

Synopsis

Information Gathering Process Toward An Interactive Program Development for the Digital Appreciation Education

*Kinichi Fukumoto
Hyogo University of Teacher Education*

Appreciation education requires intrinsically varied resources such as art reproductions, videos, laser discs, and art book series. Among those resources, art book series are the informative one with full of visual materials of the art products and critical/aesthetic interpretations of those art works. The recent publication of the art book series seems to have an alternative approaches comparing to the conventional volumes.

The principal purpose of this study was to analyze the tendency of the recent art book series as a key resource to develop an embryo type of hyper-media lesson program for the computerized appreciation education. This major purpose was filtered down to the subordinate aims: to clarify if the contents have any indication for the structural appreciation programs and inquire into the applicability and adequacy of their information for the self-contained individual learning programs on the computers.

Three art book series were selected for the comparison in light of their educational orientations. This study showed that the recent art book series have a theme-oriented feature distinctively and give clear aesthetic interpretations with various media such as artists' original works, related photos of their private belongings, contextual objects reflecting their contemporary culture. Also their structural relationships of the contents are interwoven complicatedly with its coherency in terms of critical aspects.

Intricacy of information of art book series was screened to a meaningful set in order to develop a feasible structure of the learning contents regarding 19th century French artist Manet for the hyper-media appreciation programs. While the logical relationships were signified in the sequential process, the levels of the critical thinking were considered as a crucial aspect to be reflected in the process.

An inquiry type of hyper-media program was developed as an embryo model of self-contained art appreciation learning process using Hyper Card on the Macintosh computers. In the programs, three metaphors were used: Manet's house for Manet's personal history and his art work, art museum for Manet's related works and other artists' information, city maps/photos of contemporary Paris for historical and cultural background.

This model program awaits its field testing and future implementation on site of individual education setting using computers.

尋找鑑賞教育的新方向

兵庫教育大學助理教授

福本謹一

摘要

如何定位學校教育中的鑑賞教育，可說是現今日本美術教育的重要課題之一。在國小的美勞課以及國中的美術課中，表面上雖將課程內容分為創作與鑑賞兩部份，但其中的鑑賞課程部份，卻經常流於只是教師單向地在傳授知識而已，因此學生們對於此種教學法有敬而遠之的傾向。至於鑑賞課程流於單向教學的主要原因有下述三點：（1）教師懷疑學生們的鑑賞能力。（2）惟恐外來文化會限制學童的想像力與創造空間。（3）強調藝術欣賞是相當主觀且具個人色彩，因而否定鑑賞教育的可行性。但是針對上述對鑑賞教育所提出的疑問，我們可舉出下列三點相反的意見：（a）即使是中小學生也有屬於他們自己的鑑賞方式。（b）藉由瞭解不同的文化背景，以刺激學生的創造表現能力。（c）主觀且具個別性的鑑賞教育方式，不僅可促進個別化教育，同時可藉由同學間互相交換意見而培養出共同的價值觀。在此，我們提出一種新的鑑賞方法，即利用電腦，以具體的方式解決鑑賞教育所面臨的問題。此方式即為利用電腦將教材設定為可提供個別鑑賞機會，以達到個別化教育之目的，或是設定可與鑑賞對象保持良好互動關係的鑑賞環境，以及在設定課程時，按照年級的不同而循序漸進等，最後再驗收教育成果。

コンピュータ利用による鑑賞教育教材開発について

*Information Gathering Process Toward An Interactive Program Development
for the Digital Appreciation Education*

兵庫教育大学

Hyogo University of Teacher Education

福本 謹一

Kinichi Fukumoto



コンピュータを利用した鑑賞教育の教材開発を行う上で有用と考えられるいくつかの情報源の中から美術全集の動向に焦点を当て、その内容を分析するとともにハイパーメディア教材への活用性を検討して実現可能なプログラム・ユニットを提案した。

美術全集の今日的な性格として、鑑賞者に鑑賞のプロセスやアプローチをあらかじめ提示し、一定の鑑賞視点を用意するものになっており、視覚資料と言葉との相乗効果を期待したレイアウトによって、いわばインタラクティブな色彩のものが登場していることが明らかにされた。

その内容の構成がハイパーメディアのもつインタラクティブな構造化に示唆する点は、時代的脈絡を伝えたり作品分析の手がかりとなる視覚資料や一定の解釈を提示する情報を学習者との応答性をもって与えると同時に、批判的思考の契機となる適切な質問や分析過程を共有化させるための手続きを組み込むことなどである。

こうした過程を具体化するために、19世紀のフランスの画家マネを中心にした情報のハイパーメディアによる構造化を試みた。

はじめに

日本の図画工作科、美術科において鑑賞教育がようやく一つの市民権を得ようとしているように思われる。小学校の学習指導要領図画工作編において、鑑賞指導を従来と同じように表現との関連を図って行うことを原則としつつも、高学年の項で「鑑賞の指導の効果を高めるため必要がある場合には、表現の指導との関連を図りながら、鑑賞の指導を独立して行うようにすることとした」（文部省、1989）と、より積極的な意義を鑑賞に認めようとしている。これまでの鑑賞は、創造的自己表現を主眼とした教育課程の陰に隠れて、従属的な位置づけにあったといっても過言ではないだろう。確かに、子どもたちの発達の道筋に合わせ、低学年での、自己を中心とした表現活動の中で自分や友達の絵のよさを認めたりすることを出発点として、発展的に芸術作品へ向かうという鑑賞が考慮されていたが、あくまで自己表現につながるものが前提であった。このように自己表現を美術教育の中核に据えることで、言葉による絵画の批判的分析などは忌避されてきた面があるだろう。そこには、表現学習は表現メディアを使用するものであり、視覚芸術を言葉で学習することは知識学習にしかつながらないという狭隘な表現学習の見方がある。学習指導要領の「造形作品のよさや美しさなどを感じ取り」という表現がそのことを示している。それは、鑑賞の質的側面が情緒的で感性的なものだという短絡的な認識でもあるだろう。知的理解を排除することでしか、子どもたちの鑑賞や造形的表現が保証されないとしたら、あまりに貧困ではないだろうか。鑑賞に正しく向かうためには、知的理解が決して自己表現を阻害するものではないという基本的な認識をもち、鑑賞が視覚文化を受け身的に「見る」ものではなく、むしろ主体的に「読みとる」ものという方法概念を前面に押し出して、その手がかりを主体的に探し出すような探求のプロセスを重視したものが求められてよいはずである。今後鑑賞教育が成熟していくかどうかは、鑑賞を創造的な知的活動ととらえていくことができるかどうかによる

だろう。「もしも作品と対話したいのなら、ことばでなくとも、コミュニケーションの方法を学ぶ必要があるはずだ。私たちはそれを、どこで学ばばよいのだろうか」(赤木、1994)という問題認識に美術教育は早急に応える時期に来ている。

