

鑑賞リテラシーを高める指導法を探る V

－第6学年鑑賞学習「絵の真ん中にある想いは？」の実践から－

天野 紳一

1 はじめに

「基本的な考え方」の中で述べたように、図画工作科・美術科では今年度の研究のキーワードとして挙げられている3つの要素と鑑賞リテラシー（美術鑑賞における読み書き能力＝感受し、表現する力）との関係を次のように捉え直してみた。

「主体性」→イメージ構成力，想像力，意思決定力
「多様性」→多元的価値観を受容する力，他者理解
「協働性」→人間関係形成力，調整力，双方向的なコミュニケーション力

美術作品の美しさや価値というものは作家の手を離れた瞬間に鑑賞者に依存するものであり、世界的な価値が認められている美術作品であっても、鑑賞者によってそのとらえ方は様々である。従って美術鑑賞教育は、特定の鑑賞方法や解釈の在り方を学習者に強制するようなものであるべきではない。美術と人間とのかかわりの中で生涯に渡って大切なことは、美的対象と出会った時に心をざわつかせる感性をもち続けることであり、過去、現在、未来へと続く個々の美的経験を通して醸成される価値観のもとで自由にイメージを広げていくことだと考えている（主体性）。そして、個々の美的な経験をより豊かなものにするのは、他の価値観との出会いである。自分では思いもつかなかった見方や感じ方に出会ったとき、「自分とは違う」と否定するのではなく、「そんな見方もあったか」と受容することは、より多様な鑑賞の視点の獲得につながる（多様性）。このようにして出会った多様な見方や感じ方を単に羅列するのではなく、双方向的なコミュニケーションの中で有機的に関わり合わせることによって、単独では得られない新たな価値観が生まれるはずである（協働性）。このような考えのもと、Ⅱ期の児童に身につけさせたい鑑賞能力を特に「協働性」にスポットを当てながら焦点化し、次のように設定した。

美術作品から得た印象や考えを、根拠を明らかにしながら伝え合うことを通して、自分とは異なる見方や感じ方に対する思考を深め、新たな鑑賞の視点を得ること

本稿は、「新たな鑑賞の視点の獲得を促すコミュニケーションの在り方を探る」ことを目的に取り組んだ鑑賞授業の実践報告である。

2 授業の構想

（1）授業設計の焦点

本題材の授業設計の焦点は次の通りである。

鑑賞の視点の拡張につながるような協働学習の場づくりとテーマ設定の在り方

対象とするのはⅡ期、第6学年の児童であるが、中学校美術への橋渡しとなるこの時期の鑑賞学習では、自他の思考とその根拠にしっかり向き合い、互いに理解し合うことを目的としたコミュニケーションを展開することがより重要になる。コミュニケーションの目的は、人間関係づくり、情報の伝達、依頼や説得など様々なものが挙げられるが、教科学習の場で問題解決の手段として用いられるコミュニケーションは合意形成を目的とした収束型である場合が多い。しかし本題材でめざしたのは新たな視点の獲得に対して有効に働くコミュニケーションであり、まずその初期段階では極力制限のかからない形で個々の気づきや思いをたっぷりと引き出すための、ブレインストーミング的な拡散の場が必要となる。

その上で、協働学習を成立させるためのテーマを設定する。冒頭にも述べたように、鑑賞という行為は最終的に鑑賞者個人に帰着すべきだと考えている。個々の児童が持ち寄った気づきや思いが合意形成の名の下に安易に集約されたり、ましてや切り捨てられたりするのではなく、新たな価値観（独りでは得られなかった新たな絵の解釈）を生み出す方向に向かうようなテーマ設定が重要である。

(2) 児童の実態 (第6学年1組 38名)

児童はこれまで様々なタイプの絵画と出会いながら鑑賞学習を楽しんできた。昨年度は、絵画作品の印象を数多くの言葉(単語)に書き表し、それらを組み合わせた「思考の式」をつくって自分なりの作品タイトルに結びつける学習を行った。図2はその際に、ある児童がダリの『記憶の固執』に貼りつけた付箋の山である。

次のような気づきが並ぶ。

時計がとけている、全部の時間がほぼ同じ、空の色が変わっている、亀裂、どんどん薄くなり消えている、数字がこっちを向いていて怖い、アリが守っている？、満潮と干潮が同時にある、太陽があると思う、音が無さそう、熱いのか？本当は寒いのか？くずれ落ちそう、死んでいる…



