

鑑賞教育における観察段階の指導について(下)  
—MOMA：ティーチング・テクニク・ワークショップより—

新井義史

北海道教育大学釧路校絵画研究室

1996年11月

釧路論集

第28号別冊

## 鑑賞教育における観察段階の指導について(下) —MOMA：ティーチング・テクニク・ワークショップより—

新井 義史  
北海道教育大学釧路校絵画研究室

### Guidance of Observative Stage in the Education for Appreciation (2)

Yoshifumi ARAI

はじめに

1. MOMAの教育部門の概要
2. MOMAの教育プログラムの基本
3. ステージ理論の特色
4. ステージ理論理解のためのワークショップの実際  
以上、前号<sup>(1)</sup>
5. ビジュアル・リテラシーの開発方法
6. ギャラリー・トークの実際
7. 観察段階の指導方法の考察

まとめ

#### 5. ビジュアル・リテラシーの開発方法

##### (1)ビジュアル・リテラシー教育の問題点

リテラシー (Literacy)とは、一つの集団が情報の媒体(言語)の規約的意味を共有することであり、表現と理解の能力を意味する。一般的には「言葉の読み書き能力」をさす。それに対し、ビジュアル・リテラシー (Visual Literacy)は「視覚言語の読み書き能力」を意味する用語として、言語リテラシーとの対比の中で用いられる。ビジュアル・リテラシーは、言語でいえば<話す聞く>にあたる生得的な能力を、視覚という媒体の性格に応じて操作する手法や、要素を理解し受容し解釈するといった、<読み書き>に相当する能力として位置づけられて来た。

人間の感覚機能の一部である「視覚」は、生理学的メカニズムから言っても自然的である。私たちは視覚を、何等の学習あるいは努力を必要としない生来の能力として単純に受

け入れている。そのような視覚を、言語・文法・リテラシーといった用語と結びつけ、造形領域におけるコミュニケーションを構造的に分析しようとしたのはG・ケペシュであった。彼は色彩や形態は言語同様に強力なコミュニケーション機能を持っていると考え、「視覚言語」という考えをデザインのみならず、絵画の領域にまで拡大し、科学的に分析し解釈しようとした。<sup>2)</sup>

ケペシュが発見した視覚言語の原理は、人間世界をとりまいている環境が、視点を変化させることで如何に美しいものであるかを気づかせるものであった。しかし、彼の考えは解釈の時点で誤解され、「造形文法」という用語は、言語で言う「単語や文法」に当たる存在として、「造形要素や造形原理」を操作することが良い造形物を生み出す条件であるかのように取り上げられた。

視的な要素である線、色、形、リズム、バランス、コントラストなど、ゲシュタルト心理学とも関連づけた知覚研究あるいはデザイン論に基づいた学習こそが、ビジュアル・リテラシーの最も有効な開発方法であるかのようなイメージを生じさせてきたのはそうした経過にもよる。しかし、たとえ造形文法を操る技術を習得したとしても、それが良い作品を生み出すことと直接的に関係づけられるかどうかは疑問がある。それは、言語の場合でも、文法を駆使すれば良い文章ができるとは言えないことと同様である。

言語と言語リテラシーとは同じものではない。言語を<話す聞く>ということと、<読み書き>を通してリテラシーを達成することとは著しく異なる。言語リテラシーは簡単なメッセージから複雑な芸術的形式にいたるまで、多くの水準で働く。ノアム・チョムスキーの言語学によれば、言語の深層構造は生物学的に生得的であり、話し言葉だけが自然的に発達するとされる。したがって、言語リテラシーすなわち読み書きは、多くの段階を経て学習されるべきものである。そのための学習は、まず記号体系として指示された音声を表す抽象的な形（文字）を覚えること。ついで文字の連結とその発音（語）を学習する。さらに構文の学習などの基本的要素を習得してはじめて、読み書きと情報の表現やその理解が可能となるといえる。

「視覚言語の構造と分析」を著したドニス・A・ドンディスによれば、「視覚リテラシーの究極的関心は、全体的な形、選択された要素の結合の累積的效果、各種の技法による基本的要素の操作、および意図した意味との形式的構成的関連といった諸問題である」とされる。<sup>3)</sup>ただし、従来のビジュアル・リテラシー研究は、言語リテラシーを意識しすぎ、言語と同様に論理的に体系化しようとしたがゆえに、行き詰まり状態に陥ってしまったとしている。「人間のコミュニケーションの中で、視的コミュニケーションはまさに無政府的であり、方法論を欠いている。教育界を見るとわかるが、特に関心があり才能に恵まれている学生に対して以外には、視覚的学習の構成法の発展はほとんど省みられていない。視的コミュニケーションにおいて何が適切で効果的かという判断は、好みあるいは主観的評価に任されており、言語でいえばリテラシーと呼ぶものに期待する一定の水準を実現しようというような試みはほとんどない。」<sup>4)</sup>