こうした基本視座に基づきながら、個別化教育やマルチメディア教育といった今日の教育的要請を見据え、鑑賞の一つのメディアとしてハイパーメディアによる個別的な学習の可能性を探ることを前提にした教材開発の基本的情報を得ることを本稿の目的とする。近年、鑑賞教育に関わる環境は大きく変化しており、直接的にも間接的にも鑑賞教育に影響をもつものと考えられる。ハイパーメディアによる教材開発を考える場合、それらの動向を無視することはできないし、情報源としての役割を見逃すことはできない。むしろ、それらのもつどういった内容・方法が学習として活用できるのかを探る情報の場としてみなすことが重要である。

ハイパーメディア教材開発における情報の場

鑑賞教材を考える際の情報収集の場は、多様であるが、近年その動向が注目を集めているものに次のようなものがある。

そのひとつは、教育普及活動に力を入れつつある美術館である。余暇時間の拡張や生涯教育という教育的視点の設定、週5日制という学校教育の制度的変化によって美術館が社会に対して担うべき役割を問われながら、欧米ですでにその意義と有用性が検証されてきた美術館教育の方法論の多様化がわが国の美術館の運営にも影響を与えてきた。そうした中で試みられつつあるワークショップやワークシートといった形式の中でも、従来の受け身的美術史的見方に偏向したあり方を変革し、インタラクティブなコミュニケーションを重視したのが見られるようになってきている。こうした試みに見られる学習形態が今後の学校における鑑賞教育に示唆する点は多いはずであり、より専門的な立場の視点で美術館と教室を双方向につなぐ接点を提供する可能性を秘めている。

次なる情報の場として視覚メディアがある。視覚文化の発展とともに様々な視覚メディアが充実しつつあるが、それらの存在は、鑑賞教育の重要な教育的かつ視覚的資料であり、従来からの美術作品の複製資料、ビデオ、LDに加えて、コンピュータでアクセスするCD-ROMなどが含まれる。CD-ROMソフトウェアのようにコンピュータ上でアクセスする新しいタイプの視覚メディアは、既存の画像データを利用して使用者が双方向に関わっていけるような構造をもっている。高木(1992)はハイパーメディアの構造的性格を「時系列生成型」と「空間生成型」に区別しているが、そこには、鑑賞のための学習内容や画像データのみならず、そうしたデータに学習者がどういったかたちでアプローチできるのかという方法論的示唆が含まれている。

視覚メディアには、授業を前提として作成された複製資料だけでなく、それらを含みもつ一般的な出版物、すなわち美術書や美術全集がある。それらも従来から基本的な鑑賞の補助資料として一般教室、図画工作室・美術室、図書館などに備えられている。とりわけ美術全集は近年その性格を変えつつあり、作品を「見る」ものとしてだけでなく、読み手に積極的な意味をもって「見る」方法を提示するものに変化しているように見受けられる。

以上のような、美術館の教育普及活動、ハイパーメディアの内容と構造、視覚メディアの性格などを鑑賞教材開発の情報源として内容分析しておくことが重要であると考えられるが、今回は美術全集を取り上げ、それが具体的にどう変化しているのか、ハイパーメディアの構築にどういった形での利用が可能になるのかを考察する。

美術全集の内容構成について

何種類かの美術全集の構成の特徴や内容の扱いについて、19世紀の作家マネを例として調査した。比較的安価で一般的読者層を対象に出版されたと考えられるもののなかから、20年程度経たものとして、1968年に出版されたA社の「世界美術全集」、最近出版されたもので、新しいアプローチをめざしていると考えられるものとして、1992年にB社から出版された「日曜美術館名画への旅」及び1994年C社刊の「ビジュアル美術館」を取り上げた。

①世界美術全集

この全集の第10巻では、マネ、モネ、ドガが視覚の変革者となった画家として取り上げられている。マネに関しては、23作品がカラー図版として一まとまりになって載せられており、その後に、「視覚の夜明け」と題された3人の画家の時代背景や美術史上の意義について説明がなされ、最後に作品解説が続くという従来型の美術全集の構成をもつものである。このような構成においては、前半にまとめられた作品図版については、スライド・ショーのようにマネ（及びモネ、ドガ）の作品をブラウズしながら鑑賞することができ、興味があれば、「視覚の夜明け」に進み、作品の裏側にあるものを知り得ることができる。そして、個々の作品の成立過程や存在意義については、作品解説を見るという流れが予定化されている。この巻におけるマネに関する作品と内容の構成を図式化したものが図1である。