図1 付箋で覆われた「記憶の固執」

この学習では、10分間の鑑賞時間で一人平均20を超える気づきを出すことができおり、その内容も絵のディテールに目を向けたもの、全体から受ける印象を書いたもの、謎解きのように複数の描かれた事実を結び付けて想像したものなど、多岐にわたっている。また、これとは逆に、「愛」「恋」「夢」「音楽」「風」「情熱」など、実体をもたない観念的な言葉から発想を広げ、色や形、タッチなどを使って抽象作品として表現することも経験している。イメージと言葉とを結びつけることのできる発想力豊かな児童が多く、仲間と思いを交わしながら新たな方向性を探っていくことが十分に可能な集団であると判断した。

(3) 鑑賞教材の選定

戦後70年。今年になってから、私たちは折にふれてこのことを意識しながら生活してきた。ヒロシマにとってこの70年は、まさに復活と再生の歴史であった。原爆投下直後、「70年間は草木も生えないであろう」と予言されたこの街が、その70年を経た今、緑溢れる国際平和都市へと復興を遂げている。人類史上最悪の絶望的な状況の中であって一瞬一瞬を弛まず生き、新しいヒロシマを創り上げた先人の力強い営みを、改めて心に刻みながら過ごしたい一年である。そこで、20世紀の我が国を代表する芸術家、岡本太郎(1911-1996)の『明日の神話』を取り上げることにした。



図2 『明日の神話』 岡本太郎 1969年 550.0×3000.0 アクリル 東京都渋谷駅コンコース

『明日の神話』は、原爆の炸裂するまさにその瞬間を描いたとされる縦5.5m×横30mに及ぶ巨大な壁画であり、かの『太陽の塔』と対をなす岡本芸術の最高峰である。1967年、メキシコのとあるホテルの依頼を受けて制作を開始、1969年にはサインを入れるところまで完成していながら、そのまま長く行方不明となっていたが、太郎の死後7年が経った2003年、太郎の生涯のパートナーであった岡本敏子によってメキシコシティ郊外の資材置き場で発見され、“明日の神話再生プロジェクト”の尽力で現代に蘇った。その設置場所として、被爆地である広島・長崎、『太陽の塔』のある大阪、東京の4か

所が候補に挙げられ、世間の注目を集めたが、現在は太郎の活動拠点であった青山から程近い渋谷駅に設置され、無償のメッセージを放ち続けている。

“明日の神話再生プロジェクト”のオフィシャル HP で敏子が述べている通り、この絵の主題は「悲劇に負けぬ再生」であり、まさにヒロシマの 70 年とぴったり重なる。敏子による解釈を次に示す。作品の主題につながると思われる部分に下線を施した。

猛烈な破壊力をもつ凶暴なキノコ雲はむくむくと増殖し、その下で骸骨が燃え上がっている。悲惨で残酷な瞬間。(中略) 悲劇の世界だ。だがこれは、ただ惨めな、酷い、被害者の絵ではない。燃え上がる骸骨の何という美しさ、高貴さ。巨大画面を圧して広がる炎の舞の、優雅とさえ言いたくなる鮮烈な赤。(中略) 外に向かって激しく放射する構図。強烈な原色。画面全体が哄笑^{※)}している。悲劇に負けていない。あの凶々しい破壊の力が炸裂した瞬間に、それと拮抗する激しさ、力強さで、人間の誇り、純粹な憤りが燃え上がる。(後略)

※注) 哄笑：大口を開けてどっと笑うこと

協働学習というフィルターをくぐりぬけた児童の鑑賞が、表面的にはなかなか見えてこないこの作品の主題、本質を少しでも垣間見ることのできるものになってほしいと考えた。

(4) 目標達成のための具体的な手立て

『ゲルニカ』を用いた導入…絵画鑑賞の世界への誘い

一見して禍々しい印象を与える骸骨を中心に極彩色のモチーフで彩られたこの絵は、ともすれば本来の太郎の表現意図から離れて空想や妄想の世界へ児童を誘う可能性を多分に含んでいるため、まずこの絵が戦争をテーマに描かれたものであることを伝える必要があった。そこで、導入にあたりピカソ作『ゲルニカ』(図3)の鑑賞を取り入れた。『ゲルニカ』と『明日の神話』は共に



