

HTMLによる美術鑑賞用教材の開発

教育学部 芳野 明

yoshino@cc.hirosaki-u.ac.jp

1 はじめに

2002年4月から、小・中・高等学校において新たな学習指導要領が適用されることとなっている。このうちことに中学の「美術」においては鑑賞分野の重要性が高まったことが注目される。

これに対して、中学校美術科の専修免許状又は第一種免許状を取得するために大学において履修しなければならない教科に関する科目と単位数は、絵画、彫刻、デザイン、工芸、美術理論及び美術史の各分野から1単位以上、合計で20単位以上と定められており^{*1}、「鑑賞」の部分の大半を担うと考えられる「美術理論・美術史」は、そのカリキュラムのわずか1/5を占めているに過ぎない。

大学におけるカリキュラムの大幅な変更が即座には行われない以上、現在緊急に必要なのは、新指導要領^{*2}で求められてはいるが、教員養成の現場では圧倒的に時間数の少ない「鑑賞」を教員養成の場でいかに効率的・効果的に指導するかということだと考えられる。実際に本学での「美術理論・美術史」分野の授業を通して痛感したのは、学生の鑑賞体験の驚くほどの少なさであった。受講生の大半が青森県出身者であることを考えれば、美術館・博物館をはじめとする展示施設の少なさがその要因の一つであることは認めざるを得ないが、初等・中等教育の美術科の教育内容が大きく「表現」に傾き、「鑑賞」がややもすれば等閑視されてきたことも、重要な一因と考える^{*3}。それは、中学校・高等学校における美術科教員が「実技」中心のカリキュラムの中で育てられたことの所産にほかならない。

そこでこの教材開発では、まず鑑賞体験の少ない学生を鑑賞へと誘う動機付けを重視し、次に一つの作品の持つ様々な側面を展開するのではなく、まず鑑賞の方法を提示しそれに沿って作品を見るという流れを作り上げることにした。これは、本教材に採用された数少ない作品による事例を他の作品にも応用していくことを目的としたからである。さらに、HTMLを採用することによって、OSへの依存度を極力少なくし、また場合によっては現職教員が教材自体を比較的容易に改変・改良できるようにした。

* 1 教育職員免許法施行規則 第1章第3条

* 2 指導要領内容そのものに関する議論はひとまずおくことにする。本論での問題はとにかくこれを運用するために必要な情報を提供することにある。

* 3 佐藤奈保子、「青森県内の中学校における、美術鑑賞教育の実態とその考察」、弘前大学大学院教育学研究科平成12年度提出修士論文。

2 導 入

「土星を描いてみましょう」で導入部が始まる。次画面で土星の絵が出る。次の導入は「桃太郎」と「ダヴィデ」の比較である。いずれのページでもテーブルを罫線なしで用いて、デザイン上の統一感を持たせるようにしている。また、〈tt〉〈/tt〉タグの使用で、セル内文字列の両端が揃うようにしてある。

```
<table width="400" border="0" cellspacing="5"
cellpadding="0" align="center">
<tr>
<td height="30">
<div align="center">こんな感じでしょうか？</div>
</td>
</tr>
<tr>
<td height="30">
<div align="center"><a href="preface3.htm" onMouseOut="MM_nbGroup
('out'); " onMouseOver="MM_nbGroup('over','button_r2_c2',
'images/button_r2_c2_f2.gif','images/button_r2_c2_f3.gif',1)"
onClick="MM_nbGroup('down','navbar1','button_r2_c2',
'images/button_r2_c2_f3.gif',1)"></a></div>
</td>
</tr>
<tr>
<td height="200">
<div align="center">
</div>
</td>
</tr>
<tr>
<td><tt> おそらくほとんどの方が(中略)<br>
</tt> <br>
(Christiaan Huygens, 1629-1695) </td>
</tr>
</table>
```



3 メイン画面

教材の本体となる部分は以下の4つのパートから構成される。

1. ひとのかたち
2. 物語の世界
3. 幻影の世界
4. 隠された意味

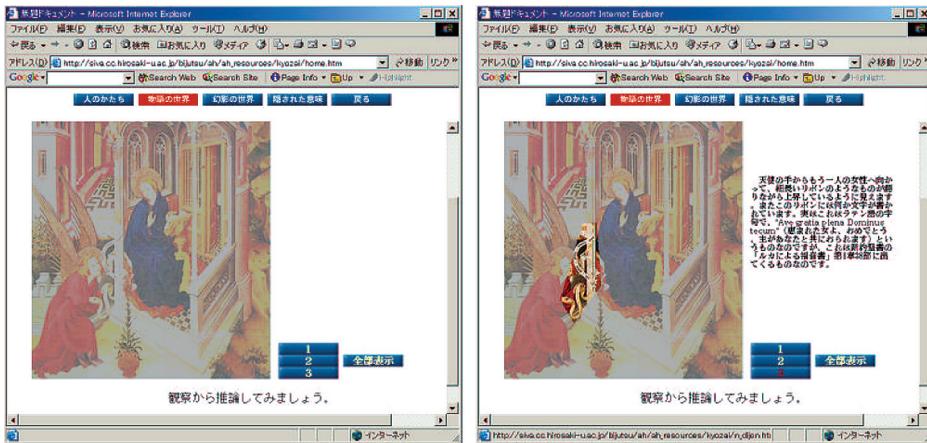
3.1 ひとのかたち

「ひとのかたち」は、歴史的・文学的知識を持たなくとも、単純にかたちのみで作品を見るためのパートである。少しずつ時代の異なる3つのほぼ同型の人体彫刻を見ながら、そのかたちの微妙な差異を見分けることを主眼としている。最終的には画面上でその差異を明確に示すための補助線がロール・オーヴァーで出るようになっているが、最初はまず観察することを促すために、画像上に一切の補助的加筆は示さない。