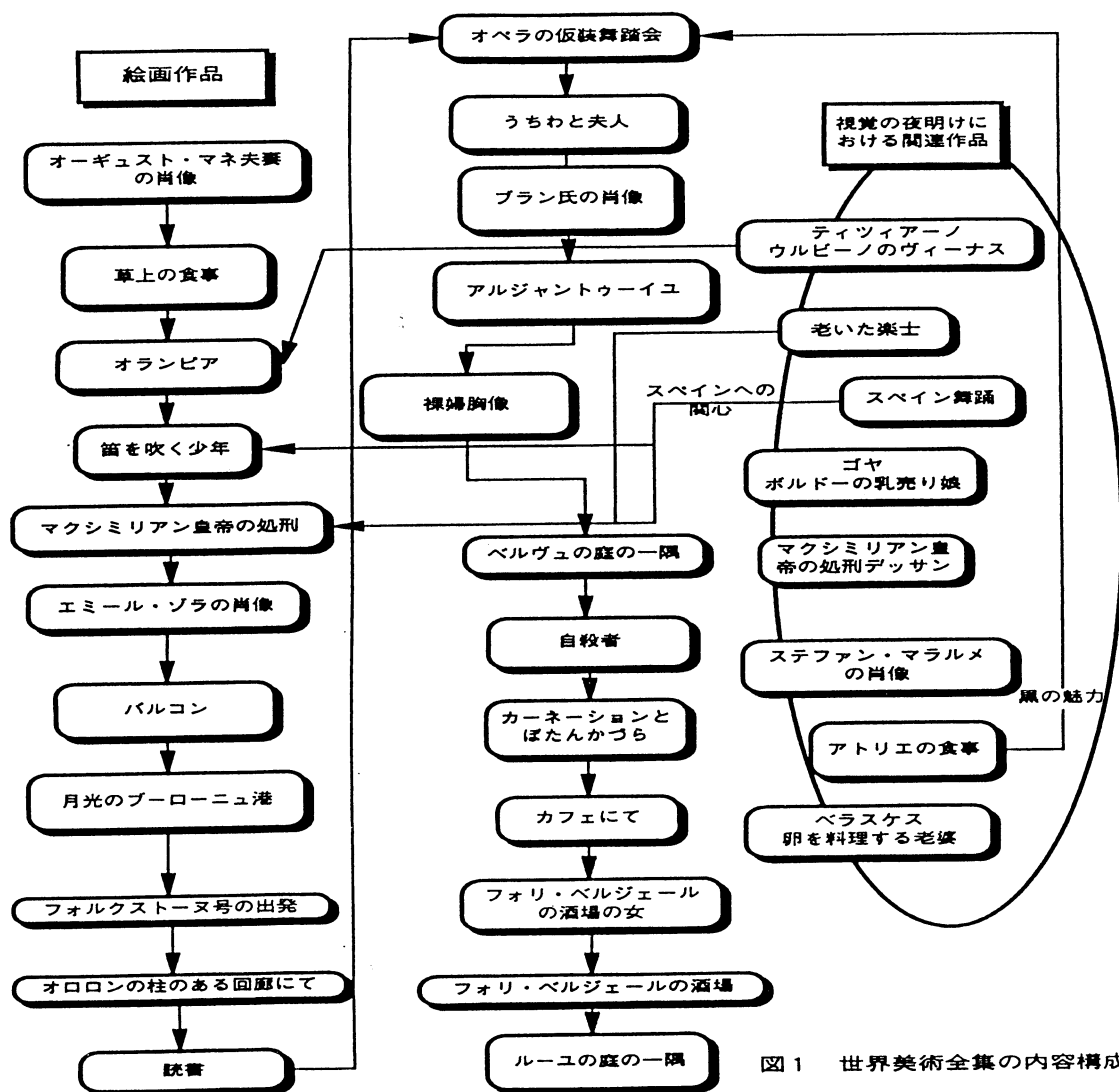


図1 世界美術全集の内容構成

「視覚の夜明け」は、マネに始まる視覚的革新、すなわち印象派への道程を3人の作家に焦点を当てて解説する。マネに関しては、黒と白の対比というサブテーマによっても明らかのように、印象派の影響を受けながらも黒白の対比をマネが捨てきれなかった理由が示される。また、「オランピア」が引き起こしたスキャンダルを概説し、その理由を3点に集約している。このオランピアの成立に影響したスペインへの関心や、ティツィアーノのウルビーノのヴィーナスなど参考とされた作品、オランピアに見る絵画史上の価値が語られている。その他、「マクシミリアン皇帝の処刑」についても同

様の説明がなされており、これら2作品を軸にしたマネの絵画の位置づけが明らかにされている。

しかし、「彼の視覚が新しいばかりでなく、一方では伝統的構図を借りながら、その主題の意味を抜き去り、古いものと新しいものの対比を強め、つまり相反する力を均衡させながら、生のもつ背理そのものを尖鋭に表現したからである」、「公衆の憤激を買ったのは、彼が対象をとらえるこの冷厳さであり、抒情を否定する目の非情であった」、「裸婦のかたわらに立って花束をもった黒人の奴婢が闇の中でさまざまな黒をかざわけているように」といった文学的表現による解説はそれらしく提供される反面、子どもたち、あるいは無垢なる素人の読者を念頭に置く限り、作品と鑑賞者の間に言葉の垣根を築いてしまっているように思われる。そうした解釈にたどり着く過程が明らかにされることがこうした解説には要求される。

作品解説における「オランピア」の項では、オランピアがサロンで騒動を巻き起こしたという作品の革新性がまず示され、次に構図がティチアーノの「ウルビーノのヴィーナス」とゴヤの「裸体のマハ」から示唆されたという他の作品との造形的類似性や題名がマネの友人のザッカリー・アストリュックの詩に由来するという作品成立過程での作家のさまざまなアイデアの由来、また主題となった裸婦に対する画家の視線が「色面として、純粋に視覚的にとらえようとしている」こと、「タッチの運動と白と黒を基本とするさまざまな色価によって、新しい空間が築き上げられている」という美学的解釈が記されている。そして関連図版としてティチアーノの「ウルビーノのヴィーナス」とゴヤの「裸体のマハ」が掲載されている。ここでは、具体的例証として関連作品が示されているので、作品への接近度が高まっていく。

②日曜美術館名画への旅

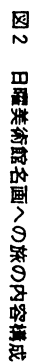
この全集は、その凡例に記述されているように、「西洋の先史・古代から現代までの絵画作品を144点選び、1点ずつ詳しく鑑賞・解説しながら、同時に関連する美術史上の問題（主な主題、技法、重要な概念、興味深い現象など）や歴史上の問題、作者の美術史的位置づけなどをわかりやすく論じた」ものである。その第19巻は、19世紀Ⅲ「屋外へ出たキャンバス」というテーマにもとづき6人の画家による以下の6作品を配したものである。ジャン・レオン・ジェロームの「法廷のフリュネー」、エデュアル・マネの「エミール・ゾラの肖像」、エドガー・ドガの「カフェ・コンソール『レ・ザンバサドゥール』にて」、ピエール＝オーギュスト・ルノワールの「夕日の積みわら」、ポール・セザンヌの「キュービッド像のある静物」が扱われている。

マネに関する記述としては、本書の総論において、マネの「草上の昼食」が引き起こしたスキャンダルの内容が具体的に記述され、そこから印象派への関連が語られており、「わかりやすく論じた」という編集方針通り、基本的なアプローチにおいてごく一般的な読者を意識した明快な説明が行われている。世界美術全集では、ある程度、印象派についての予備知識なくしては、解説が理解できないが、ここではそうした点でより幅の広い読者を対象としていることがわかる。

中心的作品として取り上げられているマネの「エミール・ゾラの肖像」は、「友への謝意と描かれた画家自身の関心」という副題をもち、絵画の部分に着目しながら、そこに絵画に隠された画家個人の意図や関心を探るといった展開になっている。その内容の構成を図式化すれば、図2のようになるだろう。

この構成では、基本的な作品である「エミール・ゾラの肖像」の肖像画における部分の意味をにじり口に、マネの交友関係と絵画との関係、画題に影響を与えた作品とマネの関心、「オランピア」の果たした歴史的意義などに焦点が当てられている。美術史上のマネの作品の評価を言葉のみで概説するのではなく、作品の部分や他の関連作品などあくまで、視覚資料を主に提示しながら、実証的な方法によって解釈が与えられていく。読者は、レイアウトの視覚的要素のもつ魅力はもちろんであるが、絵解きの快楽を資料に裏付けられた解釈をもとに共有していくことができる。鑑賞を全体的な印象や、色や形態の造形的要素だけに還元することなく、読みとりの方法論に対する示唆を受け取っていくことになる。

③ビジュアル美術館



この美術全集は、ドーリング・キングズレイ社のアイウィットネス・アート・シリーズの訳本である。作家をベースにした美術全集ではなく、「印象派の技法」、「遠近法」といったテーマにもとづくものと、個人作家に焦点を当てたものに分けられる点で、従来型的美術全集とは性格を異にしている。美術全集と美術事典を合わせもったものと考えられるかもしれない。このシリーズは、「全く新しいアプローチで画家の伝記と芸術的分析を織りまぜています」と表紙カバーの折り返しにあるように、作家の有名な作品のみならずあまり公開されていない作品、作家の用いた素材や同時代の写真資料、書簡などを載せた「秘蔵アルバム」的な視覚資料となっている。内容的には作家に与えた他の画家の影響、生涯における重要な出来事に焦点があてられており、画家の絵画制作の技法面で重要な発展となるものや主題の扱い方に関する研究を視覚的に提示しているのが特徴である。マーシャル・キャベンディッシュ社が1885年に刊行したグレート・アーティスト全集も類似の編集が行われており、博物誌的な印象を与える。

