

鑑賞教育における観察段階の指導について（上）
—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

1995年12月

釧路論集

第27号別冊

鑑賞教育における観察段階の指導について (上)
—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 (1)

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

以下、次号

- 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

はじめに

学習指導要領の改訂⁽¹⁾により、鑑賞教育に関しては、小学校高学年で美術品を扱った授業、さらには鑑賞の指導だけを独立して行う授業の成立も示唆され、鑑賞教育重視の傾向が明確になって来ている。その一方、社会教育の場においても、広範な公衆にとっての鑑賞活動の機会が増加し、日本においても、美術館の教育普及活動が急速な発展を見せている。美術鑑賞教育は、学校教育と美術館教育との連携活動が今後の重要な課題となってくるであろう。

美術館教育・鑑賞教育の分野では、最も先端的な研究・教育活動を行っていると評されるニューヨーク近代美術館 (The Museum of Modern Art, New York : 略称MOMA) において、その教育理念および方法について研修する機会を得た⁽²⁾。MOMA には、鑑賞教

育にとって最も入り口である「観察段階」の指導への新たな視点と明確な方法論があった。先進的な美術館での諸実践を検討することは、今後の学校教育での鑑賞教育を確立するための有意義な方法の一つであると考えられる。そこで、本稿では1～4において、MOMAの教育プログラムの基本に置かれている「ステージ理論」およびステージ理論の理解のために行われたワークショップ部分の実際を報告し、次号の5～7で具体的な観察段階の指導方法に関して述べる。

1、MOMAの教育部門の概要

MOMAはマンハッタンの中心、5番街に位置し、世界屈指の充実したヨーロッパ近代美術のコレクション群を有し、60年代まではアメリカ現代美術の推進的役割をはたしてきた。10万点を越えるコレクションは、絵画・彫刻はもとより、写真・建築・映画・産業デザインと、幅広いジャンルにわたっている。とりわけ、絵画・彫刻に関するコレクションは充実し、後期印象派以降1960年代までの一連の主要な流れを概観出来ることから、教科書的美術館とも称されている。MOMAは、大恐慌の年1929年に現代の視覚芸術全般にわたる啓蒙を目的として創設された。ヨーロッパの美術館が、文化遺産を収蔵・保存する目的で設立されたのとは異なり、アメリカの美術館は、その設立当初から国民への啓蒙活動を柱に活動を展開してきた。教育部は1938年に開設され、現在では年間二億円の予算をさいて様々な教育普及活動を行なっている。

エドワード・ジョン・ノーブル教育センター（教育センター）は、美術館の建物内部にあり一般入場者とは別の入り口も持っている。教育センターの中心はオリエンテーション・ルームであるが、スライド映写機のみが配置されたシンプルな構造である。ルームは極めて狭いものの、工夫された椅子の設定により、40人以上を収容できる機能的な構造を持っている。ここでは、アダルト講座、ティーチャー・ワークショップ、レクチャー、親子ワークショップ、そしてグループ・オリエンテーション用として有効に使用されている。教育部門は、以下のような多様な教育プログラムを用意している。

1、パブリック・プログラム

- (1)ギャラリー・トーク（毎日3回、オリエンテーション・ルーム及び展示室を使用）
- (2)ブラウン・バック・ランチ・レクチャー（週2回、ランチ持参の気軽なスライド・トーク）
- (3)短期集中講座（週1回で4回連続、通常2種類を開講）
- (4)カンパセーション・プログラム（現代作家との対話）
- (5)スペシャル企画（単独の不定期企画）
- (6)特別展プログラム（特別展示の内容に関連したレクチャーあるいはスライド・トーク）

2、ファミリー・プログラム

(1)ギャラリー・トーク（5～10才の親と子が対象。一回完結、展示室で作品を見ながらのトーク、毎週土曜日、一般客入館前の朝1時間）

(2)ファミリー・フィルム（映画鑑賞の仕方、毎週土曜日、午後一時間）

3、スクール・プログラム

(1)ビジュアル・シンキング・カリキュラム（VTC=MOMAが開発した鑑賞力開発プログラムを、教師のために教えるプログラム。一年間に40時間のワークショップを通じて実施される。美術館スタッフが学校の美術の授業の相談にも応じる）

(2)ニューヨーク・シティ・パブリック・プログラム

学校の教師と美術館の講師とが連携して、学校の授業を組み立てるプログラム。①計画立案、②スライド・ディスカッション、③美術館での鑑賞、④学校で事後指導する、4パートと2パートの2種類のプログラムがあるが、後者は②と③で構成されている。