ドンディスの指摘にもあるように、中級以上あるいはエキスパートのためのビジュアルリテラシー研究は相当解明されてきている。しかし、ビジュアル・リテラシーは、一部のデザイナーや訓練を積んだ芸術家のみが扱うことができる特殊な能力としての状況にあるのが実状であると言えよう。問題となっているのは、そうした専門家レベルに向けた教育方法ではなく、広い一般大衆のレベル、すなわちビギナーのための教育システムの開発である。<sup>5)</sup>

ビジュアル・リテラシーは、単に見ること以上にある程度一般的な意味伝達の方法を知ingことを意味している。それには、人間の既得能力としての視覚能力やあるいは個人的な趣味や好悪などの直感的能力を超えて、多少なりとも共通の基盤に立っての判断をなすことが必要である。言語リテラシーは言葉の読み書きのことであるが、この定義が<教育>を意味するように、ビジュアルリテラシーにも同様に教育が必要である。視覚要素の最も簡単な要素を明らかにし、十分な時間をかけた視的要素との関わり合いを経て、はじめて心で使用することが出来る。従来の芸術家の養成や技術訓練といった側面を脱し、言語と同様に万人によって学ばれる能力としての視点からの教育方法の開発が必要とされている。

## (2) MOMAにおけるビジュアル・プレ・リテラシー教育

MOMAで実施されている教育プログラムにはさまざまなレベルのものが含まれているが、その多くは初心者を対象にしたものである。一般的に言って、これまで美術館が行ってきた教育活動は、すでに相当な知識を持っている、あるいはアートへの関心が高い鑑賞者のためにデザインされたものが多かった。しかし、MOMAの独自の調査活動の中で、美術館のビジターの大人も含めて圧倒的多数は、言語に例えればまだやと文字が読め・発音できるようになってきた8～10歳ぐらいの状態に相当することが判明した。したがって、MOMAでは従来行われてきた初心者を専門家にするような活動を反省し、初心者としての段階にある彼らの情熱や知的好奇心・興味をいかに誘導すべきかという問題に取り組むこととなった。

「初心者」に向けてのMOMAの教育システムは、第一に鑑賞者として最低限必要な基本的鑑賞姿勢の確立に向けたものであった。それはビジュアル・リテラシー教育以前の問題として位置づけることが出来、いわばビジュアル・プレ・リテラシー教育とも呼ぶであろう。この新たな方法論の基本は、アビゲル・ハウゼンの調査結果に基づいている。美的発達段階の5段階のステージのうち、ステージ1およびステージ2の前半に位置する者がそうした教育を必要としている。ステージ1＝「物語の段階」に類別される一番の初心者は、ほとんどが子どもであるが大人も含まれている。ステージ2＝「構築の段階」には幅広いレベルが含まれているが、自分の力で美術を読みとりたいと考えている。そして読むための一種の技法やテクニックの必要性に気づいている段階である。MOMAでは、ステージ2の途中から字を読むレベルに相当するとしている。

このファンクショナル・リテラシーにも達していない状態の者に対し、作品の周辺の

さまざまな情報を与えることや、作品を語るために必要な言語（バランス・ハーモニー・インプレッション等の用語）を教えることは無意味であるとMOMAでは判断をした。逆に彼らが現在持っている状態を生かすことからスタートさせる方針をとった。すなわち彼ら初心者に共通する特徴を明確に把握し、さらにその特徴を否定することなく次のステップへと誘導していくことこそ必要な作業であるとの認識をした。

初心者の特徴を再確認しておきたい。ハウゼンによって見いだされたステージ1＝物語段階の特徴は、作品観察の態度では、見る時間の短さ、作品内容の自分自身の経験への置き換え、鑑賞行動のシステムの不在が特徴である。観察結果の表明では、作品について話す時間の短さ、主観的な反応＝主観を語ることへの満足、好き嫌いの明確な表現、作者の不在、などが共通した特徴であるとされる。上記のいずれの態度もが、望ましいとされる鑑賞活動の裏返しの傾向である。プレ・リテラシー教育のための最も重要な活動は、いわばこれらの自然な観察活動を阻害している諸傾向をいかに改善するかが問題となる。