ビジュアル美術館の第5巻は、マネを扱っているが、作家個人の生きた時代背景をその生涯に沿ってたどり、その時系列で生まれた作品の評価や位置づけを言葉だけでなく、関連するモノ群によって説明しようとしている。その構成図版の分類を図式化したもの（部分）が、図3である。これを見ても分かるように、マネ個人の作品のみならず、関連する作品やマネ個人に関するモノがちりばめられていると同時に、マネの存在した場所、時代を語る上で必要とされる写真やモノが多用され、美術作品を成立させる周辺情報を視覚的に扱うことで、美術作品の特徴や背景を「見せる」。そこに「全く新しい」かどうかは別にして従来のアプローチとは異なる意図を感じとることはできる。また、一種図鑑的なレイアウトが左から右へ、上から下へという言語の流れに沿った読みを強制しないで、図版部分と説明部分のランダムな視線の動きを誘発する。社会史、精神史、美術批評を見開き2ページに織り込んで、それらを「語る」のではなく「見せる」のである。芸術作品自体を「展示する」ことから、その周辺までをも同時に「見せる」ものになっている。こうした扱いによって、絵画あるいは芸術作品の細部に作家や時代を映すモノが配されていること、またそれらが作家の興味、関心や表現意図と密接な関わりをもつことなどが伝えられるだろう。

美術全集に見られる構成の変化とその特徴

こうしてみると、「世界美術全集」は、従来美術全集の基本的なスタイルをもちながら、同時期の特定の表現様式や運動を代表する複数の画家について扱うことで、美術史上の定位を一定の広がりをもって理解させることを主眼としているように感じられる。構成としては、最初にオープンな形で自由な鑑賞を可能にする一連の図版部分、次に画家もしくは作品の美術史上の役割の解説部分、最後に各作品の解説部分からなる3段階のセット・メニューであった。「名画への旅」は、一つの作品を手がかりとして、特定のテーマを実証的に解題することで、絵画分析自体への興味を喚起する。しかも、部分図や関連作品を多用し、視覚的訴求力を強めている。「ビジュアル美術館」は、同様のアプローチをもつ点で「名画への旅」と共通する点も多いが、さらに一歩進めて、作品のみならず、作品を時代や作家個人の関連事物を周辺に配置することで、図と地の関係を前面に押し出したレイアウトをもっている。

このようなビジュアル的なものへの移行は、マルチメディアがキーワードとなりつつある時代的要請を反映したものかもしれない。作品の「美しさを享受する」ことを第一義にしたものから、画家や作品の解釈の「分析過程を共有する」ものに変容しつつあるのである。従前の美術全集に踏襲されてきた3色菱餅的な性格のものでは、一面で鑑賞者の知識のラティチュードにあわせた作品との対話関係の自由度が高いと言えるかもしれないが、視覚文化に馴らされた無垢なる鑑賞者にとっては、作品と解説の一対一対応的なフィードバックのわずらわしさから、情緒的反応の域を出ない鑑賞に終わる可能性も高い。

一方のビジュアル・インタラクティビティーとでも呼ぶことのできる今日的な性格をもつものの場合には、言語と視覚の相乗的な補完作用を期待したメディアとなっている。鑑賞者に鑑賞のプロセスやアプローチをあらかじめ提示し、一定の鑑賞視点を用意するものになっている。しかも、視覚資料と言葉との掛け合いのようなレイアウトによって、いわばマルチメディア的な色彩のものに変容し

つつあると言えよう。こうしたことは、多面的で任意なアクセスを可能にするハイパーメディア上での内容の扱いによってより自由なものとなるだろう。それによって、「分析過程に参加する」意識をもつことも可能になるかもしれない。

これらに見られるような作品自体への生身の鑑賞ではなく、特定の解釈をア priori に提示する方法では、作品自体との対峙から生まれる自由な鑑賞を制限するかもしれないが、関連する作品群や周辺事物が作品の説明手段としてだけでなく、新たな想像を掻き立てるモノとしても機能する。それらのモノもまた新たなコンテクストを呼び起こし、もともとなった作品や作家に対する興味だけでなく、時代性や風俗、社会的文脈への関心へと広がっていく。

いずれにせよ、美術全集に見る前述のような傾向は、作品や芸術家の断片的紹介、作品を芸術家の意図においてのみとらえる直接的関係性の強調、知識の時系列による配列といった鑑賞の姿から脱皮することを示唆してくれる。学習指導要領の「よさや美しさを感じ取り」の言葉に見られるような情緒性に還元される鑑賞ではなく、それを知的興味や関心を伴ったものへと高める方法論が求められるのである。

美術全集の情報のハイパーメディアにおける活用性について

これらの情報のハイパーメディアを見越した活用性を検討すると、情報を関連づける上で視覚的な材料の多様性と複合的な関係性、すなわちリニアな情報の流れでだけでなく、情報と情報の間を自由に行き来できるラチス構造もしくはネットワーク構造も含まれていることが重要である。

このような構造をコンピュータ上で実現するための環境設定としては、ハードウェアの最小限の構成で開発できること、授業の中で学習者が興味・関心をもち、個別的で主体的な鑑賞活動を展開できることを基本的要件として考慮する必要がある。そしてハイパーメディア情報統合のプラットフォームにはハイパーカードを使用することを前提としている。ハイパーカードは、カラー画像を扱いにくいなどの短所をもつが、マッキントッシュ・コンピュータに最初から付属しているため標準ソフトとして広く使用されており、作成方法が初心者にも親しみやすいことや、個々の学習者の個別的な学習展開を期待できるオーサリング・ソフトウェアとしての性格も兼ね備えていることなどの長所がある。

このハイパーカードでは一般にノード間のリンクの容易さからネットワーク構造を実現しやすく、学習者の拡散的な思考様式に比較的対応しやすい。この特性を有効に活用するとすれば、学習者が学習の道筋を決定できるような設計にしておくことが望まれる。自己学習を促進するような主体的な学習を保証できるかどうかは、教材の構造がどれだけネットワーク化されているか、どれだけインタラクティブに学習課題の選択が可能になっているかに依存すると考えられる。しかし、情報の各要素がすべてネットワークで結ばれるような構造になっていると、設計上も学習者の思考様式、関心、能力レベルなどの諸条件をすべてア priori に予測した設定が必要となり複雑化すると同時に、学習者の側でも学習の定位が困難になり学習意欲の低下を招くおそれがある。ネットワーク構造をできるだけ維持しながら、どういったところにいるのかを知ることのできるような工夫も必要である。