(3)PIP（両親を巻き込んだプログラム）

スクール・プログラムを拡大したもの。美術館で親子のディスカッションを中心とした鑑賞を、家庭に帰ってから継続して話題にしていくためのプログラム。

(4)TIC（ティーチャーズ・インフォメーション・センター）

スライドセット、ビデオなどの教育用具を学校の授業のために短期間貸し出すシステム。

(5)サタデー・モーニング・クラス

高校生のための授業。（インストラクターと共に現代アートを見て考える。毎週土曜日午前1時間）

4、メンバー向けプログラム（各種あり）

これらMOMAの数多いプログラムの中で注目されるのは、生徒や先生を対象としたスクール・プログラムである。スクール・プログラムは、美術館と学校とのパートナーシップを図り、近年特に重要視されている。このプログラムの最終目的は、アートへの回路を開き、作品を通して自己を啓発する手助けをすることであり、アートの知識を与えることにあるのではない。アートを身近に感じ、個人レベルでアートとの関係を作り、そして自分自身で感じ、考え、伝達できる人間を育てることにある。

2、MOMAの教育プログラムの基本

これまで、美術館職員の調査報告では、「来館者の増加とか、教育レベル、展示会の好みに関しては多くの報告がなされてきたが、これらの見地は、来館者がアートをいかに知覚したり考えたりしているのか、あるいは彼らの美術館体験がいかなるものであるのかに関しての理解を加えるものではなかった。来館者の美的発達のステージを理解することは、

原則として、来館者がアート作品にいかにか近づき、言葉で述べるかを予測することが可能である。もしかすると、ステージ理論は、美術教育の資料と美術館プログラミングの影響を予言する頼りになり数値化するための有効な枠付けを与えるかもしれない⁽³⁾」MOMAの美術館教育は、このアビゲル・ハウゼン⁽⁴⁾による鑑賞者の現状及び実態分析にもとづく研究・分析結果をもとに組み立てられた「ステージ理論」を基本に置いている。

「ステージ理論=美的発達段階 (Stages of Aesthetic Development)」は、人間の「美的」反応・思考・判断などの特徴を分類し、5段階のカテゴリー化を図ったものである。このステージ・モデルは、ハウゼンが、1970年代後半以降、二次元のアート作品を用いて、14歳から80歳までの数千人もの被験者の「オープン・エンディッド」反応⁽⁵⁾を試し、それらを使って、各ステージに経験的にあてはまる典型的な分配にマッチさせることのできるスコアに分類したものである。ハウゼンは、結局、思考形態を13に分け、それぞれの思考形態をシンプルなものから複雑なものまで25段階に分けた。その後、ハウゼンは、若者や大人の鑑賞段階の初心者において、「美的発達段階」として、以下に挙げる5つの主要ステージを識別した⁽⁶⁾。

I. 物語段階 (Accountive Stage)

観察者はストーリー・テラーである。彼らは具体的な観察や個人的連想や感覚を用いて物語を創造する。彼らの美術の評価は、好きなことや知っていることや、アートについて知ってると思っていることに基づいている。観察者はひろがっているドラマの一部からなる美術作品が頭に浮かぶように思われるので、解説は、感情的な述語によって特徴付けられている。

II. 構築段階 (Constructive Stage)

観察者は彼ら自身の知覚、自然界の知識、そして社会的、道徳的な価値、平凡な世界観を駆使して、美術作品を見るための構造を組み立てる。作品が想像するように見えない場合（たとえば、木が茶色でなくオレンジ色で塗られていたり、母性のテーマが性別の争いに置き換えられていたりする場合）、そうした時には、観察者は、その作品を「変な」、何か欠けている、価値がない作品だと判断する。彼らにとっては、技巧、技術、テクニク、難しさ、有益性、機能などは判断基準にならない。このように観察者自身と芸術家の意図が集中した作品との距離が離れている時には感情的な反応がストップしてしまう。

III. 分類の段階 (Classifying Stage)

観察者は、美術史家に似た分析的、批評的な専門用語で作品を述べる。彼らは、場所や流派や様式や時期そして起源に関して識別する。彼らは歴史的事実や絵についての知識を使って手掛かりとなる絵画の表面を解説する。ひとたびカテゴリーに入らなければ、観察者は作品の意味やメッセージを説明したり合理化する。

