

美術科教育における鑑賞とメディアの特性

福田隆眞

牧野志穂*

On the Characteristics of Media and the Learning Materials
of Appreciation in Art Education

Takamasa FUKUDA · Shiho MAKINO

(Received November 29,1991)

ABSTRACT

In our visual environment, we have to take into consideration the different kinds of media that are related with our daily life. Media has some influence in the Art Education. We became able to accept visual informations by media and have the opportunity to operate them. In spite of this, we do not use media as learning material of Art Education in elementary and junior high school.

In this paper, we will describe the kind of media that can be adopted as learning material of Art Education, and make a comparison between its expression and others means of expression of Art Education. Through this comparison, we will consider media's characteristics and its technic of expression, reporting how important is the media as learning material of appreciation in Art Education.

キーワード：鑑賞教育、メディア、表現、鑑賞

はじめに

今日の社会が情報化社会であると言われて久しく、現在の学校教育について論じる場合も身の周りを取り巻くメディアの影響を考慮しないわけにはいかないであろう。情報化がますます進行して行く社会の中で、子どもたちの日常生活にもすでにさまざまなメディアが浸透していることは間違いがないように思われる。

そこで、今日におけるメディアの種類と特性を明らかにするとともに、それらが子どもたちにどのように影響を与えているか、さらにはどのように利用し、生かしていくべきかを考える必要があると思われる。そのようなメディア教育の在り方は、すべての教科で、その教科の特性を生かして考えられるべきであると思われるが、美術科教育においても、早急に、そしてま

* 山口大学大学院教育学研究科

た、独自の対応がなされる必要があるだろう。

美術科教育の教育内容は表現と鑑賞の2つの領域に分れている。私たちをとりまく諸種のメディアは表現手段と鑑賞対象の両方に渡って関わりを持っている。しかし学校教育としての美術科では被教育者は各人の長い人生と美術教育との係わりから考えると、その多くが学校教育を終えた時点で制作者としてよりも鑑賞者としての立場になる。そのような美術科教育の状況から判断して、本稿ではメディアの特性と美術科教育の鑑賞との関連を考察するものである。

1 メディアによる表現と技術習得

私たちが一般にメディアを想定した場合、多くが視覚的媒体を示す。例えば、写真、ビデオなどの映像をイメージしやすい。カメラやビデオの普及は、今日では過剰な日常化が進み、特殊な分野としての違和感を持つことが少なくなった。また、カメラやビデオの機器操作の方法についても多少の得手、不得手はあるものの、多くが自動化し、簡単な操作によって使用可能になっている。しかし、それら进行操作することはできるが、はたして機器の原理を理解しているかどうかは別の問題である。

メディアを美術科教育での表現手段として考えた場合、従来の描画教材との相違を明確にする必要がある。そこで従来の表現である描画材による表現方法と、メディアの一種としての写真を取りあげて表現方法についての比較から考えてみる。

両者の決定的な違いは表現者である人間の行為とそれによって作品に表われる効果との間の、言うなれば実感の強さ加減とそれによって生じる表現方法への精神的な距離ではないだろうか。例えば、絵筆で絵の具を塗る場合と、カメラのシャッターを切る場合との相違を考えてみると、絵画作品は描くという行為の実感が強くあり、描かれたものにも自分が描いたという確信が感じられる。しかし、カメラはシャッターを押したことに対する実感に比べると、出来上がった写真に対する実感があまりにも希薄であるように感じられてならない。さらに、コンピューターの映像になるとその実感はさらに薄くなり、作品が「勝手にできあがった」ような気さえるのである。そこでは、行為は間接的に捉えられ、表現の行為と作品との距離が精神的にもかなり隔たっているように感じられるのである。

写真誕生の当初から写真批判の考えには、写真は現実の写しであり、個性がなく、誰にでも写せるとか、写真は現実を写したものであるから特に取り上げて鑑賞するものとは思えない、といった根強い批判意識が隠されているように思われる。確かに誰でもが写真を「写せる」ことは疑う余地がない。ボタンひとつの操作で写真に何らかの像が「写る」ようにすることは誰でもができることである。しかし、そこで忘れてはならないのは常に決断を下しているのは表現者としての人間であるということではないだろうか。つまり、機械であるカメラやコンピューターを通してはいるが、人間の行為が確実にある効果を生みだしていることには変わりがないのである。