上記のような初心者の特徴を生じさせている最も大きな要因は、「事実」と「自分の解釈」との混同にあると考えられる。それは作品について語らせた場合について言えば、直ぐに作品外へジャンプしてしまい、作品内の出来事（事実）が鑑賞者自身の現実（過去）の経験と混交してしまうことから解る。こうしたビギナーの態度を改善させる最も有効な方法は「質問をし考えさせること」だという。

被教育者が発表する・語り合う・議論するなど、質問法を媒介させた教育活動はいわば学校教育では普通に行われている活動であり目新しいものではない。しかし、従来美術館での教育活動は、レクチャーやパンフレットやキャプションを通じて、伝える・紹介するといった一方向的な何かを語る教え方が一般的であった。初心者たちへの質問の反応は幾多の主観的な回答が併存することとなるが、多くの意見を比較検討する経過を経て、ビギナーは次第に客観的な観察方法の存在に近づくことができる。ステップ・バイ・ステップで自らがそのことに気づくことが発達心理学的にも自然であり可能であるとしている。

ビジュアルアートを解説するというのは、難解な文学を解説するのと同じような時間がかかる行為である。ビジュアル・リテラシーによる理解は解説のための一つの手段ではあるが全てではない。プレ・リテラシーとしての教育の方法も必要であると共に、造形言語をキー・ワードとしても読み切れないビジュアル・アートも多くある。次章のギャラリー・トークの実際では、ビジュアル・リテラシーによっても解説仕切れない作品（現代アートに多く見られる）を如何に解説させるかといった方法的観点を紹介する。そこには作品の外にある情報をどの時点で鑑賞者に提供し解釈のきっかけとするかのテクニクの要素が含まれている。

## 6. ギャラリー・トークの実際

ギャラリー・トークは、展示されている実際の作品を前にして行われた。ここで選定さ

れた作品は2点ある。1点はバーネット・ニューマン (Barnett Newman) の大作「The Voice」<sup>69)</sup>、2点目はアド・ラインハルト (Ad Reinhardt) の「Abstract Painting」<sup>71)</sup>であり、共に1950～60年代前半にアメリカで展開されたカラーフィールド・ペインティングに属する作品である。この2点は色彩の面では対照的である。ニューマンの作品は「白」、ラインハルトの作品は「黒」である。いずれの作品も、一瞥しただけでは白あるいは黒の唯一色で塗り込められたものしか見え、画面内の手がかりが少ないことから理解不可能な印象を与え、作者の意図を読みとることが極めて困難な部類の作品である。解説者はMOMA教育部のアメリア・アリナスであり、以下のANS-「——」部分は、研修参加者の回答である。

<バーネット・ニューマンの作品を前にして>

アメリアー 30秒間この作品を見てください。その後でこの作品についてディスクリライブして下さい。

...

アメリアー はい、誰から始めましょうか。最初に言った方が簡単だよ。

A N S— 「なにか人の家の白い壁を切り取ったような」

アメリアー OK。もっと言って。

A N S— 「真ん中じゃなくってちょっと端に白い線がある」  
「繋ぎ目のある感じ」

アメリアー OK。ベリーグッド。

A N S— 「ずいぶん色がたくさん重ねられているように見える」

アメリアー 他には？

A N S— 「額縁が無い」

アメリアー ベリーグッド。他には？もっと言って下さい。壁のことを言った人、ほんとの壁と比較してもらいたい。何が違うの？どこが違うの？

A N S— 「大きさが限定されている」

アメリアー OK。他には？

A N S— 「壁は平たい感じがするけれど、この作品はもっとムラムラっと塗られた感じがする」

アメリアー OK。作品の方が濃いところとか薄いところがあって、フラットな壁に比べると雰囲気があって、もう少し別な感じがするね、解るね。

絵のムードということについて話して下さい。絵を理解しているかどうかは別としても、それぞれの絵にはあるムードがある。そのムードについてディスクリライブして下さい。

A N S— 「初めは静かだと思ったんだけど、見ているとだんだんノイジィになってくる。

アメリカー ベリーグッド。うるさいけれどもコソコソする。ムードについてよ。他には？  
この作品は、先ほど見たマレーヴィッチの作品と同じくらいの時期に描かれました。なぜあのような理解し難い作品をMOMAが収蔵しているのか疑問だといった抗議にも似た質問があったことを紹介しましたが、質問者はなぜこの作品について抗議をしないでマレーヴィッチの作品について抗議したんだろう？