IV. 解釈の段階 (Interpretive Stage)

観察者は、一種の個人的な美術作品との出会いを創造しようと試みる。彼らは、画面を探求し、作品の解釈をゆっくりと広げていく。すなわち線、形、色の巧妙さを指摘する。観察者が、作品の意味やシンボルが現れるのを認めるとき、感情や直感、批評の技能を越えてより重要である。美術作品とのそれぞれの新しい出会いは、新しい対象、眼識、経験を引き出す。観察者は、美術のアイデンティティや価値が、新たに解釈して存在し、変更することによって初めて与えられた解釈を理解するという考えを受け入れる。

V. 再創造の段階 (Re-Creative Stage)

美術作品について考え、熟考することを長い経験の中で樹立しているので、今や観察者は、「喜んで疑惑を停止する」。慣れ親しんだ絵画は、いわば親密に知っている旧友のようなものである。しかしながら、驚きで満たされても日常レベルと同時に、高い段階での注意が必要である。全ての重要な親交において、時代は構成要素の鍵となる。作品の生態すなわちその時代、歴史、疑問、外交、複雑さを知ることや、特に作品で、また一般に考えることで、彼ら自身の歴史を書くことは、この観察者により個人的な予期と、全人類に関することをより広く包含するものと結合させる。ここで記憶は個人と全人類が複雑に結び付いている絵画の風景を吹き込むのである。

1980年代の半ば以降、ADI (美的発達インタビュー) とマスター・スコアリング・マニュアル、およびステージ記述などは、美的発達面での美術教育プログラムの影響を評価するのみならず、統計的データ分析のために、幾つかの美術館で取り入れられるようになった。MOMAの教育プログラムの基本に置かれているのが、このステージ理論である。

3、ステージ理論の特色

5つの美的発達段階からなる「ステージ理論」は、芸術作品の受容＝鑑賞の構造的な問題として、従来定説とされてきた「3段階説」ないしは「4段階説」に新たなるステージを加えると同時に、その構造が、個人レベルでの発達段階に適応しようという点で極めて重要な視点を提供するものである。

美学や芸術学の領域では、鑑賞に相当する概念を芸術観照、芸術認識、芸術解釈、あるいはまた芸術享受、芸術受容、芸術知覚などの多様な分野で考察し、この疑問を芸術に関する中心的課題のひとつとして論議してきた。鑑賞活動に含まれているこれら多様な内容は、これまでに幾多の学的寄与がなされてきている。

イコノロジー研究で知られる、E・パノフスキーの作品解釈の構造は、「自然的主題の観察」「伝習的主題の解明＝図像学」「反省」の3段階⁽⁷⁾であり、古典的名作解説を行なったケネス・クラークは、「最初の衝撃」「画面の検討」「記憶の再生」「新しい見方の獲得」の四段階を提唱している⁽⁸⁾。両者共に作品鑑賞に際して、人文学的な教養を前提とし、歴史性の

中で、社会と芸術の関わりを読み取ろうとする解釈の方向を持っている。芸術の中に、自然と神と人間の魂との相関を見ようとした、ゼーデルマイアーの「構造分析」では、「形式の地平の観察」「直接的寓意的な意味の解明」「霊的、または脱時間的な意味の汲み取り」という構成になっている⁽⁹⁾が、基本的には同様の組み立てである。E・フェルドマンは、「記述（描写）」「分析」「解釈」「価値判断」の四段階⁽¹⁰⁾をとり、いずれにしても、大方の提案は、「観察・記述」-「分析・解明」-「解釈・価値把握」の三分枝を柱とした組み立てとして共通している。

鑑賞行為の、この三段階構造説は芸術作品の理解・解釈のための一般的鑑賞プロセスとして位置づけることができる。しかしながら、初動印象・観察に始まり、最終的段階である解釈までのプロセスは不可逆的性格を持っている。「分析段階から解釈段階への移行の困難さ（大学生を対象とした調査）⁽¹¹⁾」、あるいは「それが抱えている構造的な障壁を克服すべき何らかの方法化の必要⁽¹²⁾」等の指摘に見られるように、鑑賞活動の三段階プロセスで、解釈・価値判断の段階にまで至る者は、そのための十分な教育と経験を経た、いわば美術史家・評論家のみに過ぎない。今日のように芸術鑑賞が日常的に可能となり、鑑賞者層が広がってきた中でも、そのほとんどの者は第一段階ないしは第二段階にとどまっているのが現実である。したがって、芸術鑑賞教育は、「芸術言語」のリテラシーを高め、更には鑑賞の深化を計画的に図ること等が、鑑賞教育に固有の一般的課題として求められている⁽¹³⁾ことになる。