図3 『ゲルニカ』パブロ・ピカソ, 1937年, 349×776

戦争の悲劇をモチーフとして描かれた作品であり、色彩的には「モノクローム」と「極彩色」という対照的な描かれ方であるが、巨大な横長の構図、人間と動物が渾然一体となった画面構成などが非常に似通っているほか、互いに 20 世紀を代表するアーティストであるピカソと岡本太郎の芸術観や表現技法にも共通点が多い。描かれたモチーフ、その位置関係、構図がもたらす印象などについてゆっくり語り合いながら、児童の心を鑑賞へと向かわせたい。

『明日の神話』再生の疑似体験…絵に心を寄せるための印象的な出会いの演出

鑑賞学習では、絵との出会い方がその後の学習の深まりに大きく影響する。

『明日の神話』は計 14 枚のパネルに分割された状態で日本へ帰還した。その形態は屏風絵や襖絵を連想させるが、縦横の比率がほぼ 2:11 という極めて横長な画面はさながら「広げられた絵巻物」の様相を呈している。ただ、絵巻物では広げていくに従って風景やモチーフが順に現れながらストーリーが展開されていくのに対し、『明日の神話』は燃え上がる骸骨を中心にあらゆる方向へ放射状にモチーフが躍動しているため、画面全体に描かれた情報のすべてを一度に見取することは困難である。この絵が辿った数奇な運命を追体験する意味でも、作品全体を 7つの画面に分割したパネルをばらばらの状態で提示し、パズルのように組み合わせることによって初めて全貌が現れるという出会いの演出を試みることにした。(オリジナル通りの 14 分割ではパネル 1 枚あたりの情報量に偏りが生じるためである。)

②種類の付箋の活用とトリミング…気づきや思いの保障と焦点化（主体性）

①付箋の活用

個の気づきや思いを引き出す場面（個の鑑賞場面）では、個別の手元資料（『明日の神話』の図版）を配布すると共に、次の2種類の付箋を活用した。

A：矢印型付箋…気になった部分、目をひかれる部分、疑問に感じた部分などにどんどん貼り付けていくことによって、個々の鑑賞の視点を可視化する。

B：大判の付箋…気づきや思いを自由に書き込み、ストックする。質よりも量を重要視し、思い浮かんだことは全て書くことによって、個々の鑑賞行為を過程ごとと記録する。

②鑑賞の視点のトリミング

思うままに貼り付けた矢印型付箋を、1点だけを残して一つずつ剥がしていく活動である。トリミングとは本来「不要な部分を取り払う」ことであるが、ここでは自己との対話を繰り返しながら「中心となるものを絞り込む」という意味で捉えた。画面にはそれぞれ重要なモチーフが描かれており、どの部分に着目してこの絵と向き合うかは、個々の児童によって異なるであろう。そして、それは解釈の仕方の違いにもつながってくるはずである。

テーマ設定とターゲットシートの活用…思いの共有から新たな価値観へ（多様性・協働性）

それぞれの視点から出された気づきや印象は、それ自身が、そのままの形で大切にされるべきなのは大前提である。しかし、単にこれを順に述べ合いながら羅列しただけでは新たな視点は生まれてこない。そこでそれらに関わらせるために「絵の真ん中にある思いは？」というテーマを設定した。同じ部分に着目して鑑賞した者同士が集まってグループをつくり、それぞれの思いを書いたカードを出し合いながら、図4のような同心円状のシートに配置していくのである。この時、より多くのメンバーが共有できたもの、あるいはコミュニケーションを展開する中で新たな価値が認められたものをより中心に寄せながら配置していくようにする。最終的に、グループごとに絵の真ん中にある思い、つまり主題が

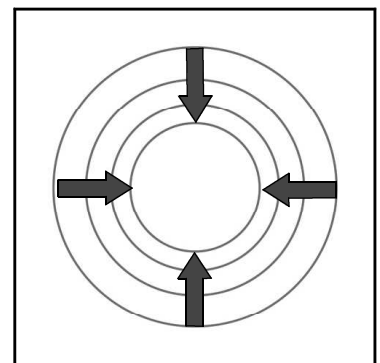



図4 ターゲットシート

現れてくることになる。ただし、個々が持ち寄った思いは全て同心円の中に必ず配置し、グループのメンバー全員が参加していることを視覚的に確認できるようにする。周辺に置かれた思いも、他の部分から鑑賞を深めたグループとの交流の中でまた新たな価値をもつ可能性を十分に持っているからである。