これはものすごく重要な問題です。マレーヴィッチの作品と比べると、この作品の方がもっと悪いかも知れない（笑）あの作品は同じ白でもブルーがかっていたけれど、こっちの作品は、唯の真っ白なもの（笑い）

A N S— 「サイズが大きいことと、飲み込まれるような雰囲気みたいなものに圧倒されて文句を言えなくなるようなところがあるのじゃないか」

アメリカー OK。小さな作品というのは、自分が何かコントロールできるような感じにさせられるけれども、大きな作品だと圧倒される。それも一つあるでしょうね。

しかし、多くの人々はマレーヴィッチの作品の方をもっと嫌いって言います。何故なんだろう？

スケールっていうのは正しいと思いますよ。でもポロックの作品の方がもっと大きいですよ。でも観衆はこの作品の方をもっと受け入れている。

A N S— 「ラインが上から下にあって垂直で、なにか安心感がある」

アメリカー OK。じゃあ、ポロックとの比較じゃなくて、一般の人々の頭の中の構造を考えて欲しい。

A N S— 「壁として見ようと思えば壁に見えるけれども、マレーヴィッチの方がほんとは見慣れないモノ」

アメリカー OK。例えばこの作品はある意味で静かだね。他には？描かれ方やテクニックについては？

A N S— 「わりに伝統的な描き方をしてる」

アメリカー 色は？ピュアでクリーンな感じがする。これがもし真っ赤だったら、マレーヴィッチよりこちらの方がショッキングではないでしょう。マレーヴィッチの方がもっとショッキングです。この作品は皆にショッキングを与えようと思って描かれたものではないと思います。クワイエットで神秘的なことを表現しようとしていることは皆さんすでにちゃんと認めている。

ところで、この作品は1950年に描かれた「ザ・ヴォイス」です。ザ・ヴォイスよ。ア・ヴォイスじゃないよ。誰のヴォイス？ ザって言っているからには誰かのヴォイスでしょ。

...

A N S— 「神様」  
（拍手・笑い）

アメリカー 大統領や犬の声じゃない。神とかエンジェルとか幽霊か、なにか静かでしかもミステリアスな、そういったもののヴォイス。で、バーネット・ニューマンはユダヤ人の作家です。何かを再現したり提示する具象みたいなものに反対した人です。クリスチャンは違う。だからユダヤ教というのはそういうアイコンや偶像を持たない。だからこそ何かをもう一度アイコン化するとか、具現化する、具体的に像にしてしまうことに反対してる人です。

GODという名前すらユダヤ教では言うてはいけない。それはもう神聖なものだから。GODというのも書かない、G'で書く。彼はべつに宗教的に信じていた人では無いけれど、名前すら言わない、見ない、そういう存在に対して私たちは何を観念として持ち得るでしょうか？ 具現化とか具体的に像にしないでイマジネーションでどんな効果を与えられるでしょうか。ニューマンという人は五感ではなくって、視覚とか聴覚ではなくって、もっとメンタルなものに意味を持たせるということに興味があった。彼の作品には垂直がいつも出てくる。ここにあるジャコメッティの作品のように垂直線は人間に見えるでしょ。<sup>9)</sup>ユダヤ教によると、私たちは神様のイメージによって作られた。だから垂直線は人間でありしかも神であることもある。

じゃ、次いきます。

<展示室を移動して、アド・ラインハルトの作品の前で>

アメリカー じゃ、この作品をしばらく見て、また記述してください。もう慣れてきたでしょ、このエクササイズに（笑い）

...

<真っ黒な画面のみが見える>

アメリカー 何か見えた？

...

A N S— 「これは、絵ですか？」

アメリカー ン？（笑い）キャンパスの上に描いてあるでしょ。ペイントもあるし、壁に架けてあるでしょ。「絵」ってみんなそうでしょ。そういう特質を持つてるでしょ。そういう意味で「絵」でしょ。冗談ですけどね。

もっとしっかり見てごらん。注意深くみてごらん。

...