上述した一般的に認知されている三分枝を柱とした鑑賞プロセスと、ステージ理論との最も大きな相違は、観察・記述・描写と呼ばれている、鑑賞活動の最初の段階のさらに前段階に、「物語段階」を設定していることである。三分枝を柱とした鑑賞プロセスでの、観察・記述・描写の方法は、「自然な観察」を意味している。これは、「作品の主要部から周辺部にわたる全体を改めて入念に観察すること、先ずは無批判な態度で、作品の意味内容や機能などに関する関心を方法的に排除し、専ら造形的な要素に準拠した自然な観察を加えること⁽¹⁴⁾」である。しかし、ハウゼンは、美的発達段階の初期の時点には以下のような特徴があることを経験的に見出した⁽¹⁵⁾。

（ステージ1、物語の段階の特徴）

- 作品を見る時間が極めて短い
- 作品について話す時間も極めて短い
- 内容と自分の経験とを結び付ける
- 主観的な反応のみ
- 好き嫌いを明確に表現する
- 鑑賞行動にシステムが無い
- 質問も浮かんでこない
- 作者の存在を意識しない

自分の経験のみで語る
自分の主観を言うことに満足している
無知に根ざしたオープンさを持ち、思考を止める制限がない

ハウゼンは、この段階を「1、物語の段階」と名付け、以下の「2、構築の段階」と区別した。

(ステージ2、構築の段階の特徴)

作品を理解したいと望んでいる
理解するためのテクニックを学ぼうとする
質問が浮かんでくる
作品を読む機能が備わっている
私はこう思う・・・なぜならばと言えるようになる
見て感じたことを、作品の中の情報により理論的に説明しようとする
特別な美術言語は必要ない
部分だけでなく、全体との関係で見ることが出来る
作者の意図を見つけようとする
作者の存在に気づいている
自分が知らないことに気づいている
いろいろな解釈をすることができる
局所的な知識をもつ

同様に、ステージ3～5の特徴を以下に挙げる。

(ステージ3、分類の段階の特徴)

作品の善し悪しを言わない
自分の判断を言わない、他の情報を重視している
作品をとりまく情報だけに興味がある
全部知っていないから分からないと思っている
情報に価値を置く
正しい判断をしたいと願っている
美術館勤務者の初期のころ

(ステージ4、解釈の段階の特徴)

作品を自分で翻訳、解釈する姿勢がある
自分の知っているある範囲の知識にわりと満足している

アートが自分にとって意味のあることを理解している
美術史家、評論家

(ステージ5、再創造の段階の特徴)

アートを信頼している
アートはもっとも重要なもの
美術に対する膨大な情報量を持っている
自分が知らないことをストップさせない
既知の情報から推測して理解していく
喜びをもって考えたり理解していく
アートは最良の友であり空気のように必要な存在となっている
興味も知識もユニバーサル
アートなら何でも興味がある
情報に裏付けられた自信ゆえのオープン
哲学者

この、ハウゼン・リサーチを受け、10年前からMOMAの教育部では、鑑賞活動のビギナーに対する教育活動に力を注いできた。それは、子供に限らず、MOMAの来館者のほとんどが美術に関してのファンクショナル・リテラシーにも達していない人であることが、MOMA独自の調査結果にも現れたからであった。言語活動に例えれば、直接的な言葉(単語)はわかる、しかし、詩やシェークスピアなどのような、言葉と言葉の間の意味するもの、複雑なものは分からない。「これノート、書ける、分かる」そういう状態にあることが判明したことによる。加えて、従来の美術館が鑑賞者の立場ではなく、美術の専門家の立場から専門的レベルでの情報を発信する立場をとり、ビジターのレベルへの配慮を怠ってきたことへの反省からも、ビギナーへの鑑賞スキルの確立の必要に目覚めたことにもよる。

「われわれの学校で実際に行なわれている美術鑑賞では、多くの場合鑑賞者の理解と情緒的関係の水準(程度)が、ほとんど無視されている。美術があまりにも一方的に扱われ過ぎていて、教師は、美術作品について話すのにも、大げさな形容詞をつかって説明をするが、聞いている子供のほうは、それが少しも理解できないということを全く忘れていることがしばしばである⁽¹⁶⁾」ローエンフェルドによる約50年前の指摘が、美術館でも学校でも依然としてそのまま続いている場合が多い。

ステージ理論の5段階説は、従来の3段階説が対象外としていた、ビギナーをも含めることによって、専門家のための理論から、一般大衆に向けての理論に拡大されたといえることができる。