3 授業の実際（全2時間）

学習活動	指導者の意図（○）と児童の様子（◆）
<p>1 『ゲルニカ』を鑑賞する。 やってみようか ギャラリートーク ー絵の真ん中にある思いは？ー</p> 	<p><鑑賞の世界への導入></p> <p>○『ゲルニカ』を鑑賞しながら本時の学習の流れを確認すると共に、『明日の神話』への伏線をつくる。</p> <p>◆動物（馬や牛）や人間たちの表情から、何か恐ろしいことが起きていることに気づいた。</p> <p>◆天に向かって大きく開けられた口や、突き出された両手、不自然に倒れた体の形から、争いの中で助けを求めている様子を読み取ることができた。</p> <p>◆画面中央左上の光源を神の目にたとえる。また、そこから放たれる光によって画面が区切られていることに気づいていた。</p>

2 『明日の神話』の再生を疑似体験する。



3 気になる部分に矢印型付箋を貼る。



4 気づきや思いを付箋に書く。



5 付箋を外して視点を絞り込む。(トリミング) →付箋の残ったパネルごとにグループを編成する。



図5 一人一人の児童が絞り込んだ付箋を1枚の画面に集約したもの

○グループ編成と同時に、個々の解釈の根拠をより明らかにするための準備とする。

◆最終的に各自が絞り込んだ付箋を1枚の画面に集約したのが図5である。平均7～8枚の付箋から1枚に絞り込んだものであるから、ここに残った付箋は各自の鑑賞の中心となる視点であると判断できる。学習過程3でも述べたように、児童が絵の全体を隈無く見ていることが感じられる。

<『明日の神話』の世界へ引き込む>

○ピカソと太郎との関係、絵の辿った運命を簡単に紹介し、7枚のパーツを児童の手で組み立てさせる。

(→部分から全体へ視点を拡張する。)

◆1枚ずつランダムに絵のパーツを手にした7名が相談し、モチーフの輪郭線の途切れた先や色彩のつながりを想像しながら組み合わせていった。

◆骸骨のモチーフが中心となることには早い段階で気づき、単純な線と原色で描かれた他のモチーフが何で何と繋がっているかということに興味を示した。

<個の鑑賞の視点を可視化する>

○気づきや解釈の根拠につながるであろう造形的要素を思いのままに、且つ明確に可視化していく。

◆手元資料として配付した図版を手にし、横長の構図をじっくりと見渡しながら付箋を貼り付けていく児童の様子は思っていたより慎重であった。

◆事前の予想ではまず中心の骸骨に目を向ける児童が多いであろうと考えていたが、一人一人の興味関心はかなり多様で、モチーフだけでなく色彩そのものにまで向けられていた。

<内言を文字として表す>

○何がどのように描かれているのか、何が起きているのか、またそのモチーフや色が表現しようとしているのはどんなことか、自己と向き合いながら考え言葉を生み出す。

◆単語よりも文で表現する児童が圧倒的に多く、名詞のみならず形容詞を用いた表現が主体となっていることから、「何が描かれているか」よりも、「どのように描かれているか」という想いをもって鑑賞をしていた様子がわかる。

6 互いの解釈を説明し合いながら、ターゲットシートに付箋を配置し、「絵の真ん中にある想い」を決定する。



7 終末～鑑賞文を書く

○鑑賞交流の流れと注意点を確認する。

①互いの想いを紹介し合う。(必ず根拠を添える)