また、現代社会のメディアは多くがそのように人間の操作能力に頼っている半面、操作している人間自身が何をどのように操作しているのかが分っていない状況をつくりだしているのである。人間のメディア表現の機器操作能力に注目した場合、メディアの構造・原理についても知らずとも操作が「できる」ことと、それらを理解したうえで操作の意味が「わかる」こととは、あえて区別されるべきである。「できる」と「わかる」の本質的な違いに目をむける

と、結果としての効果と、その裏にある表現としての水準の違いは明らかである。¹⁾つまり、メディアとしての機器の構造・原理を理解し、表現上のつまづきがあった場合に、即その場で、問題の起こった部分に戻ることができ、フィードバックがなされることによってはじめて表現が「できる」といえるのであろう。

そこで、メディアによる制作の実感を得、精神的な距離を埋めるためには、メディアにおける機器の構造、効果の原理について理解することが必要である。また、従来の表現方法が逆に直接的であったがために、技術的内容が軽視されてきたという状況も考えられるのである。そうしてメディアを通して美術科に立ち返るとき、表現のための技術習得についてもう一度考える必要がある。表現技術の習得は、美術科教育では表現様式の固定化につながるという懸念もあって、奨励の度合いを低くしてきた。しかし、メディアによる表現ということを考慮するならば、機器の操作ということは、今後ますます必要に迫られるであろう。それらはさらに高度化するとともに、一般化するために操作が自動化、単純化されることが予想されるが、逆に言うならば、操作はできても原理が理解できない状況を生む可能性がある。メディアによる表現を創造的に行うためには操作技術の習得と原理の理解が必要となってくる。

2 鑑賞の意味

一般に美術の鑑賞は、「視覚や触覚を通し、対象物から、直観的に、美を感じ、味わい、楽しむことである」²⁾とされている。また、増成隆士は受容の側から見た芸術として、鑑賞を次のようにまとめている。³⁾

- ①自己体験を通じた知的判断によりながら芸術家の〈美技〉を見る喜び。つまり、芸術家の技の冴え・個性や独創性の新鮮さへの驚きである。
- ②〈精神の旅〉を体験することができる喜び。旅行とは、想像力による旅行であったり、肉体的・感覚的旅行であったり、知的旅行であったりする。
- ③〈新世界体験〉の喜び。この新世界とはわれわれが日頃暮らしている世界から見て単に新奇な世界と、訪れるたびにわれわれの感性・知性を新鮮にしてくれる世界とがある。
- ④〈排泄〉の快感。ある種の芸術鑑賞に関しては〈カタルシス〉が重要であり、そこから芸術鑑賞の個人的、および社会的意義も考えられる。
- ⑤〈共同体〉体験の喜び。鑑賞者は制作者とひとつの世界を共有しているという感慨を味わうことができる。そのこと自体が一種の感動となりうる。

美術における鑑賞は特別な場合を除き、すべて「見ること」によってなされると言えるだろう。「見ること」は複雑な機構をもち、単にひとつの感覚に終わることはないと言われている。

⁴⁾上記のように、さまざまな喜び・体験・感動が生まれるというのは、「見ること」によって鑑賞者の精神および他の感覚が活発になるとも考えられる。たしかに、ある種の作品を見て触覚的な快感（不快感）や精神的な快感（不快感）を感じることは珍しくないことである。逆に言うなら「見ること」がそのことだけで完結してしまうことはほとんどないと言える。

また、鑑賞の教育においては「見える目」を「見る目」に育てることの重要性が言われている。⁵⁾つまり、鑑賞が単なる受け身的なもので終わることを防ぎ、鑑賞本来の機能が果たせ、より深い理解をするためには、主体的・能動的な見方ができるようにすることが大切であると言える。そのためには、見て感じたことを文章に表したり、実際に制作することに結び付けたり