4、ステージ理論理解のためのワークショップの実際

鑑賞作品には、日本の浮世絵（作者名、制作年代不詳）が用いられた⁽¹⁷⁾。このワークショップはMOMA教育部のアメリア・アリナス⁽¹⁸⁾により、1枚の作品スライドを約30分間映写し続ける中で質疑形式で行われた。なお、通訳者の福のりこは、大阪弁であるため、以下の再現記録の一部に大阪弁が混在している。（ANS-「…」部分は、研修参加者による回答である）

アメリアー MOMAでは、ビジュアル・シンキング・カリキュラムというのをやっているのですが、その中で、10歳の子供達を対象にこの絵を見せました。10歳の子供達は、この絵についてどういうことを言ったのか、ちょっと考えてもらいたいと思います。

ANS-「鏡の中の顔の方が大きい」

アメリアー ベリーグット、他には？

ANS-「どこの国の人？」

アメリアー 10歳の子供はそんなことは聞かないよ。

ANS-「まんがみたい」

アメリアー NO。マンガというのは、平面的でアブストラクトでシンプルだから、私達が見たらマンガと関連づけられるかもしれないけれど、これはマンガのようだとは言わない。

ANS-「この女の人は何をしているの？」

アメリアー 子供達は何をしているのか言えるよ。この女の人は～シテルねって言うよ。フィリップが発達心理学のレベル1～5まで言ってくれましたが、理論としてだけ聞いたって左から右へ抜けていく。このレッスンをやれば、そのことが頭に入ってくるから、今しているわけです。

10歳の子供って、どのステージだと思いますか？

ANS-「ステージ1」

アメリアー ステージ1ってどんなだったっけ？

ANS-「主観的、自分の経験の中の判断しかない。絵に対して判断しなくて、自分の話をしてしまう。」

アメリアー イグザクトリー。ステージ1は何て名前でした？ …ストーリー・テリングね。物語を話そうとする。それがステージ1。じゃあ、10歳の子はなんて話すんだろう。

ANS-「女の人が座って、鏡を見て、髪を整えてる」

アメリアー それはベリーグッド・ストーリーね。しかしそれはステージ1のストーリーじゃない。それはすごく客観的でしょ。ステージ1は主観的なんだよ。

ANS - 「鏡に映っている自分に手を振っている」

アメリカー 南アメリカの10歳の子は、友達が窓から顔がみえてて、ハイって言っているとこだと言ったことはある。それは、ステージとは関係なくて、それよりも絵の様式にベネズエラの10歳の子が慣れていなかったから。日本の美術に慣れていない子供達には、すごく抽象的な絵ですよ。彼らにとって白い部分は壁か床か明確でない。しかしマンガとある意味では似ているから、アメリカの子供達は、この空間を壁という風には見ない。アメリカの子供たちは、「ボーイフレンドとパーティに行く準備をしてるんだ」と言った。どこにパーティがあるの？ボーイフレンドはいないよ。

ステージ1の人は絵のことを言うけれど、すぐ絵の外にジャンプしてしまうの。絵からはじまるけれど、どこかへ行ってしまふ。こんなふうにするんじやないかな、と思うことをもって言って。

ANS - 「お母さんのお化粧道具を使っている」

アメリカー でも子供はそこにもっとストーリーを作るね。たとえば「お母さんはお仕事に行っていて居ないから、お母さんの部屋に忍び込んで、それでお母さんの道具を使って遊んでいる。でもお母さん帰ってくるかもしれない」って、どンドン行っちゃう。

ANS - 「小鳥がドレスの後ろにいていたずらしている」

アメリカー ポシブリー。もっと具体的に言う。「子供は女性のドレスの中で絡まっている」ストーリーは、絵の中にある何かを説明するストーリー。たとえば「ねむたそう、病気かもしれない」、「髪の毛グチャグチャや（笑）ベッドに服のまま寝てしまったので、朝早いからグチャグチャや」、「お母さんの服着ている、大きすぎるモン」そういう風に言うね。

私達は、いまステージ1の状態について話しました。一番ある意味では、美術に対して遠い人達、まだ理解していない人達です。こういう反応が出ることは、ステージ1だからということもありますけれど、子供だから、そういう反応がでるとということもありますよね。じゃ、ステージ1の大人はどうでしょう？

ANS - 「床に座っていて、あまり行儀がよくない」

アメリカー ベリー・グッド。家具がないから貧しんじゃないのか？他に？

ANS - 「おふろ上がり」

アメリカー OK、他は？自分の体験を持ってくるんだよ、絵から始まって。これは皆さんが習ったことと想像力の問題。間違っているとかいうことじゃなくって。

ANS - 「オカンに似てきたなッテ」(笑)

アメリカー ベリーグッド(笑)