これまでに美術の領域において開発された鑑賞教育をめざすプログラムには、インディアナ大学のガイ・ハバドラの「アート・ストランド」や鑑賞の補完的ツールとして開発されたVAIS（視覚美術索引）などがある。(Hubbard,1990)「アート・ストランド」は個別化授業を前提としたハイパーメディアであるが、題材の選択肢も多く、数種類の題材がクラスター化されてストランドと呼ばれる階層的な題材の樹系図として示されており、学習の定位が容易にできるように工夫されている。また、VAISと呼ばれるデータベースシステムでは、内容の構造が、1) 物理的特性（色、テクスチャなど）、2) 形式的特性（構造、バランスなど）、3) 技術的特性（メディア、方法など）、4) 表現的特性（目的、意味）から分析されており、「ナショナル・ギャラリー・オブ・アート」というメディアに活かされている。(Marshalec,1991)これらのハイパーメディアにおいては、1) 特定の概念に関連する代表的な美術を検索し、提示する、2) 各時代美術の様式、主題などの比較、対比を行なう、3) 参考作品に情報を付加して、スライドの代替提示をする、4) 制作過程での個別的な問題に見合う学生のアイデアを補完したり、発展させる（メディアの扱い、主題の解釈など）、5) 美学的概念に関して通時的に比較、対比する、6) 美術作品を記述する概念や専門用語などを広範囲に検索する、

といったことを可能にしている。また、最近の報告にあるような小学校、中学校レベルでのプログラムでは、発見学習的な要素を組み込んだものも見られる。(Slawson,1993)

こういった動向もふまえながら、先の美術全集から得ることのできる情報をもとに図画工作の教科書（日本文教出版）にも取り上げられている、マネの「笛を吹く少年」を中心に、情報の関連性を考えてみることにする。その教科書では、「東西の交流」という視点で、ゴッホの「タンギーおじさん」と併置して掲載されており、日本の美術文化が中国、西洋などの影響により発展したこと、19世紀のフランス美術が浮世絵の影響を受けたことを学習する際の一例として取り扱われている。マネの「笛を吹く少年」に関して学習者が教科書から受け取る情報は、「マネの絵の、どこか気品のあるかわい少年は、こ笛隊の一員である。発表されたときは、なんだかトランプの絵みたいだと不評だったが、今日では、マネのけっ作のひとつとして有名である。大たんで、おおまかな筆づかいで、ものを色面でとらえ、あまり陰影などにとらわれていない。これはマネが日本の浮世絵を見て、その平面的な色面の表し方に大いに感心し、自分の絵に生かしたといわれている」（日本文教出版社、1992）という記述だけである。「東西の交流」という学習では、「笛を吹く少年」自体の鑑賞が主眼となっているわけではないので当然とも言えるが、かなりの情報を補完しなければ、鑑賞への着眼点を見いだすことが困難である。特に「笛を吹く少年」では、衣装や笛などのモデルの属性以外に情報を与えるものが少ないので、教科書自体では、その作品と日本の浮世絵の共通性としての平面性を見いだすことは難しい。教師用指導書において指示されている「人物を題材にした浮世絵を取り上げ比較鑑賞させ、浮世絵の影響をとらえるようにする」という指導、援助を待たなければならないのである。授業においては、こうした教師の働きかけが重要なことは言うまでもないが、個別的な学習を可能にするハイパー・メディアとしては学習者個人の任意的なアクセスが可能な、情報や資料の構造的関連づけが必要となる。

「笛を吹く少年」を例に取れば、情報源としての3冊の美術全集からの一部の情報の関連性を考えて整理すると、図4のようになる。情報によってはツリー構造をなすものもあれば、ラチス構造になるものもある。このような情報の構造をもとに最小限の内容の関連図式を考えると、さまざまな組み合わせが可能であるが、一例としては図5のようになる。この場合、含まれる情報の学習における位置づけは、情報の総体と学習とが等価なものとして扱われるのではなく、知的探求をめざすような過程的な学習が成立する契機を提供する一つのコンテキストと考えられるべきである。

しかし、このような情報の一元的な構造化だけでは、セルフ・コンテインド（自立した）な鑑賞の基本的メディアとはなりにくいことは自明である。学習者との応答性をもったいわゆるインタラクティブな構造化を決定していくためには、時代的脈絡を伝えたり作品分析の手がかりとなる視覚資料、あるいは一定の解釈を提示する情報がインタラクティブに与えられると同時に、思考の契機となる適切な質問や分析過程を共有化させるための手続きが必要となってくる。

質問、もしくは言語的な応答を組み込むこと自体は容易であるが、その質問によってどういった反応を学習者に期待するのか、その言語的要素の果たす役割を明らかにしておくことが望ましい。石川（1987）は、文化の総体としての歴史の文脈の中に美術作品を位置づける方法と、美術作品自体に即してその質を理解する方法、それに表現と結びついた体験的方法を、より総合的な現象として作品を理解するための手段として提起しているが、とりわけ作品の質を理解する方法についての言葉の重要性をアイズナーやウィルソンの知見に基づいて強調している。そこで看過すべきでないものは、「言葉により記述したり表現したりすることが、鑑識眼を高めるために重要な役割を果たしていることも、十分に考慮する必要がある。ただし、ここでも再び強調されなければならないのは、その言葉が美術作品について概念的な判断を下すものではなく、想像力に働きかける暗示的・詩的なものであることであろう。そのような質の言葉と想像力のフィードバック作用の繰り返しによって、美術作品は多様な局面を開示し、それ以前と異なる新たな姿を表すのである」（石川、1987）という指摘である。注意すべきことは、言葉による質的な理解という側面が、ややもすれば知識の切り売りのものとなって単なる知識学習と同値化されてしまうことである。そうしたことを避ける上でも、応答の質やバランスを計画的に組み込むためにその問いかけと、予想される応答関係をあらかじめレベル化しておくことも必要だろう。

