽しむとともに、学生へのアドバイスを行っていた。