こんなこと言うよ。「ダンナが居ないから、今恋人が来るところと違うか？」ミス・サイゴンでミュージカルのね。それじゃないかって。ステージ1に重要

なことは、メイビー、たぶん、はない。たとえば、「この女の人はお母さんに似ているかもしれないな」というようなのはない。NO・スペキュレーション。推測はないんだよ。OK？

たとえば、ひとりの人が、「こうじゃないか？」という。別の人がもっとすてきなストーリーを言ったら、最初に言った人は、「そうかもしれないナー」ってすぐ影響されてしまう。

OK？なぜそういう状態が起こるのでしょうか？なぜかと言えば、ステージ1の人にとって作者は存在しない。NO. アーティスト。もちろんその人達は、誰かが作ったってことは知っているのよ。しかし、この絵を考えるときに、彼らの思考形態の中には、アーティストの存在というものは入ってこない。わかりますか、その違い。この絵、たとえば一枚の絵を語るときに、この作品はある時期に、どこかでアーティストが作ったということをもとに話されるのではなくて、まるでアーティストが、私達の目の前で作り上げているような、そういう状況のもとでの、この絵についての話し合いが行われる。わかりますか？考えの中にアーティストということが入ってこない。

では、ステージ2について、ほとんどの人達ですけれども、構築するネ。私が今ステージ2の人の役割をします。言います。こうこうこうや、言ったことをもとに、ステージ2っていうのは、こういう特徴があるっていうのを、今度はみんなが考えてください。

「貧しいから家具がない。でも着ているものはわりと豪華に見えるな」「トランクがあるからたぶん部屋の中にいるんじゃないかしら。でも、ちょっと待ってよ、壁ないなア。床も無いワ。ひょっとしたら浮かんでいるかもしれない。でも、それちょっとおかしいね、着物の裾がだらんとなって、これ多分アーティストは未完成の作品じゃないかなア。だって部屋描いてないし、白い部分がようけ残ってる」「男かな、あまり綺麗に見エへんし」「何であんなに小さい手？子供が大人の顔のお面かぶってるのかな。へたくそな作家がプロポーションを間違っって描いたのかもしれないへんし。嫌いやこれ」「なんでこれがアートなの？」OK、たくさん情報をあげましたよ。同じステージ2でもアホなステージ2とスマートなステージ2があるけれど、ステージ2の中でも、日本の美術がすごく好きなステージ2と、すごく嫌いなステージ2もいるけれど、いろんな人がいるよという意味ね。でも私が今演じたステージ2の彼らの思考形態ということにおいては、ほとんどのステージ2に当てはまる。

ANS - 「絵のなかで考える」

アメリア - OK、他に？

ANS - 「なぜこれがアートなのっていう質問が出てくるので、自分なりにアートとはこういうものではないかというものがある」

アメリカー ベリーグッド、偏見というのは体験を通して得られる。体験もなかったら、偏見だってない。「これじゃ無い」って誰かが言った場合には、なんで「それアートじゃない」って言うの？

ANSー「自分の考えにあてはまるアートを見たから」

アメリカー OK、アートの定義ってのは、今まで私達が見た、アートのレパトリーに基づいて「これがアートだ」って私たちは思っているということですよ。日本でこれ見せたら皆、これアートだと思うでしょう。19世紀のアメリカの人たちにこれを見せたら、「これはアートかな？」って思うかも知れない。何を、どんなアートを今まで見てきたか、自分の中でアートはこうであるという観念がある。育ってくる。決定する。しかし、「なんでこれがアートなの？」って、この段階の人が言えるということは、自分で気づいていないかも知れないけど、心の中で、「これがアートやろな」って思うものがあるから、その答えが出てくるんだから、「何でこれがアート？」っていうステージ2の人の質問から考えて、ステージ2の人のどんな特徴があると思う？

「なんでこれがアート？」っていう時には、「なんでアーティストがこれを創った？」っていうことを言っていることでもある。ステージ1には、WHYということは無い。すべて知らないということを知っているからこそ、「なんで？」ということが出てくる。自分がみんな知っているなら「なんで？」ということとは出てこない。何かそこに知らないことがあるなってことがあるから出てくる。つまり、その人が持っている知識だけでは、その人を満足させないね。だから、他の人の情報や知識なんかを考慮しよう、求めるということ。OK.他にステージ2について。