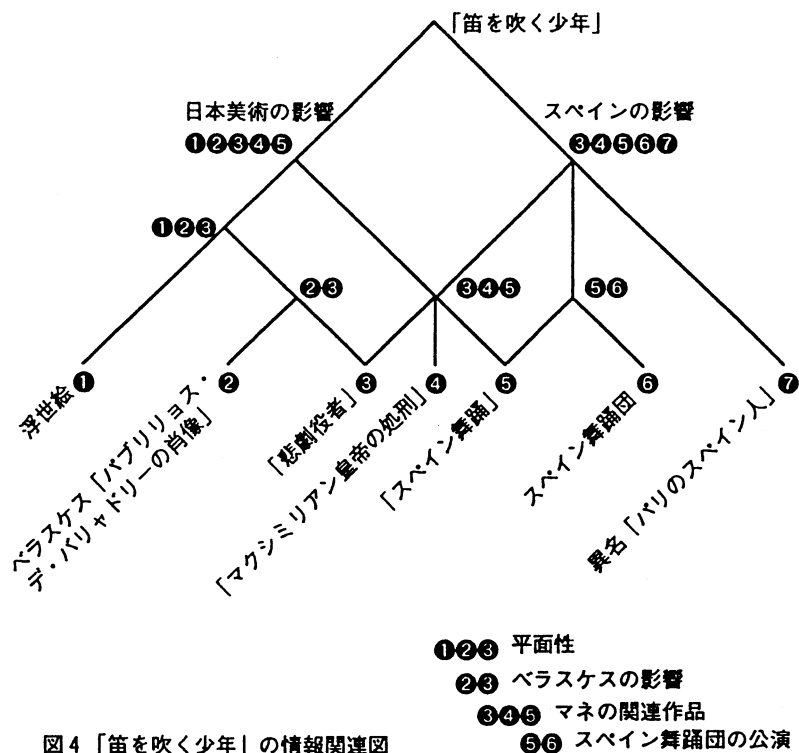


図4 「笛を吹く少年」の情報関連図

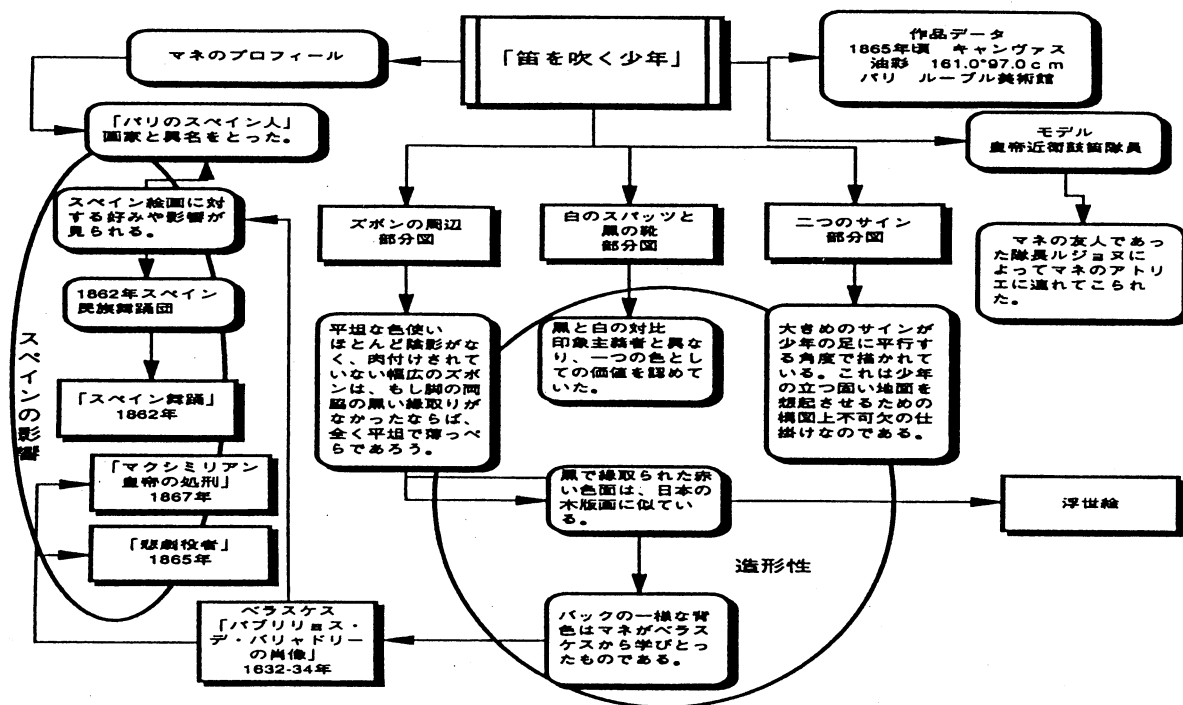


図5 「笛を吹く少年」の内容構成図

批判的思考力を高める問いかけのレベル

米国のDBAEにおいて開発されている教科書や実践を見ると、批判的思考力を高めることをめざして、「問いかけ」の重要性を早くから認識している。学習者の鑑賞記述を記述的項目、解釈的観点、評価的反応の三つの点から鑑賞の質を測定しようとする方法の開発やそれに類する実践は、そうした動きを端的に示している。(Johnson & Cooper,1994)また、教科書の一つである"A World of Images"では、ベンジャミン・ブルームの「認知領域における教育目標の分類」をもとにした問いかけ内容の性格分類と批判的思考力のレベル化を行い、思考と内容の系列化が知覚から評価へと段階を追って設定されている。(Chapman,1992)それを以下に示す。

●知覚＝何をどこに、どの程度？

現象への着目。(気づく、反応する、見いだす、知る、見る、触れる、観察する、注目する、集中する、見つける)

- ・最初にどの色が目につきましたか？
- ・どんなものが描かれていますか？

●知識＝何を？

学習した事実や情報の類似したかたちで思い起こす。(名付ける、定義する、述べる、当てはめる、引用する、同定する、繰り返す、リストにする)

- ・バランスの三つのタイプをあげなさい。
- ・デザインの要素をリストアップしなさい。
- ・この作品の制作年をあげなさい。

●理解＝何を、なぜ？

学習した情報を違ったかたちで理解し、翻案する。(記述する、換言する、まとめる、説明する、一般化する、解釈する)

- ・20世紀のグラフィック・デザインの単純形態への動向を説明しなさい。

●応用＝どのように、いつ、どういった順序で？

情報を新しい文脈において関係づけたりアイデアを生かす。(応用する、生み出す、解決する、使用する、計画する)

- ・美術批評を段階を追って演示しなさい。

●分析＝何を、どうして？

情報を検証したり、構成部分に仕分ける。(分類する、比較する、対比する、図式化する、分析する、分類する、関連づける、単純化する)

- ・この美術作品の主要な要素は何ですか？それらは互いにどう関連していますか？
- ・グラフィック・デザインと版画の違いはどういった点で似通っていますか。また、どういった点で異なっていますか。

●総合＝何を、どうして、どの程度？

学習したものと異なったかたちで計画を立てたり、新しい表現方法を考える。(構成する、創造する、形態化する、デザインする、組み立てる、発展させる、制作する)

- ・自分の計画に従って、独自の粘土作品を作りなさい。

●評価＝何を、どこで？どうして、なぜ？どの程度、なぜ？

客観的な基準や、安定した内的基準に基づいて判断を下す。(評価する、判断する、等級化する、推賞する、順位づける、選択を正当化する)

- ・どのような美術形態にもっとも興味がありますか。多様な形態の中で、どうして、なぜそれを選んだのですか？
- ・美術において伸びた点を自己評価しなさい。その判断理由を示しなさい。

