

美術館での作品鑑賞を表現に生かす授業実践に関する考察

—岡本太郎の連作をつくる実践を通して—

隅 敦

Classes to Improve Children's Expression by Appreciating Art Works in the Art Museum, Using the Works of Taro Okamoto

SUMI Atsushi

(Received December 2 2002)

はじめに

本校では、秋に6学年の児童を対象にして、広島県広島市にある美術館（広島市現代美術館、ひろしま美術館、広島県立美術館の3館）の中から2館を訪問し、作品鑑賞を行う実践を続けている。その際に、ワークシート¹⁾に感想や模写を記入させたり、作品がその館の所蔵作品であれば、美術館の許可を得て、子どもたちが館内で鑑賞を行っている光景を画像記録に残したりしてきた。このようにして、その美術館での作品鑑賞が、決して、見ただけで終わることのないように工夫も行ってきた。しかし、筆者が企画を担当して以来、事後、主として教師が感想をまとめて、掲示物を作成しデータをまとめてホームページにアップした時点で終了させてしまうことが多く、本物の作品の鑑賞を子どもたちの表現に直に結びつける実践を行うことはなかった。

柴田和豊は「鑑賞教育の終局的な目的は美術についての知識や教養を増やすことではない。多様な表現世界に触れる中で、世界と人間の在り方についてのイメージを拡大していくこと、他の人たちと理解し合っていくことにあると見たい」²⁾と述べている。本校のこれまでの取り組みは、「美術についての知識や教養を増やすこと」にあったのではなく、むしろ本物の作品に対峙させることで、子どもたちから素直な感動を引き出し、それらを残していくことにあった。しかし、「世界と人間の在り方についてのイメージを拡大」し、「他の人たちと理解し合」ことにつなぐことができたかについては、十分でなかったと言わざるを得ないであろう。

そこで、本稿では、実際に美術館見学を行った後の子どもたちの感想をきっかけにして、美術館での作品鑑賞をより積極的に生かした実践の試みをまとめることにした。

I 平成12年度の美術館見学後の子どもたちの感想から

平成12年度の美術館見学は、広島市現代美術館とひろしま美術館に出向いた。広島市現代美術館では、企画展『アートで学ぼうアートで遊ぼう～美術の中の国語・算数・理科・社会・・・』特別展『カラフル・アート』を見学し、ひろしま美術館では印象派を中心とした常設展示を見学した。この時に、作品の鑑賞した際のワークシートの最後に「美術作品を見ることをあなたの生活の中にどのように生かしていきたいですか?」という項目を設けたところ、多くの回答を得ることができた。(80人の児童が回答から、同内容のもの

を省略している。複数回答も含める) これらは四つの観点で次のように整理することができた。

やすらぎをもとめる手段として生かす内容
<ul style="list-style-type: none">*心を落ち着かせる時に見に行きたい。*部屋の中の物の配置の仕方などで、美術作品の色使いや配置を参考にして、きれいなコーディネートをしてみたい。*風景画を見てほっとしたい。*心の疲れをとるときに見に行きたい。
図工美術の授業に生かすことに関する内容
<ul style="list-style-type: none">*特に図工に生かしたい。おもしろい作品がいっぱいあったので、それを手本にしたい。*わたしは図工や絵を描くのが好きだから、人の作品を見て、もっとうまくなったらいいなと思う。*カラフルな絵をかいていきたくなった。*美術というものをたくさん経験していきたい。*趣味が絵なので、それに生かしていききたい。*色使いをちょっとでもまねてみたい。*自分が絵を描くときに思い出してかける。*これから絵を描くときにもっとていねいに描きたい。
鑑賞する喜びに関する内容
<ul style="list-style-type: none">*飾り物として生かしたい。*休日等には進んで美術館などに行ってみたい。*物事をいろいろな角度から見て、いろいろな捉え方をしていきたい。*もっと他の美術館に行きたい。*家を持つようになったら、玄関とかに絵を飾る。
その他
<ul style="list-style-type: none">*いろいろ見ていると、いろいろな人と絵のことで話しができる。*人の絵を見て、誉めてあげることには生かしていききたいな。*絵を見て発想を増やしていききたい。*今度は美術館に行ったときに、前美術館に行ったときに、こんな絵もあったなあと思いたい。*考える力によって、想像力を豊かにしていきたい。*町のふとしたところで、あっこれ現代美術館で見たような感じっていうふうに絵でなくても、社会と関係していたり、算数と関係していたりを見つけたりしてみたい。

以上の結果から、美術館見学を行うことで、自分の生活の中に作品を鑑賞したことを生かしたいという希望をもつ子どもが多いことが分かる。特に図画工作科の授業に生かしてみたいという回答が多く見られたことから、美術館見学をより積極的な鑑賞の機会として位置づけ、子どもたちの表現に直に結びつけるために、以下のような題材を構想した。