ANSー「自分の解釈を述べるんだけど、それを理由づけ、正当化してある」

アメリカー どのステージでも、ある意味ではそうです。

ANSー「自分の解釈はこうなんだけれど、そうかも知れない、他の解釈もあるかも知れないという可能性を持っている」

アメリカー OK.ある意味ではそこに会話がある。「あたしこう思うんだけど、でも私がこう思っていること、この視覚情報から考えると正しくないかも知れない」って、自分の中に会話が存在する。ステージ2の一番重要な特徴というのは、ステージ1の人は物語を作ろうとするのに対して、ステージ2は絵の中にある部分を取って、部分と全体がマッチするかどうかを見ようとする。「家具が無いから貧しいかも知れないけど、でも、すごく豪華な洋服を着てるじゃない」とか、「子供みたい、だって手が小さいから、でも顔は大きい」部分でしょ。こうかな？、ああかな？、っていう、そういう予想っていうのは、ある意味ではフラストレーションでしょ。答えを欲しいの。だからいろいろ想像したりするわけよ。それでも答えは出てきへんから、フラストレーション。OK. こういうのを

ステージ3までやりますね。なんでかという、ステージ4、5というのはあまり興味ない。だってもう知ってるんやから、教師としてはあんまり教えるというものは無いからね。ほんの少しの人しかいないしね。ステージ1～3の人のことをもっと私たちは研究していきたい。

ステージ3、習いましたね。クラスファイ・ステージ。ステージ3の芝居をします。「日本の版画、ひょっとしたら肉筆画かもしれない。どっちにしる日本の絵。美術ヤ。19世紀の西洋の美術にすごい影響を与えたね。すごい平面的でしょ。すごい近代的に見える」、誰かが、「ちょっと待ってよ、この作者はどんなことを思って描いたの?」って聞く人がいたら、そうしたらステージ3の人はこう答える。「この作者の装飾的なパターンとか模様とか…」こんな風に話したがる。でも、「ちょっと待ってよ。実際この絵をよく見てどんなことが起ってるの?この絵の中で?」ってまた質問したら、「ゲイシャが準備しているところか、歌舞伎の女形が準備しているところかな。ちょっと待って、タイトル何なの?」って、そういう風に答える。OK?ステージ3はどんな人?

ANS - 「絵に描いてあることから判断するんだけど、知識がありすぎて、説明ばかりになってしまう」「美術史的な知識ばかりで解釈してしまう」

アメリカー 美術史って言ったけど、それだけじゃなくもっと大きい状況などからね。他には?

ANS - 「主観で見ない、技術で見る」

アメリカー ベリーグッド

ANS - 「知識的なことに興味がいって、なぜ作家がそれを作ったかという核心的なところに触れない」

アメリカー アーティストに興味があるけれども、アーティストを単独で見のではなくて、19世紀とか、日本とか大きい状況の中で捉えようとしている。カテゴリーに分けていこうとする。カテゴリー1、「写真?肉筆?オー肉筆」、カテゴリー2、「日本?、中国?、韓国?、オー日本」、カテゴリー3、「19世紀の北斎?いやもっと早いかもしれん、18世紀かな?、18世紀のイミテーションのポスト・モダンかな?」(笑い)

分類。この絵とマッチするカテゴリーを探そうとする。そういうカテゴリーをいっぱい作って、それを全部ひとつにすることで、絵の状況というのを判断しようとする。1～3のステージの中で、例えば教師が質問したら、誰が一番答えてくれる?質問に反応すると思う?

ANS - 「ステージ1」

アメリカー ステージ1は、反応してくれるけれども、「この絵どう思う、何が描かれているの?」って言った時に、「ボーイフレンドと～」、「パーティに行く準備～」とか、それだけ。でも、そういう話をしていくにつれて、ステージ2に段々昇っ

てくることは可能ですよ。なぜって、そういうことを通じて他の人の話を聞いて、いろんな見方があるんだなってことが、そこでわかってくるから。で、いろんな人がいろんな答えを言うから、「ちょっと待てよどれが正しいの？」っていう、そういう「ちょっと待てよ」っていう質問が出てくる。ステージ2の人が、一番学ぼうとする時期です。何ででしょう。

ANS－「美術に興味を沸いてきたときだから」

アメリカー ステージ3も興味はあるよ、でも答えは言はへん。みんな黙ってんねん。いわゆるカテゴリーに入れることに質問したら答える。もちろん絶対言はへんということじゃないよ。でもステージ2の人が一番答える。会話がどんどん発展していく。何ででしょ？