②全てのカードをターゲットシートに配置する。

・多くの共感を集めるもの、グループみんなで新たな価値を認めたものを中心に向けて。

③グループごとに「絵の真ん中にある想い(主題)」をテーマに交流を行う。

・自他の解釈の違いや良さを共感的に理解する。

・自らの想いを客観的に再認識する。

◆気づきの総数が多く、全ての付箋を分類整理する過程に時間がかかった。「絵の真ん中にある想い」は最終的にグループごとに異なるものとなった。

○グループで作成したターゲットシートをもとに『明日の神話』というタイトルに込められた岡本太郎の想いを考え、鑑賞文を書く。

4 結果と考察

(1) ターゲットシートについて

本時では7つに分割されたパネルの1枚1枚にそれぞれ複数の児童が集まって7つのグループを編成することができたが、一部のパネルに人数の集中があったため(図5右端の部分)、それをさらに2つのグループに分け、合計8グループで鑑賞交流を行った。それぞれのグループで作成されたターゲットシートは次のようなものであった。(図6A～H)

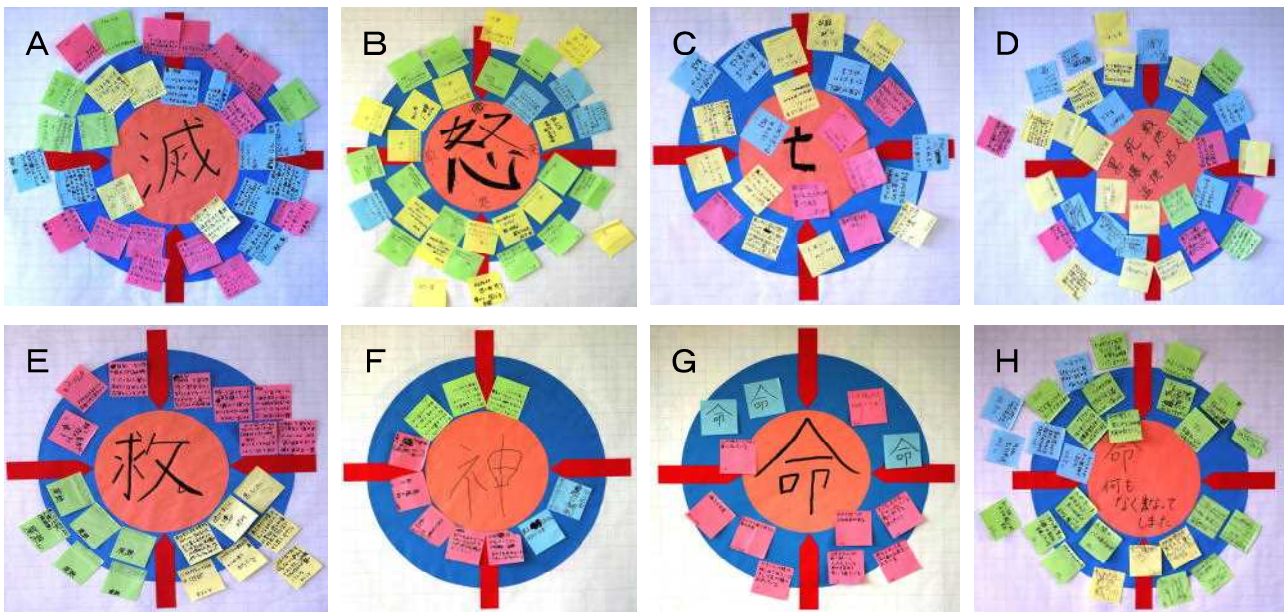
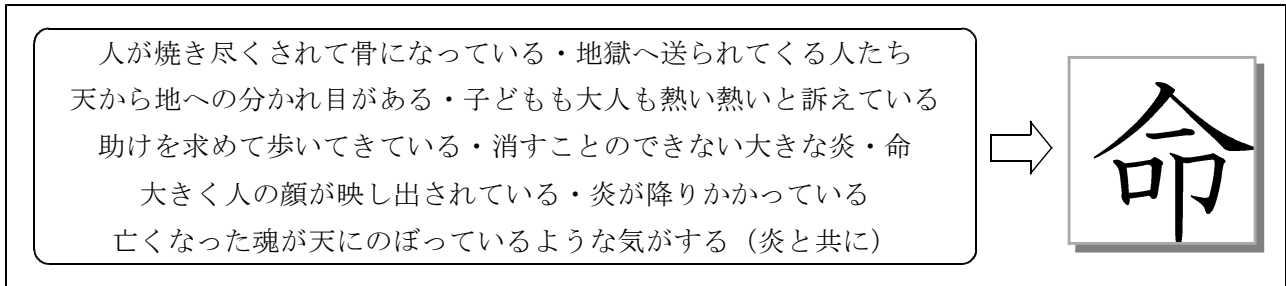