II 題材「縄文、岡本太郎・・・そして、わたし」の構想

画家たちの作品の中に、あるシリーズが形成されていることがある。例えば香月泰男であれば、「シベリアシリーズ」というように。復員して東京に帰ってきた岡本太郎が、当時考古学の一資料に過ぎなかった縄文土器に上野の美術館で出会ったことにより、彼はその形状に芸術的な形を見だし、以来、絵画や彫刻に縄文土器の影響を強く受けた作品を発表している。

本題材は、平成13年に広島市現代美術館で開催された「岡本太郎と縄文」展に見学で訪れたことをきっかけにして、縄文土器から影響を受けた岡本太郎について注目し、そして、その岡本太郎から影響を受けた自分ということで、彼の作品の連作をつくってみるものである。

岡本太郎といえば、大阪万国博覧会の「太陽の塔」で一世を風靡し「ガラスの底にも顔があつていいじゃないか」、「芸術は爆発だ」などの流行語などで、芸術を大衆の中に広め、マスコミにもたびたび登場していた。その親しみやすい性格も相まって、子どもたちにとっても、なじみやすい作家であると考えられる。

連作につなげる彼の作品は、平面および立体そのどちらを選んで表現しても構わないことにするが、自分は岡本太郎の作品のこのような箇所から影響を受けて新たな表現にしてみたいという思いを表すことは必要である。そして、見るだけでは感じることはできない、作品の色彩や形態のおもしろさを、連作をつくることで子どもたちが体感してくれることを願った。つまり、時には激しく時には伸びやかな岡本作品のもつ特徴を、一度自分の表現に取り込んでみることによって、そのよさを味わうことができるのではないかと考えたのである。

III 学習の流れ

事前 美術館見学における岡本太郎の作品との出会い

- ・岡本太郎の作品の色や形のおもしろさ

第一次（1時間）岡本太郎の作品の連作をつくる計画を立てる

- ・立体から立体の連作・平面から平面の連作
- ・立体から平面の連作・平面から立体の連作

第二次（4時間）岡本太郎の作品の連作を平面または立体で表現する

- ・水彩絵の具・コンテ・ポスターカラー等の組み合わせ方
- ・紙粘土や合成粘土の可塑性の生かし方

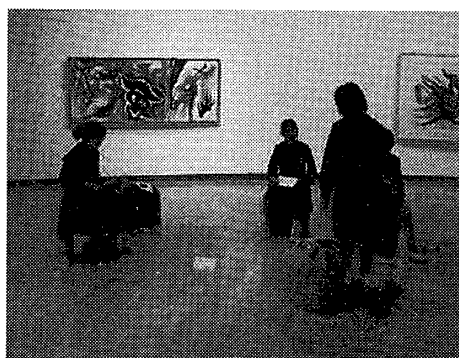
第三次（1時間）完成した連作でカタログを作成して互いに楽しむ

- ・友達の連作のよさ

IV 学習の実際と考察

(1) 広島市現代美術館での連作の元となる作品の鑑賞をする

平成13年11月28日「岡本太郎と縄文」展を見学した。学芸員の方の説明を聞きながら、岡本が縄文土器に触発されて、自分の創造性を掻き立てられていった事実を知っていく。



実際、太郎の創作のヒントになった本物の縄文土器やレプリカが最初に展示してあったことによって、子どもたちは、この関係性について理解

していった。また、社会科の教科書や資料集でのみ見たことがある縄文土器の迫力に驚かされていた。このことによって、岡本の受けた強い印象と似たような感情を受けたようである。子どもたちは展示作品を見た後、印象に残ったもの2点をスケッチし、感想を書いた。

(2) 岡本太郎の作品の連作をつくる計画を立てる

図工室の中央に「岡本太郎と縄文」展の図録³⁾からとったカラーコピーを掲示した。子どもたちは、岡本展を思い出して、連作の元になる作品を選んでいった。ここでは、特に設計図のようなものを描かせたわけではなく、岡本の作品をどのように自分の連作につなげていくのか、イメージを広げていくことができるようにした。自分が展覧会の時に印象に残った作品であるとスケッチとメモにまとめた作品をもとにしようと思う子どももいたが、この時点で作品を選び直す子どももいた。そのあたりは自由に選べるようにした。また、表現方法については、立体作品から立体作品の連作をつくる場合、平面作品から平面作品の連作をつくる場合、立体作品から平面作品の連作をつくる場合、平面作品から立体作品の連作をつくる場合と4種類の連作のあり方を示し、岡本作品をもとに、柔軟な発想で連作にしていくことを奨励した。そこで、しばらくの間カラーコピーを眺めながら子どもたちは、自分たちの作品を自由に連作にしたてていくことを計画していった。