できるように教師側が設定する必要もあるだろう。

さらに、鑑賞の際には、知性的理解と感性的（直観的）理解の統合が図られる必要があるといわれている。⁹⁾知性的理解とは、分析的、観察的な態度による鑑賞である。これは、対象を認識し、理解しようとするものである。しかし、知的理解だけを重視することは、鑑賞の一面を見るにとどまる危険性がある。その場合に、作品にひとつの答えをあたえてしまうようになっては鑑賞の真の目的は達成できないと考えられる。また、感性を中心にした鑑賞の場面での鑑賞は、鑑賞者の主観的な感情をもとに、個人的な美意識によってなされる。「心の目を働かせ、生命を吹きこんで、感情移入しながら、主客一体の立場で、いろいろイメージしながら、対象に美を見つけ出すのである。」⁷⁾しかしまた、感性だけで鑑賞させることはあまりに漠然としている面がある。そこで、鑑賞の構造には造形要素や視覚言語を含んで知的理解を加え、美に対する感情や意識を知性や理論と結合させ、客観化、一般化していく必要があると考えられる。⁸⁾

3 メディアと鑑賞

前章では鑑賞のもつ意味について述べたが、次にメディアを鑑賞対象とした場合について考える。

メディアとは、「媒体」の意であるが、ここでは「表現の媒体」「コミュニケーションの媒体」を指している。そして、映像を作り出す機器は、映像を作り、送り、映し出すという意味で映像のメディアであると言えるだろう。そして、映像自体は視覚的情報を持ち、伝達するという意味で、視覚情報のメディアであると考えられる。したがって、ここでいう視覚的メディアとは、表現の「媒体」としての映像機器、そして映像自体を指している。

ところで、そのような視覚表現の媒体と言うならば、メディアは、絵画、彫刻を始めとする従来の表現の手段を利用した作品をも、含んでいると考えられる。つまり、送り手がなんらかの情報やイメージを受け手に伝えるときに仲介するものは、すべて表現の媒体（メディア）と捉えることができると思われる。その意味で言えば、「美術におけるメディアの利用」という言い方は、あらためて新しい内容を指すのではなく、従来から私たちの環境にすでに入り込んでいた媒体を捉え直しているにすぎないと考えられる。

しかし、現在、視覚的な情報を伝達するメディアは、以前のように絵画、彫刻などの作品だけではないのである。例えば、カメラ、テレビカメラ、8ミリフィルム、またそれによる映像などは、機器を通して、また映像を通して、視覚的情報の伝達を行っている。そして、そこには最近のコンピューターやその映像も加えられる。視覚的メディアは、映像機器の発達によって質的に変化し、多様化し、そして量的にも増加してきたと思われる。マクルーハンは、メディアについて「話されることば」「書かれたことば」「道路と紙のルート」「数」「衣服」「家屋」「貨幣」「時計」「印刷」「マンガ」「印刷されたことば」「車輪、自転車、飛行機」「写真」「新聞」「自動車」「広告」「ゲーム」「電信」「タイプライター」「電話」「蓄音機」「映画」「ラジオ」「テレビ」「武器」「オートメーション」などの項目を立てて述べている。そして、メディアをコミュニケーションの媒体として捉えることによって、より広範にわたる分類を行っている。⁹⁾マクルーハンの分類には、現代では多少入れ替わりがある。例えば、「蓄音機」は「テープレコーダー、CD」にとって変わられ、「タイプライター」は「ワードプロ

セッサー」とみてよいであろう。

また、さらに、巨視的にメディアを捉えると、身の周りにある日用品や環境なども、それに人間の手が加わっている場合や、表現の意図があって計画されている場合などは、その意味において表現の媒体、メディアと捉えることができるのではないだろうか。付け加えるなら、視覚的表現は他の領域、例えば音楽などの聴覚的な表現、パフォーマンスによる身体的表現などの表現とも結び付いている場合も多い。そこで、表現のメディア全体を捉えるには、視覚的なメディアだけに注目することでは充分であるとはいえない側面がある。いずれにしても、今後は視覚メディアにのみ固執するわけにはいかないと思われる。

そのように現代美術、また現在の美術における表現の多様化、メディアの多様化を考慮した場合、美術科教育での教材としてもメディアの拡張について考え、さまざまな方向からメディアを取り入れていく必要性がある。これは、単に美術科における問題ではなく、学校教育における全教科の課題でもあると思われる。またそこで、美術科は視覚メディアを軸として、メディア教育の在り方を考えていかなければならないだろう。