図6A～H ターゲットシートにまとめられた「絵の真ん中にある想い」

「滅」「怒」「亡」「黒・死・戦・爆・生・燃・追・焼・逃・人」「救」「神」「命」「命…何もなくしてしまつた」と、サブテーマを添えた1グループを除いてどのグループも漢字一文字で表現しようとしていることがわかる。特にそのような働きかけをしたわけではないが、児童の書いた付箋の多くは具体的な文脈をもっており、これらを集約していくためには抽象的、包括的なシンボルとして一文字の漢字を用

いたのは必然であるかもしれない。

あるグループのターゲットシートを例に、「絵の真ん中にある想い（主題）」がどのように構成されていったのかを推察してみる。次に示すのはグループGの付箋と主題との関係である（図6G）。



付箋に書かれている内容の多くは戦争の惨状、その恐怖を感じ取り、画面の中で起きている出来事を直接見取ったり、推察したりして具体的に表現したものである。これらが最終的に『命』という一文字の漢字に集約されていく過程で直接影響したのは「命」一文字だけを記した3枚の付箋であるかもしれないが、「亡くなった魂が天にのぼっているような」という表現が全てを包括的に結びつけたのではないかと推察できる。これらのことから浮かび上がる『命』という一文字には、畏敬の念や尊厳といったことよりも、むしろ「次々と消えてゆく命に対する嘆き」や「命を奪う存在への怒り」といった想いが込められているように感じられる。

他のグループのターゲットシートを見ても、グループG同様ほとんどの付箋は戦争の恐怖や悲惨さについて表現されており、大きな負のイメージが全体を支配している。『神』は善なる存在ではなく「悪魔」や「死神」であり、『救』は「救いを求める人々の姿」を表している。

（2）鑑賞文について

本実践では鑑賞文を最終的な評価対象と想定したが、単語ないしは少ない文節で表現されることの多い「気づき」と異なり、鑑賞文では数多くの単語や文節を相互に関連づけ、その意味内容を総合的に判断する必要がある。そこで、基本的な考え方の中で示した「児童・生徒の気づきを分析するためのルーブリック（例）」をもとに修正を施し、鑑賞文用のルーブリックを作成した。児童の思いと作品の造形的要素とがどのように結びついているかを見取るためのルーブリックである（表1）。

表1 本題材において鑑賞文の評価に用いたルーブリック

段階	児童・生徒のパフォーマンスの内容（鑑賞文）	視点
I	○作品世界から乖離した自己中心的な空想／書くことができない	モチーフへの注目 ↓ 表出力への注目
II	○色、形、モチーフや場所など、画面に描かれた客観的事実の羅列	
III	○画面に描かれた客観的事実から生まれたと判断される思い (根拠となる造形的要素とのつながりが具体的に述べられていない)	
IV	○画面に描かれた客観的事実を根拠とする思い (根拠となる造形的要素とのつながりが具体的に述べられている) ・モチーフ、色使い、構図、技法などの造形要素がもたらす効果に関する具体的な気づき ・作者の感情の表出への注目 ・創造性、独創性に対する評価	
V	○画面に描かれた客観的事実や他の知識等を結びつけて総合的に生まれた解釈 ・作品の主題、表現意図に対する解釈（具体的な根拠に基づいたもの） ・作者のプロフィールや時代背景、特徴的な作風などを考慮した自分なりの判断 ・他の作家、作品との比較の中で生まれた表現様式に対する解釈、判断	

今回児童の書いた鑑賞文には、ある特徴的な傾向が見られた。第Ⅲ段階の突出である（図7）。この段階にあたる21名の児童の鑑賞文は、その多くが作品の主題にかかわる想いを強く綴ったものであるが、絵の中のモチーフや色、構図などに関する記述が全くないのである。ターゲットシートの作成という協働的な学習の場を通して、児童は『明日の神話』に込められ岡本太郎のメッセージを受け取ろうと、互いの気づきを記した付箋を操作しながら真剣に考えを巡らせた。その過程で、実際に画面を構成している造形的な要素は付箋に書かれた「言葉」や「文字」に置き換えられ、概念化していったのではないかと推察される。それぞれの段階の鑑賞文の例を次に示す。