しかし、ローラ・チャップマンは、この分類は、論理的思考の発達を前提にして構想されたもので

あり、美術の性格を考えた場合、「知覚が美術において最も低位で容易に教えられるものと設定されているが、美的知覚は様々な新しい視点でものを見ることを学習する極めて複雑なプロセスである」(Chapman,1992,p.20)と述べ、そうした知覚の見方の転換や「発想の豊かさ(fluency with ideas)、創作活動における柔軟さや効果的な対処(flexibility in habits of work and efficiency)」(Chapman,1992,p.20)を含む芸術行為の価値を考慮した扱いも必要だとしている。そして、ブルームに基づく論理的で言語的な教育目標を引き出す問いかけも、「非言語的な活動、例えば主体性、新しい経験を受け入れようとする姿勢、非言語的コミュニケーション、美術に見られるあいまいさに対する慣用もしくは享受や美的経験の非言語的な個々の事象に対する興味」(Chapman,1992,p.20)についても同様に重要視すべきであると主張している。そのために、以下のような視覚的、創造的思考につながるような「問いかけ」を提示している。

◎いくつかの考えが浮かびましたか。[発想の豊かさ]

◎それらの発想は、質的に異なったものか、あるいは同じ発想の変種にすぎないものですか。[柔軟性及び自己評価]

◎(特定の事物について)これに名前が付いてないとして。言葉を使わないでそれを人に伝える方法を提示しなさい。[非言語的コミュニケーション技術]

◎これは、今までに見たもの、感じたこと、したこととどのように異なっていますか。[独自性の評価]

◎特定の仮説を学習したことを前提として、その仮説を帰無仮説とした場合、どうなるでしょうか。[仮説の否定]

◎あるものや経験を判断することは必要でしょうか。それ自体の価値を、特別のものとして大事にすることができますか。[美的経験の内在的価値]

◎美術のどのような目標や問題に興味がありますか。どのようにしてそれを達成しますか。[個人的目標の設定と美術的問題の同定]

◎美術に関することがすべて理解し得ると思いますか。もしそうだとすれば、どうしてでしょうか。[美術の複雑さやあいまいさの価値]

◎もし、あることが習慣的な方法でできないとすれば、どうしますか。[創造性と柔軟性]

これらは、論理性を主眼とした問いかけの補完的なものであり、創造的で、視覚的な思考力を高めると同時に、美的知覚を刺激するものとみなされている。このような教育的目標とのかねあいを視野に入れた質問の設定だけでなく、美術作品の批評観点についても明記し、以下のような例示を加えている。

記述

- ・作品の第一印象はどんなものですか。
- ・作品に認められる事物やそれらのもつ意味の手がかりとなるものをリストアップしなさい。
- ・作品の主要な造形的・感覚的要素や、技術的属性について記しなさい。

分析

- ・作品をデザインの原理の観点から分析しなさい。
- ・作品に描かれたモチーフや事物の関係を分析しなさい。

解釈

- ・作品を構成している部分部分はこういった働きをしていますか。作家は、こういった経験を見る人に与えようとしているのでしょうか。
- ・作品から受ける感じについて、その理由を述べなさい。作品の価値を解釈しなさい。

判断

- ・なぜこの作品を評価するのですか。
- ・この作品を評価する上で適当と思われる基準は何ですか。

- ・その判断基準の出所を示しなさい。(生活経験で得たごく一般的なもの、作品や美術理論についての知識に基づくもの、美術の専門家の意見によるもの)
- ・それぞれの判断について美術作品に示された具体的な証拠をあげ、判断の根拠を示しなさい。

ハイパーメディアの構想化に向けて

ここに示された観点や問いかけの性格は、教室を前提とした批評授業の準備や、授業後の評価には一面で有効であるが、そのまま網羅的にハイパーメディアに生かしていくことは困難である。情報を質問というかたちで提示するとしても、その反応を学習者はどこに返していくのかという問題があるからである。また、記述、分析、解釈、判断という批評観点に関して、作品の部分的要素の「記述」や造形要素などの「分析」のレベルは比較的容易でも、「解釈」や「判断」に関しては通常の授業においても困難であるという報告がなされている。(石川、1991) 現段階ではSlawsonの実践報告にあるようなコンピュータのディスク上に学習者がレポートというかたちで記述し、それを学習者同士で発表しあうものに妥協点を見いださざるを得ないかもしれない。しかし、将来的にハイパーメディアにおいては、仮想現実空間において、空間や時間を超越して、様々なモノに出会いながら、必然的に情報収集につながるような過程を組み込むことが必要である。

前述した批判的思考力を高める問いかけの知覚から評価に至るレベルに関しては、それぞれのレベルに応じた問いかけを組み込むのではなく、問いかけのレベルごとに学習者の何らかの行為に置き換えていく必要がある。

例えば、「どんなものが描かれていますか」(知覚)という問いかけであれば、作品の各部分に隠しボタンを用意し、それぞれに質問・解答もしくは解説を配置し、描かれた部分の確認作業に置き換えていく。

「作品の制作年をあげなさい」(知識)であれば、仮想の空間に登場する作者との対応関係から、時代や制作年に関するヒントを聞き出すという作業過程により、その制作年を探す行為に置き換える。

「この作品についての美術批評を段階を追って演示しなさい」(応用)という問いかけは、ノートパッド的なものに記述する行為よりも、批評家を表す人物像を空間内に設定し、批評家の音声を吹き込む。その際、記述、分析、解釈、判断の4つのセクターに分けたボタンを用意し、それぞれに録音機能を付加しておく。ノートパッドの場合は、記述する意味が学習者自身のメモ的なものにとどまりやすく、それに比べて、批評家という人物像を登場させることで、学習者が批評家に自己を投影させてピア・グループ(友達)を必然的に意識したより積極的な行為を期待できると考えられる。

また、作品を分析する過程を共有させるためには、分析に必要な情報を一つ一つ学習者が集めることによって初めてそれらを総合した一つの解釈に行き当たるような過程を組む必要がある。こうした言語的要素も含めた単純な構造化をマネの「笛を吹く少年」を借りて提示したものが図6である。

学習者にとって理解しやすいものにするため、情報を具体的なかたちで表現することも必要になるので、情報のまとまりを何らかの身近なものでメタファーとして設定する。図6では、1) マネ自身に関する情報や、中心となる「笛を吹く少年」の情報のメタファーとして、マネの住む家／アトリエを、2) マネの他の作品や関連する画家、作品、印象派の情報のメタファーとしては、美術館を、そして3) 歴史的、文化的文脈に関する情報のメタファーとしては、パリ市内の風景写真や、地図、風俗写真などをメタファーとして設定した。

基本的な流れとしては、マネの住まいをホスト画面として、そこを訪問し、マネ本人に出会う。「笛を吹く少年」に関する情報は最初から与えられず、「忙しいので、妻が相手するよ」というような表示、もしくは音声によって、別の場所で妻を捜し当て、マネの略歴に関する情報を得る。この作業を経て、アトリエのマネが「笛を吹く少年の制作をしているところだ。バックをこんな風に仕上げているのには訳がある。その理由のヒントが美術館のスペイン絵画の部屋にあるから、行ってみたまえ」というような指示を与え、パリ市内でのいくつかの情報アイテムや美術館におけるベラスケス作品を鑑賞することで得る情報を収集する作業をすることで、マネのバックの平面性の意味が与えられる。こうした一定の情報収集作業を前提として別のルートに行くことができるようにすることで、分析過程のシミュレートを行う。そうした知識的な情報収集を活性化させるために、「マネは笛を吹く少年