ところで、私たちは量的に豊富なメディア、メディア映像を毎日のように目にしているが、メディア教育の必要性が強調され始めたのは、ごく最近のことのように思われる。それは、私たちが視覚的メディアを目の前にした場面、子どもたちがメディア映像を見る場面を想定したとき、いくつか思い当たることがある。例えば、「アメリカのある調査グループによると、我々は毎日1600点近くの広告物を目にしている」¹⁰と云う話があるが、その場合にも、それほどに写真を見たという記憶はないものである。実際には、過剰なほどの写真、印刷物を目にしている、見ていることは確かである。

しかし、「こうした見ることは、刺激に対する機械的な反応とはまた別のものである。（ただし目の網膜の役割は別だが）。我々は視線を向けるものしか見ていない。見ることは選択である。」¹¹といわれるように、目は見るものを日頃から選択し、目に入っても必要でないものは見ていないのである。つまり、いくら視覚情報を大量に見る機会が増えても、見ることが深まっていくわけではないと言えるのである。これは、同様に子どもたちにもいえることである。視覚的情報、視覚メディアの氾濫する今こそ、「見ること」について問い直していくことが必要であると思われる。

ところで、映像機器の普及は、美術家の表現作品、言い換えれば私たちのための鑑賞物、を増やしたというだけでなく、また、以前からの美術制作者に新しい表現素材を提供しただけでもないように思われる。それは、違った形で新たな表現者をつくりだしたとも捉えることができるのである。つまり、以前は鑑賞することだけに留まっていたような作品を、現代では機器を利用して、創り出すことができるのである。また、受け取ることしかできなかった情報を、現在では操作することができるようになったこともあげられるのである。つまり、一般の人々にとっても映像機器が表現の手段として、それも身近な表現の手段としての特性を持ち始めたことは見逃しがたいことであると思われる。映像機器による新しいメディアを美術科教育の中で取り上げることは、単に見る側の視点で捉えるのではなく、制作者として、どのように採り入れていくかという観点も失ってはいけないのである。

4 美術科における鑑賞

昭和52年の学習指導要領改訂において、図画工作科、美術科の領域は「表現」と「鑑賞」の2領域に整理統合された。それ以後、鑑賞は次第にその重要性が言われるようになり、当初の2領域の意味合いと現在のそれとは違ってきているように思われる。

以前の鑑賞とは、「制作活動の導入」の一環として子どもたちの興味・関心を引きつける目的のため、また「制作中の技術的な問題解決」のため、そして終了段階に「制作のまとめ」として授業に取り扱われることが中心であった。つまり、「制作のための鑑賞」がほとんどであった。

ところが現在では、鑑賞それ自体が重要であり、また中身の濃い鑑賞の在り方が求められ始めている。その際の鑑賞のあり方には2つある。ひとつは、やはりここでも「制作のための鑑賞」であり、そしてもうひとつは「鑑賞のための鑑賞」である。

「制作のための鑑賞」は以前と同じように授業の導入・制作途中・まとめの段階でなされ、授業形態としての変わりはない。しかし、ここでは制作と鑑賞が表裏一体の関係であるという主張が中心にあり、鑑賞の充実が制作の充実であることと同時に、制作の充実が鑑賞の充実であるという意味を多大に含んでいる。つまり、「鑑賞のための制作」という考えを同時に含むところで以前とは区別するべきなのである。

また一方、「鑑賞のための鑑賞」は、一般の人々が社会教育・生涯教育への関心を高めている状況からみても重要であると思われる。それについては現在、一般の人々が美術と関わる環境・機会について考えてみれば思いあたることがあるだろう。例をあげると、美術雑誌だけでなく、多種多様な印刷物・書籍には、写真・イラスト・挿絵が入り、美術館に足を運ばずとも視覚的なメディアを通して芸術作品の複製品をいつでも、どこでも目にするのが可能になったことである。また、手軽に、美術作品を買い、飾り、見ることができる環境になったこともいえるだろう。