ANS－「カテゴリーに入れる前の段階だから、感情的なところで見ているから、何が間違いで正しいかも分からないから」

アメリカー それはステージ1？2？ステージ1が主観的よ。ステージ2の人も正しい答えを求めている。でも何でも吸収できるわけじゃない。正しい答えを探している。なぜステージ2の人に質問するのがよいかというと、ステージ2の人自体、自分達の心のなかで質問しているから。だからステージ2の人というのは、まるで自分に質問しているかのように考える。「なぜだろう？これで合っているのかな？」そういうふうな。だからディスカッションすることで、その人達は何か学んでゆく。

どのステージでも、質問して答えるというテクニック、教授方法というのは大切だと思います。でも、ジャアどういう風にその質問をやっていくかということが重要になってくる。

ステージ3の人、その人がステージ3に孤立しているわけじゃない。2も3も持っている。もっとたくさんのアートを見て経験を積むことで、新しいスキル、アートに対する、アプローチや考えや感じ方を学んでくるけれども、しかし、その前に持っていた1、2のスキルがなくなるわけじゃない。包括されている。

OK. 1から5に移行する大きな違いというものは、教育や知識ではなくアートに対する親密感。ステージ1の人がなぜ絵を平面的やとか、空間を捉えたり、色とかテクニックとかタッチとか見ないかと言えば、他のアートを見ていないから、これと別のことを較べるようなそういう状況にいてへんから。OK. 主観的なステージ1、じゃステージ4の人、皆さんみたいに4か3の人、それでもまだ主観的なところがある。でも、主観的なところに止っていない。それにクラスファイしたり、いろんなことが、それにプラスされていく。OK？

〔註〕

- 1) 平成元年に改正された小学校学習指導要領を指す。
- 2) 「第二回ニューヨーク近代美術館研修」は、1993年11月28日～12月5日に実施された。参加者は美術館に勤務する学芸員を中心に約15名。MOMA教育部前部長フィリップ・ヤノワインによる講義「美術館教育、その哲学と理論」「MOMA 教育部の歴史と活動」、教育プログラム責任者：コロンビア大学美術史教授アメリア・アリナスによる講義「アートとは何か」、ワークショップ「ティーチング・テクニク」「ボイス・オブ・ミュージアム」など、16時間の講義と演習を行った。
- 3) Abigail Housen, (1992), "Validating a Measure of Aesthetic Development for Museums and Schools," *ILVS Review*, (Vol. 2, No. 2, 1992)
- 4) Dr. Abigail Housenは、マサチューセッツ美術大学美術学部教授であり、観客の心理、美術館カリキュラムの調査・研究をしている。また多くの美術館において、観客の調査にもとづき教育プログラムの立案をしてきた。
- 5) 被験者に対し、複製作品に関して、彼らが「見た」ものについて、声を出して語るよう、そしてもう言えなくなるまで答えるよう尋ねる方法。ハウゼンは、この方法を、美的発達インタビュー (ADI:Aesthetic Development Interview) と呼ぶ。
- 6) Housen,op.cit.
- 7) エルヴィン・パノフスキー『イコノロジー研究』（浅野徹他訳、美術出版社、1971年）
- 8) ケネス・クラーク『絵画の見方』（高階秀爾訳、白水社、1977年）10頁以下参照。
- 9) ハンス・ゼーデルマイアー『美術史の理論と方法』（島本融訳、みすず書房、1974年）114頁以下参照
- 10) Edmund Burke Feldman, *Becoming Human Through Art*, Prentic-Hall, (U. S. A1970)
- 11) 石川千佳子「美術鑑賞の基礎理論－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』（平成3年）p.41
- 12) 川上実「鑑賞－その構造について－」『美術教育の方法』（玉川大学出版部、1985年）p.160
- 13) 長田謙一「現代における芸術鑑賞問題－その素描的考察－」『教育美術1982、12月号』p.28
- 14) 川上実, 前掲書p.160
- 15) 各ステージの特徴は、MOMAの研修におけるワークショップの内容から筆者がまとめたものである。
- 16) ヴィクター・ローエンフェルド『美術による人間形成』（黎明書房、昭和38年）p.64
- 17) 鑑賞作品として、一般に知られていない浮世絵が選定されたのは、事前の予備知識無しでワークショップが行われるようにとの配慮でもある。この作品は、梳っている着

物を着た女性が、手鏡に自分の姿を映しているだけの、とりたてて特徴の無い画面構成である。墨摺りによる白と黒の木版画であり、菱川師宣の作風に類似していた。

- 18) Amelia arenas は、1956年ベネズエラ生まれ、コロンビア大学・大学院で美術史を学ぶ。1993年現在、MOMA の教育部でProgram Designer and Teaching SpecialistおよびSenior Lecturer and Writerとして活躍している。