何か見えた人？

<ほとんどの者が挙手する>

A N S— 「十字架が見えてきた」

アメリカー アー、ベリーグッド、十字架があったでしょ。どんな十字架かちょっと説明してみて。



A N S— 「9つのスクエアに分けてあって、ほんの少しずつ黒の色味が違っている。  
だから中央に十字架があるように見えてくる」

アメリカ— <画面の部分を指さしながら>

ここは真っ黒ね、ここは紺色がかってる。ここもそう、ここも・・・さっき  
絵かって質問した人に聞くよ、これは絵ですか？

A N S— 「アー、絵です」(笑い)

アメリカ— ただの真っ黒で、なんにも描いて無いんだから、これは絵ではないって最初  
に思ったけれど、でもこの中に何か描いてあったじゃない。これ、理解するの  
簡単ですか？制作するの簡単かしら？とても難しいね。私たちが目で見ること  
すらこんなに難しかったわけだから、この微妙な違いを描いていくということは、  
すごく難しいことですよ。部分的に見ていくと次第に十字架だって解る  
けれども、パッと見ただけではすぐには解らない。スイスの旗のようにはいか  
ないよね。焦点を合わせようと思ったら消えてしまう。リラックスして見てい  
たら目の中に残る。すごく綺麗なブルー。

これは、ある意味で良い例だと思います。一見シンプルに見えてるのに、作  
るのはすごく難しい。だからといってこのアートが良いとか、そういう意味で  
言ってるんじゃないですけどね。

じゃあ質問です。ニューマンの「ボイス」、それからこの「アブストラクト・  
ペインティング」は、1950年から65年の間に描かれた作品です。この時代に私  
たちの文化や日常生活の中で、世界中で起こったことの中で、何が一番重要な  
ことでしょうか？

A N S— 「高度経済成長？」

アメリカ— 文化よ。

...

A N S— 「TV」

アメリカ— そう、TV。私もそう思うよ。

テレビが出現して、みんなハッピーとした。そのテレビ文化の真っ直中に突入  
しようとしている状況の中で、これを描いた作家がいる。私たちの日常の視覚  
情報というものは、ドンドン入って来るわけね。その状況の中であって私たち  
はだんだんショックを受けなくなってしまってくる。そういう状況の中であっ  
て、必死で時間をかけて見なかったら見えないような絵を描いた。

このギャラリー・トークでは、皆さんが指導するにあたって、情報の与え方  
についての例を示しました。テレビ、歴史の中にある参考になるレファレンス。  
この場合はテレビ。さっきの場合はユダヤ教ではゴッドという名前すら発音し  
てはいけない。興味のある情報には皆フーンって思ったでしょ。そういう情  
報を与えれば良いんです。

## 7. 観察段階の指導方法の考察

鑑賞活動の最初のプロセスである「観察（記述）段階」では、「自然な観察」がなされる必要がある。しかしながら、作品の純粋な受容ともいえる自然な観察は、人間の精神活動の構造からも、実は相当困難な作業であると言われている。「鑑賞者は作者と同じくさまざまな現実経験を持った意識であるから、作品の受容経験は鑑賞者の現実経験と混交し、両者はしばしば区別がつかなくなる。作品の受容が鑑賞者の回想に占められてしまったならばもはや作品の受容は無いといわなければならない」<sup>10)</sup>

MOMAが識別したステージ1＝物語段階のレベルにある者の最も大きな特徴である「作品外へのジャンプ＝鑑賞者の現実経験との混交」は、初心者に限らず全ての人間が持っている特徴である。さまざまな鑑賞体験を積み重ねることで、鑑賞者は自分の目の前にある作品内部にある事実と自分の回想とを区別することが次第に可能となる。MOMAで行われているビジュアル・シンキングやギャラリー・トークの方法は、この主観的な観察をより客観的な観察へと導くための方策として有効に機能しているように考えられる。

したがって、ここではMOMAで行われたワークショップの内容の中から、ビギナーにとっての観察段階の指導スキルを取り上げてみたい。

### (1) 鑑賞者の現状確認

- (a) 鑑賞者はたとえ集団であったとしても、その時点で持っている個々人の背景は皆違っていることを前提にする必要がある。例えばアートとは何であるのかといった概念的な内容に関しては各々の解釈には相当の開きがある。とりわけ指導者のアート感との解釈の開きは大きい。
- (b) 指導者は、専門家になる以前にどのようなプロセスで自分がここまで来たかということは忘れがちである。エキスパートにとって素晴らしいことがビギナーにとっても同様に素晴らしいことであると勝手に想像してしまいがちである。
- (c) 知らない知識を与えるのではなく、その人たちが独自で美術作品と自分と対峙出来るスキルを与えることが大切である。そのためにはビギナーが現在どのような時点に居て何を知っているのかを発見することが最初に行われる作業である。
- (d) それはアートだけではなく、彼らが価値・モラルなどどんなものをバックグラウンドとして持っているかを知ることである。
- (e) また、アート以外に皆が持っている視覚体験、例えばテレビ、広告、コミックなどビジュアルということだけをとれば、過去のどの世紀よりも大量の情報に囲まれて生きているわけだから、そうしたビギナーの背後にある日常環境にも配慮しなければならない。
- (f) さらにその人たちが美術館に何を期待しているのかも見つけなければならない。