しかし、実際の制作活動について考えた場合には、一種の拒否反応を示すほど、制作活動から遠のいた人々が存在しているという事実がある。そして、美術館にもほとんど足を運ばないという人々があまりにも多い現状（「この1年間に美術館や美術の展覧会に1度も行かなかった人・・・66.7%」¹²⁾）を見ると、そこには学校教育における鑑賞教育のあり方、美術科の授業内容のあり方をもう一度考え直してみる必要性が生じてくるであろう。見るものの氾濫はそのままで、鑑賞眼を育てているとは誰も思っていないのである。これらのことからすると、鑑賞教育の重要性は、今後高まる一方であると考えられる。

ところで、美術科学習指導要領において、メディアに関する項目があがった部分はまったくないといえる。強いてあげるなら、改訂の視点として挙げられた「社会の変化に主体的に対応していくことのできる能力を高める」こと、「造形によるコミュニケーションとしての鑑賞の能力を伸ばす」¹³⁾ことというような内容には、メディアがかなり関係していると考えてよいであろう。また、メディアとしての写真を教材化した事例もある。M. フィリップスは教材としての写真の意義を、広義の意味に捉え、芸術作品を作り出すことでメディアの多様性に対応する潜在能力を引き出すことと、表現者の個人的見解を表明する役割とを述べている。さらに、視覚的メディアを分析的に見ることで、歴史的、現代的な文化遺産の意味を知ることについて述べている。¹⁴⁾

一方、美術科教育における写真は専ら、子どもたちの作品の記録や鑑賞における芸術作品の

代償、あるいは補助的教材として捉えられているようである。そしてある面では、メディアの記録性は、美術科における多様化した制作活動を写真に収める、ビデオに録画するというような方法によって完結させるという、欠くことのできない位置を新たに得ている。つまり、美術科の授業にとってメディアは、補助的な場面ではかなり重要な手段として利用されているのである。このように美術科教育の教材としてメディアが単独で取り上げられた例はほとんどないが、メディアの中のいくつかは、子どもたちにとっても、もうすでに身近で親しみの深いものになってきている。

では、ここでメディアに関する授業内容が設けられている例として、シンガポール国の美術教育をあげてみたい。メディアの取り扱い方は、学校教育における美術科教育の位置づけによって異なり、シンガポール国の教科書と日本の教科書は対照的である。¹⁵⁾

まず、シンガポール国の教科書では、プロジェクトワークという領域があり、その中に写真という項目が設けられている。1、2学年の厚手の教科書160ページのなかで、写真の項目にそれぞれ6ページを割り当てている。内容は、例えば1学年で、「カメラの種類」にはじまり、「一眼レフカメラの各部の呼び名」「レンズ、フィルムの種類」「絞り、シャッタースピードを中心としたカメラの原理」、そして「フレーミング」、さらに「写真のコラージュ」などが挙げられている。2学年では主に、「白黒写真の現像プロセス」「題材と主題」にしぼった内容が順を追って、また多くの写真によって詳しく示されている。教科書全体を通して見た場合も懇切丁寧な表現技法の説明がされていることは特徴的である。

逆に、日本の美術の教科書を見ると、写真を独自に取り上げているものはやはりなく、また、シンガポール国のように表現の技法にはあまり重きをおいているようには見えない。日本の教科書では、言うなれば子どもたちが表現する意欲を喚起する内容や芸術家の表現をよみとらせる内容といった、表現の精神面を大きくクローズアップしているというような印象を受けるのである。さらに、日本の美術教科書が、写真、雑誌などの印刷物、テレビ映像などにはほとんど触れず、コンピューター映像（CG）などは絵画や彫刻と並び、現代的な表現作品の鑑賞対象として提示されているのを見ることができる。このことは、メディアの内容をいくつかに分類している半面、内容によっては、従来の表現方法との関係を十分に理解できないまま提示している現状のあらわれであると考えられる。