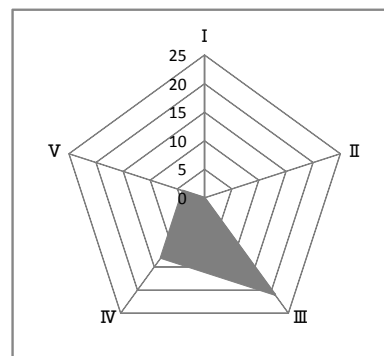


図7 鑑賞文の質的傾向

<第Ⅲ段階>

原爆という人を滅ぼすことのできるものが当たり前のように存在している現代を描いた。これは人類がたどり着いた一つのゴールである。しかし、このゴールでいいのだろうか？長い進歩の末にたどりついたゴールがこれでいいのか？多くの人がまだ身にしみて感じていないこの恐ろしさをあえて絵にすることで、現状をしっかりと見てほしい。これはゴールであり、スタートでもあることを分かってほしい。

戦争というものはとてもつらく、国民全体が相手国に対して怒りを持つだろう。しかし、これは神の与えた試練なのではないか？小さな戦争から大きな戦争へ、最後には原子爆弾を落とされて終戦した。国民はいつ終戦するのかを知らないのだから、原爆の後にはもっと大きな戦争になると思っていたかも知れない。ずっと神様からの試練が続くのではないか？それは誰にも分からない。

<第Ⅳ段階>

いろいろな人が戦い、亡くなり、苦しい人がいっぱいいて、しかも中心には神様らしきものが被害を引き起こしている。左側の人は火で苦しんでいるように見え、右側には人が吸い込まれているように見える部分がある。その中にある人は、神に救いを求めているのだと思う。でも、その思いは届かずに、死から逃れられない人もいたと思う。

これを描いた岡本太郎はきっと原爆を体験していて、みんな全部が苦しんでいることを描いたらそれがみんなに伝わっていった。原爆が落とされて、みんなの「苦しい」「助けて」という声が聞こえてくるのを絵にしている、実際の映像のようにしている。あたりには炎があるし、たくさんの人が亡くなったか傷ついたりしている。恐ろしいと思った。

<第Ⅴ段階>

こんなにも苦しく恐ろしいものだった。明日の神話という名前の理由は、この恐ろしい光景や、それに苦しんだ人の痛みが、明日にはなくなり明るい光みたいになれば、それは神話に等しいということなのだと思う。右側の黒い恐ろしい部分が今日、そして左側の少しだが明るい部分が明日であることを表現していると思う。これは、原爆からの回復を願い、世界の明日の平和を願った絵だと思う。

暗い背景で助けを求めている人がいて残酷な風景だ。だけど左端には明るい子どものような絵がある。暗い所から神の子どもたちが来て「明日」という日を知らせようとしている。悪の手が忍び寄っていて多くの命が奪われる場面だが、平和な世の中なら明日がある。神が平和の尊さについて教えている。悲惨な場面だが、神が、そして人が望む平和な世の中を学んでほしい。明日という日を信じてほしい。

5 おわりに

本実践を終えて改めて感じたことがある。こと美術鑑賞の分野では「協働性」を追求すればするほど純粋な美的行為から離れ、無意識のうちに合意形成へと向かってしまう危険性を孕んでしまうという矛盾である。今回、子どもたちは確かに『明日の神話』という1枚の絵と正面から向き合い、仲間の思いにもふれながらその主題について考えを深めることができた。この絵から悲惨さ、むごたらしさだけでなく、復興への強い意思や希望を見出すまでにいたったことは十分に評価できる。しかし一方で、造形要素そのものから受ける純粋な感動や、創造的な解釈の広がり、個の感性に基づく自由な発想が、集団の中で均されてしまった感もあるのだ。これでは、本稿の冒頭で述べたような美術鑑賞本来の目的は達成できない。「新たな視点」「新たな価値観」の発見と、その獲得に向かう鑑賞学習を成立させるための協働学習の場作りとテーマ設定は、今後も大きな課題である。

【参考文献】 「明日の神話」再生プロジェクト編著、『明日の神話—岡本太郎の魂（メッセージ）』、2006