## (2) 作品選定の重要性

- (a) ビジュアルアートにはシンプルなものと同様に複雑なものがある。見た目ではシンプルだが逆に複雑なものもある。ビギナーにとってシンプルなものとは、見る者にとっての経験や価値に直接働きかける要素を持った作品である。
- (b) 写真はビギナー自身にとって入りやすいアートであると同時に解説しやすいジャンルである。そこから効果的に段階を追って上がって行くことができる。大切なことは、鑑賞者に不安感を与えずに安心できる領域からまず始めることである。例えば日常を表した写真からもう少し進んでアブストラクトな表現に進むことは可能である。
- (c) 大人の価値判断と子どものそれとは相違点があることも考慮すべきである。例えば、印象派の作品は誰もが好み、かつ理解しやすいかのように受け取りがちであるが、子どもたちは印象派の絵には興味が無い。子どもたちを惹き付けるようなものは印象派の中には無い。
- (d) 子どもたちあるいはビギナーの人々に最もアピールするのは物語性がある作品である。「物語の段階」にいる者に対しては、話を作りやすい作品を与える方が良い。その時期の能力を存分に発揮させる場を設定することが次のステップに移行する準備が整ってくる。人物を扱ったものならば、心理的な表情に満ちた一人のポートレートよりも、二人の人物たちが何かをしている作品の方が望ましいといえる。
- (e) 社会的なバックグラウンドや価値観を反映出来るような作品を選ぶことは最も大切である。その意味から、文化や民族性を考慮することは作品選定の重要なポイントである。日本人の場合ならば西欧の絵よりも日本に関係した内容を備えた作品を選ぶ方がビギナーにとってはずっと解りやすいはずである。
- (f) 鑑賞者と具体的に密接に関係するところから入って行くことで、彼らは拒否反応なしにそれを受け入れることができる。それはテーマによることもあるが、技法的な面でそれぞれの文化にとって価値を見いだされているものもある。したがって教育者は鑑賞者の背後の文化について注意を払う必要がある。

## (3) 到達目標の設定

- (a) アートを分析するということは、ある意味では文字と同様に技術がまず必要とされる。作品は、アーティストが作った複雑な視覚情報であると認識すべきである。見る技術にも段階があり、ある程度の時間と体験が必要とされる。したがって鑑賞時間が1時間であるならば、指導者はその時間の目標をどこに定めるのか、そしてどこまでのスキルを与えるのかを明確に持っていないといけない。
- (b) 例えば1時間の鑑賞活動の後で、鑑賞者たちが自分たちが出来ると思っていた以上のことが出来ていたというような、実際の結果が表れるような状況を作り出さなければいけない。そのことによって鑑賞者自らに自分が高まったという手応えのある実感を持たせることが出来、もっと学びたいという意欲が生じてくる。美術館への来館は、学校教