5 ま と め

前章までで、メディアと美術科教育の関わりを述べてきた。鑑賞、表現ともにメディアを軸に捉え直すことによって、今日の美術科が抱える問題点がいくつか浮き彫りになってきたように思われる。まず、ひとつは現在の社会情勢に応じたメディア教育が早急に必要なことである。メディアの操作が表現を介さないままひとり歩きを始めることや、複雑な機器操作が表現の意欲を減退させるようなことを防がなければならないだろう。そしてもうひとつは、美術科教育のなかで、鑑賞の領域の重要性が言われながら、その理解が希薄であったことである。今後はメディアを含んだ内容で鑑賞独自の活動体系が生まれ、また制作を見通した鑑賞の在り方が問い直される必要があるように思われる。

最後にもうひとつあげられることは、従来の美術科教育において、表現のための技術習得が軽視されていたことである。このことは、メディアにおける表現方法を考えた場合、単に作品

が「できる」ことと、「わかっていてできる」ことを明確に区別することによって理解できるのではないかと思われる。

私たちを取り巻くメディアは、あまりにも日常化しすぎているとともに、メディアの種類やメディアの対象となる領域も科学の発達にともないながら、拡大され、あるいは捨象されている。美術科教育で取り扱う教材も、ここ最近、新たな領域が加わり、コンピューターの教育によるCG表現、現代美術の制作や鑑賞といった具合に、新たな日常世界に対応してきていると言える。それらは、従来までの純粋美術と応用美術や心象表現と目的表現といった旧来の枠組みや、単一の機能で捉えるだけでは整理のつかない状況を呈しているともいえる。

美術科教育、つまり、学校教育としての教科の教育では、少なくとも、被教育者にとって生涯教育に連携するような教育内容を選定する必要がある。学校教育は人間形成を最終目的としており、個々の教科は一定期間の教育目標を達成することを使命としている。美術の教育では、創造能力、創造の喜び、造形的技術の習得、文化遺産の保護・育成といった教育目標を掲げながら、絵画、彫刻、デザイン、構成、工作、工芸、鑑賞といった個々の題材を媒介として教育を行っている。そのような状況において、今後はメディアの教育をすすめる必要がある。それは、個人的、主観的表現のための基本的な機器の操作技術の習得であり、また、客観化されたメディアによる表現を理解するための教育でもある。学校教育のすべてが、直接的に現実社会に適應する教材だけを取り扱うことは要しないとしても、ここ10年間のワードプロセッサや自動化されたカメラなどの普及を一例として見ても、メディアによる表現技術の原理の理解は教科内容として取り扱う必要を感じるのである。

注

- 1) 佐伯胖 「コンピュータと教育」 岩波書店 1986
- 2) 松井清人 「美術の鑑賞教育」 京都教育大学教育研究所 所報14 1968 P1
- 3) 武藤三千夫他著 「美学／美術教育学」 勁草書房 1985 p.p.34-55
- 4) 中村雄二郎 「共通感覚論」 岩波現代選書 1990
- 5) 前掲1に同じ P2
- 6) 同上 P1
- 7) 同上 P2
- 8) 福田隆真 「いろいろな鑑賞の観点」 (宮脇理監修 「新版 美術科教育の基礎知識」 収録) 建帛社 1991 P140
- 9) マーシャル・マクルーハン 後藤和彦・高儀進訳 「人間拡張の原理 (メディアの理解)」 竹内書店新社 1979
- 10) 飯沢耕太郎他著 「現代写真・入門」 JICC出版局 1989 p177
- 11) ジョン・バージャー 伊藤俊治訳 「イメージ」 PARCO出版 1989 P10
- 12) 阿部英也 「統計を読む①」 (宮脇 花篤 伊藤編 「アートエデュケーション1989・2」 収録) 建帛社 P116
- 13) 文部省 「中学校指導書 美術編」 日本文教出版 1989 P3
- 14) Martin Phillips, Media Education and Art and Design: Other Ways of Seeing, "Journal of Art & Design Education" Vol.10, No.1991 P25
- 15) Art and Crafts Project Team 「ART FOR SECONDARY ONE」 1986 p.p.94-99

「ART FOR SECONDARY TWO」 1987 p.p.93-98

Curriculum Development Institute of Singapore

また、シンガポール国の美術教科書については、

福田隆真 「シンガポール国美術教科書について（1）」（人文論究53号、北海道教育
大学 函館人文学会 1992.3.刊行予定）に詳細を投稿中である。