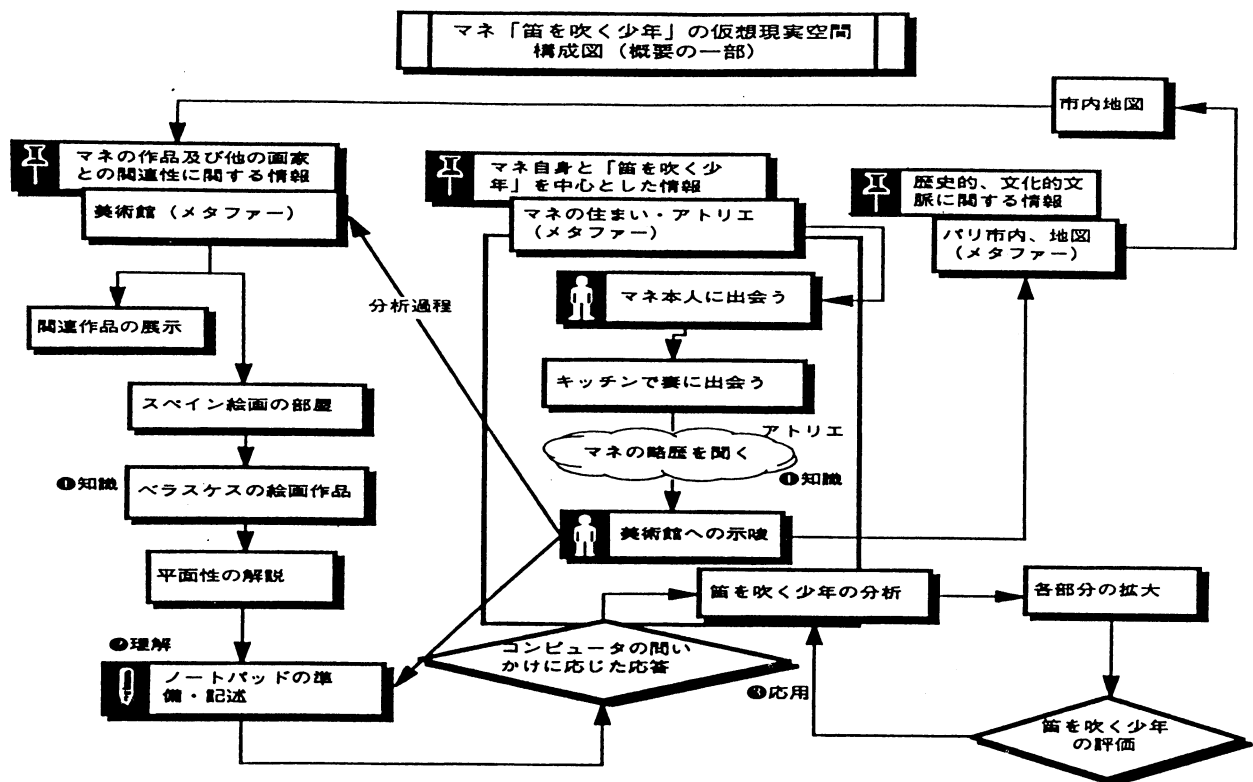


図6 マネの「笛を吹く少年」ハイパーメディア構造

のバックの制作に誰の影響を受けたか、あなたの思っている画家の名前を当ててみます」というゲーム的なプログラムを組み込む。ここでは、ベラスケスについての回答を行わなくてもよいが、アトリエのマネに戻った際は、マネの質問によってベラスケスを回答しなければ、再度美術館に循環する。ベラスケスの回答を明確にし、平面性の回答を提示することで、笛を吹く少年の他の情報過程に進むことができる。

ここに示した構造の一例は、図式を簡略化するために、情報の関連性がツリー構造をなす場合が多いが、鑑賞者（学習者）の年齢があがるにつれてラチス構造を有するものにして多様な過程を準備しておくが必要になるだろう。また、対応する言語モードを変更しておくことも要求される。しかし、このようにあらかじめ構造を詳細に用意して、部品を構成するためには、多大な労力と時間を要する。従って、一部オープン・エンディッドな構造にして、学習者がアイデアや構造を追加できるようなものにしておくこともより拡散的な過程を進展させる可能性につながるだろう。

結語

美術全集という、一つの鑑賞教材開発のための情報源を分析しながら、その傾向と内容の構造を明らかにし、ハイパーメディアに生かすことのできる内容を抽出する手がかりを得た。学習者の興味を高め、批評分析に迫る過程を組み込むためには、絵画の中に主題性や作者の表現意図、興味、関心などに迫ることのできる手がかりが潜んでいるもの、あるいは関連する作品や芸術作品以外の補完的な資料などを活用していくことが重要である。また、一定の解釈を得たものから、その解釈を知識として与えるだけでなく、批評分析の内容のレベルを考慮に入れて、分析過程をシミュレートするような実証的過程を組み込んでいくことが望ましいと考えられた。学習内容を、伝達を前提とした知識の全

集合とするのではなく上記のような形にすることで、芸術作品にさまざまな事象が隠されていることを多面的に知らせながら、芸術世界の奥行きを学習者に伝えていくことができると考えられる。



参考文献

- ▼赤木里香子、「作品との出会い」美との対話 8、山陽新聞、8/9、1994.
- ▼石川千佳子、「美術の鑑賞」大学美術教育学会誌、第20号、1987、pp.180-181
- ▼石川千佳子、「美術鑑賞の基礎理念－作品の解釈と価値判断をめぐって－」大学美術教育学会誌、第24号、1991、pp.41-47.
- ▼降旗千賀子、「美術館活動の可能性を求めて」、アート・エデュケーション、Vol.5, No.1,1993,pp.10-12.
児童美術研究会、図画工作6、日本文教出版社、1992、pp.32.
- ▼高木厚子、「ハイパーメディア、『仮想学習世界』生成、『実学習世界』生成」、アート・エデュケーション、Vol.4, No.3,1992,pp33-41.
- ▼文部省、小学校指導書図画工作編、1989.
- ▼Chapman L.H., A World of Images, A Discover Art Book Teacher's Edition, Davis Publications, Inc., 1992, pp.19-20.
- ▼Hubbard, G. Computer-managed Art Instruction: Freeing Teachers to Teach, Arts & Activities, May 1990, pp.30-33.
- ▼Johnson, M.H. & Cooper, S.L. Developing a System for Assessing Written Art Criticism, Art Education, September 1994, pp.21-26.
- ▼Marschalec, D. The National Gallery of Art LaserDisk and Accompanying Database: A Means to Enhance Art Instruction, Art Education, May 1991, pp.48-53.
- ▼Slawson, B. Interactive Multimedia: The Gestalt of a Gigabyte., Art Education. June 1993. pp.15-22.