育とは異なり個人の意志に委ねられている。したがって、美術館教育の場合は、特にそうした結果の積み重ねにより継続的な教育活動が可能となる。

#### (4) ビジュアル・シンキングの方法

- (a) 質問をし鑑賞者がそれに答えるという方法において、鑑賞者がいかなる活動を行っているかは次のように言うことが出来る。質問に答えるためには第一に質問自体を自分の中で解釈する必要がある。次に自分の中で答えを出してくる。しかもその答えの出し方は、目の前に示されている作品のイメージから持ってくる。それはその際に新たに発見した事実の場合もあるが、彼がすでに持っている情報とか経験を活動させている場合もある。そういったものを引き出すような質問の仕方がある。
- (b) 鑑賞者たちが質問に反応し答えを出し合っているうちに、正解ともいえる回答が現れてくる。それは実は教育者による誘導の作用による部分が大きいのであるが、鑑賞者たちにとっては、自分たちが答えを発見したかのような気分させられる。
- (c) 質問の方法は2種類ある。①は一般的な質問の仕方であり、これは何だろうか？という質問である。「何が起きているの？」「その他には？」「もっと言ってよ」「それ以外に新しいことを言える人？」「皆それで賛成するの？」「なぜそう思うの？」それらは一般的な質問である。
- (d) ②は誘導する質問であり、特定の事柄への注目を促すための質問である。「このバックを見てごらん」「これから何を考えられる？」「これは20世紀の初めに描かれたものです。20世紀の初めと聞いてどんなことを考える？」それは誘導している質問である。質問することで鑑賞者が考え、次の質問によりまた考えさせる。そして答えに到達するような質問を常に考えることが大切である。そういう誘導をするためには、教育者は自分の中で知識もあり答えを解っていないといけない。どこに誘導したいのかが明らかでなくてはいけない。
- (e) 一般と誘導の両方の質問を行っていくことは極めて大切なことである。
- (f) 本当のビギナーに対しては一般的な質問にとどめて置くことが大切である。そうすることで彼らは何か間違ったことを言ったのではないのかなどの不安なしにその授業を体験できるから。もちろんレベルが上がって来たら、答えが限られた、誘導する質問をすることが重要である。そのことで観察者は一層見たり考えたりする。
- (g) 鑑賞者からの答えに対してどのように対応していくかは大切なことである。重要なことは、何かを質問して誰かが答えた。それだけでその答えは正しいと考えなければいけない。間違った答えをあくまでも主張する場面もありうる。そうした際には、ジャッジメントしてはいけない時もある。その場合には一旦「うん、解った」と答える。そして、その人自体の意味を持たせながら、他の意見の人たちと彼とを議論させる。
- (h) 回答に対してはそれを何らかの形で必ず受けとめること。OKの一言だけでも答えた人に安心感を与えることが出来る。意味を変えることなく答えを咀嚼して別の言葉に置

き換えることもある。その場合には答えた人は、教育者に自分の意見がより理解されたと解釈する。

- (i) ビギナーの回答からは個々人の勝手な解釈が次々と出されてくる。それらの中で相異した意見や類似した意見について皆で考えさらに意見交換しているうちに多数派が生じてくる。それは一般的解釈に近い場合が多く、そうした会話や議論を通じて、個人の主観的解釈以外の理解があることに気づき始める。
- (ii) 客観的解釈の存在に気づき始めると、質問への回答を個人の経験からではなく、作品の内部から探すようになる。同時に「～だと思う。なぜならば～だから。」といった論理性が明確化してくる。

上記のようなMOMAにおける鑑賞スキルには、言葉を介してのコミュニケーション活動が重要なウエイトを占めている。すなわち造形活動や作品そのものには言語活動は直接必要とはされないものの、鑑賞活動の分野においては言語活動が極めて重要な役割を与えられていることが解る。「横山大観は、真の名画は見る者を啞としてしまうものと言ったが、そのとおり、ほんとうの美の世界は人間を沈黙させるところで成り立っている。言葉に表せない名伏しがたい感動がおそい、これを深く味わうところに意味がある」<sup>(11)</sup>ことは感覚的にはその通りであるが、そうした状況の中からは鑑賞教育は成り立ち得ない。コミュニケーションの基本にはやはり言語活動が不可欠である。そうした面からも、質問や対話や議論を中心に置きながら指導方法を確立して行こうとするMOMAの試みは、鑑賞教育の基本に根ざした活動であると言えよう。

## ま と め

「見るという行為」は、瞬時にして膨大な情報を受容しうる視覚のメカニズムにより、一瞬にして、その意味までもを読みとってしまったかのごとき錯覚に陥らせる。作品鑑賞における観察活動の不足は、視覚に関わるこうした日常習慣に起因する問題でもある。ものを見て考えるというシステムが自分の内部に組み上がっていない人間にとっては、作品は石や岩と同様に「もの」としての存在でしかない。もちろん作者も存在しない。そこでは作品に関する情報やビジュアル・ランゲジのような、解釈を促す手法はほとんど役立たない。「物語の段階」にあるビギナーに対して、作品を糸口にして物語らせる方法が最も有効である理由は、じつと作品を見る習慣が無い彼らに、作品を注視させる時間を少しでも長くさせることが出来るからである。この段階を経た後にビジュアル・ランゲジを生かした解説方法が有効に作用してくる。