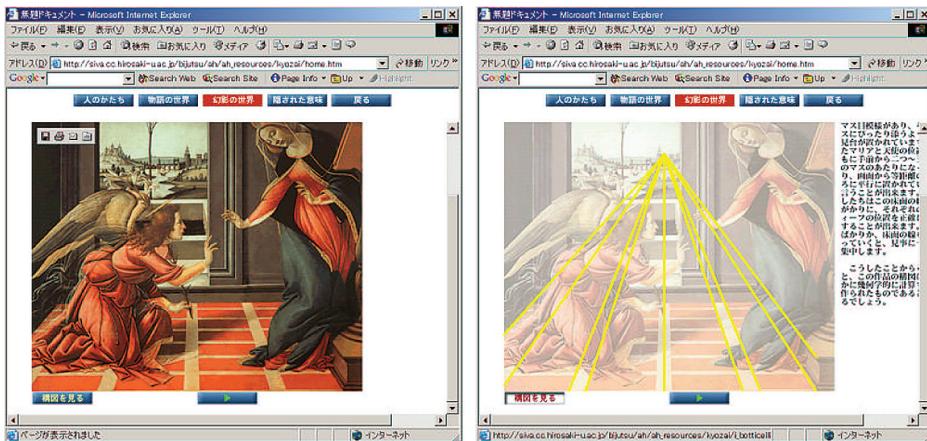
3.2 物語の世界

ここでは、美術作品の主題に喚起を促す。表された場面の主題を決定するために必要なモチーフのひとつひとつを説明していくために、やはりロール・オーヴァーを用いて、作品中で注目される部分だけがはっきりと表示されるようにしている。



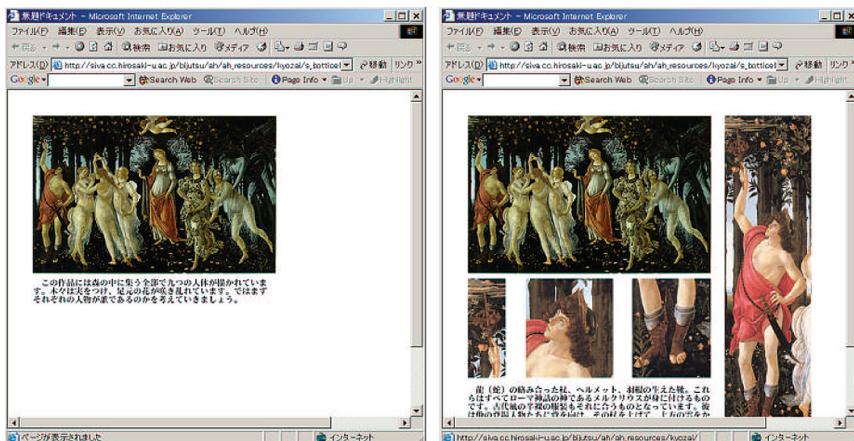
3.3 幻影の世界

このパートでは、2次元上に表現された3次元のイリュージョン—空間描写の方法の差異を説明する。「物語の世界」と同じ作品を用いることで、ひとつの作品でも鑑賞の方法を変えることで、多角的な見方ができることを示す。



3.4 隠された意味

ここでも「物語の世界」と同様に、個々のモチーフに着目してもらうためにロール・オーヴァーを用いている。しかし、作品全体との関係を見失わないように、全体が常に表示されるようにして、細部は別に表示するようにしてある。



4 作成上の問題

この教材開発では画像の複製に関する権利関係の問題をクリアすることが重要であった。著作権法では、著作物が自由に使える場合の定義が幾つかある。教育機関における著作物の複製に関しては第33条の「教科用図書への掲載」、第34条の「学校教育番組の放送等」、第35条の「学校その他の教育機関における複製」などで著作物が自由に使える場合の定義がある。しかし、この教材は「図書」ではなくまた「放送」でもない。また、35条は「教育を担任する者が「授業の過程で使用するために」複製する場合のことを述べているが、ネットワークを介して閲覧することを考えると「授業の過程」とも言えないために、上記のいずれのケースもこの教材開発には該当しなかった。

そこで、これらの諸問題をクリアするため「フランス国立美術館連合 (Réunion des Musées Nationaux) 日本法人^{*4}」を介して、写真の貸与を受けることとした。その際に提示された条件は以下のとおりである。

1. 学内ネットワークのみで配信すること
2. コピーライト表示の義務付け
3. 原則2年間の期間制限

1. の条件に従い、本教材のデータを保存するフォルダ内に以下のような .htaccess ファイルを置いた。

```
order deny, allow
deny from all
allow from 133.60.
```

* 4 URLは <http://www.museums.france.or.jp/2000/Top/top.html>

5 おわりに

HIROIN誌およびこの研究開発費の目的にあまり似つかわしくない内容にも思われたが、むしろ「ある程度コンピュータが使える素人」的発想から「これくらいなら自分でもできる」ようなものを開発することを目指した。また、ロール・オーヴァーの作成など少々複雑なHTMLについてはMacromedia社のDreamweaverとFireworksを用いることで解決を図った。

本教材のURLは以下のとおりである。

http://siva.cc.hirosaki-u.ac.jp/bijutsu/ah_new/resources/kyozai/