ビジュアル・アートについて言葉で語らせることの無意味性の指摘も多くある。しかし思想に先立つ言葉の存在や言葉があつてこそ対象の概念化が可能であるとの指摘もある。言葉があつてこそ他者とのコミュニケーションが初めて可能となる。ビジュアル・ランゲジの問題においても、そこにはビジュアルな要素をいかなる言葉に変換しそれをコミュニ

ケートするかという点が課題となっている。美術教育の場においても、今後重視すべきとされる活動のひとつとして、この「視覚的イメージによるコミュニケーションの能力の育成」がある。『21世紀を展望する芸術〔美術〕教育の基礎的展望（平成8年1月）』は、日本教育大学協会全国美術部門の新教育課程検討特別委員会がまとめた第一次報告であるが、3-1(1)「人間形成に果たす美術教育の意義と役割」の項目において以下のような指摘がなされている。

「今日、視覚的イメージは、私たちの日常生活において広い範囲にわたってきわめて重要な役割を果たしている、伝達手段としての機能の大きさにも、そして人に及ぼす影響力の大きさにも計り知れないものがある。(中略)高度情報化社会の到来は、多くの人々や国々を接近させ、否応なしに言葉や習慣の異なる人々とのコミュニケーションの機会を増やすことであろう。そうした社会では、ますます視覚的なコミュニケーションの役割が拡大することは明らかであり、そのための〈視覚言語〉に関する読み書き能力〈ビジュアルリテラシー〉の教育の重要性が高まるのが当然のこととして予測される。このような点を考慮に入れるならば、特に小・中学校において、すべての子どもにビジュアルリテラシーの教育としての美術教育の機会を保障することは、新しい時代を心豊かにたくましく生きる力を育てる上からも、きわめて重要なことである。」<sup>(12)</sup>

ここには、情報の受容と発信の両面を考慮した、コミュニケーション教育の重要な方法論の一つとしてのビジュアルリテラシー教育の必要性がうたわれている。もちろん発達段階に応じて、多くの人間が共通して年齢が進むにしたがって作品を見る態度は定着されるものではある。したがって従来、ほとんどの人は作品を鑑賞する方法や技術は、誰か他人から教わったものではなく、自分自身で学んだと思っている。それゆえにアートを理解するようなプロセスとかシステムがあること自体を理解しようとしないうし、美術作品が理解出来ないのは自分自身の責任だと考えている。

人々に与えるべき教育の内容は社会や文化がその重要性を決定して教えようとしている。もちろんそれと同時に、人々が学ぶ必要がないと決めたら教えない。従来、私たちは複雑なアートを理解しなくてよいと、ある意味では決めてしまっていた。したがってそれを理解するような、いわゆるビジュアル・ランゲジを教えようとはしてこなかったし、指導者自体も圧倒的に不足している。MOMAでは多くのボランティアたちの手によってビギナーに対しての鑑賞教育の実践と、美術館職員による地元の学校教員への再教育が行われている。ビジュアル・コミュニケーションにおける教育方法の確立と共に、指導者育成のためのシステムの検討も考慮されねばならないだろう。

## 註

<sup>11</sup> 新井義史 「鑑賞教育における観察段階の指導について(上)」釧路論集第27号 (1995)

年12月) p.219~234

- 2) G.ケペシュ. グラフィック社編集部訳『視覚言語』グラフィック社. 1973
- 3) D.A.ドンディス、金子隆芳訳『形は語る』サイエンス社.1979. p.IV
- 4) 前掲書 P.14
- 5) 視覚言語の教育は、バウハウスの基礎課程を初めとし、芸術家養成のための基礎としてデザイン教育の中で行われてきた。したがって、そこでは表現活動のための感覚訓練の要素が強く、鑑賞活動を通じてのそれは弱かった。
- 6) Barnett Newman. The Voice. Oil on canvas. 243×298cm.
- 7) Ad Reinhardt. Abstract Painting. 1963. Oil on canvas.152×152cm.
- 8) Kasimir Malevich. Suprematist Composition : White on White.1918?Oil on canvas. 79.4×79.4cm.
- 9) 人体を細い一本の垂直線に近いまでに還元したジャコモッティの彫刻作品は、ニューマンの作品のすぐ脇に展示してある。常設展示自体がギャラリートークに使用出来るような配慮がなされている。
- 10) 近藤耕人『映像と言語』紀伊國屋書店、1974、p.185
- 11) 河北倫明『芸術教育と人間形成』中等教育資料.1967
- 12) 『21世紀を展望する芸術 [美術] 教育の基礎的検討』日本教育大学協会全国美術部門・新教育課程検討特別委員会、1996、p.55