(3) 岡本太郎の作品の連作を平面または、立体で表現する

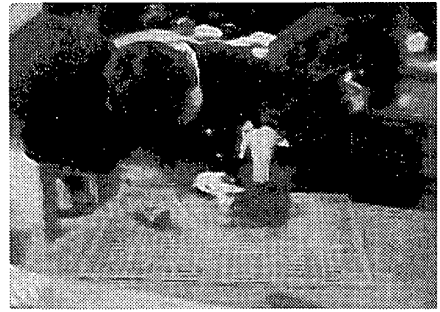
まず、自分が選んだ連作の表現方法に合う造形材料を選ぶことにした。平面で表す場合では、水彩絵の具、アクリル絵の具、コンテなどから、立体で表す場合には、白い紙粘土、黒っぽい造形粘土の中から選んでいけるようにした。自分たちの連作のイメージに近いものを選んでいった。

また、前時と同じように中央に元の作品のコピーを掲示しておいたので、子どもたちは、途中で必要なときに参考にしていった。

こうして子どもたちは、選んだ岡本作品の連作をつくり始めた。他の題材の授業では、導入の段階で簡単にイ

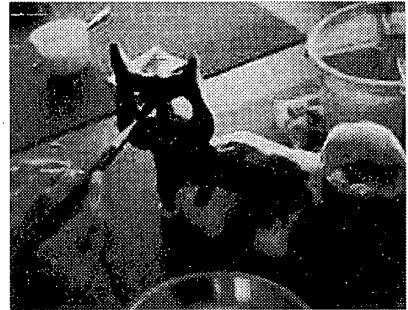
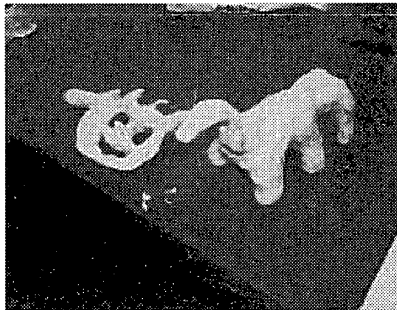


メージのわからない子どもたちが、割合スムーズに制作に取りかかっていた。それは元となる作品の実物をすでに美術館で見ており、しかもそのカラーコピーまで身近にあることで、イメージを広げやすかったのではないかと思う。ここで、子どもたちの振り返りカードによると、「太郎から一言」の欄に、「色を濃くしたらよいよ」「もう少し粘土に気持ちを入れたらどうかな?」「まだまだ作品自体が寂しいぞ!」というように岡本からの励ましのメッセージを書いている内容があった。また、ほとんどの子どもが「やる気」のチェック欄に◎をつけていた。



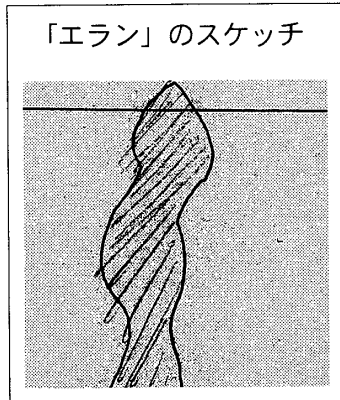
以下、4人の子どもを取り上げて、活動の過程で、岡本作品をどう感じ取って思いを込めながら、自分の連作をつくりあげていったのかについて、述べてみたい。なお、文中の子どもの名前は仮名である。

①岡本作品の独創性を受け継ぎながら連作をつくった康夫



2つの作品を合わせた連作 再度作品のコピーを参考にする アクリル絵の具で色をつける

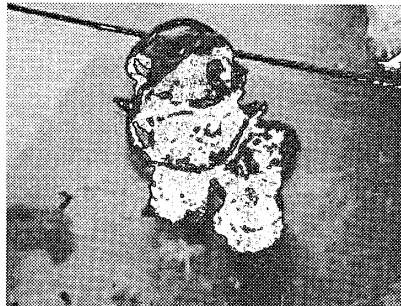
康夫は、広島市現代美術館での鑑賞の際は、「エラン」と「太陽の塔」をスケッチして、岡本太郎の印象を次のように書いている。「人が気づかないことを想像して珍しいモノをつくって、とてもすごい人」つまり、作品のもつ形態や色の豊かさに岡本の発想の豊かさを彼なりに感じ取っていたようである。



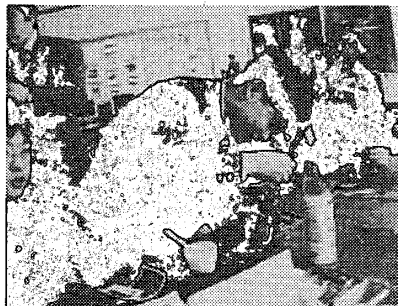
彼は「エラン」・「動物」という2つの立体作品を合わせて元にした連作を立体でつくろうとした。何回も展覧会のコピーを見て、彼の動物の連作にエランのような形のしっぽをつけるアイデアを思いついたようである。ほかにも動物の眉毛のところとしっぽのところに使ったとしている。そして、最終的にはアクリル絵の具で、この連作に茶色と紺色を塗り始めた。振り返りカードには「前と後ろの色を変えたのは自分でもよかったと思う」とし、「前と後ろの色を変えて作品をよくしている」と太郎から一言の欄でも書いていた。

したがって、岡本の独創性に触発されて自分なりの独創性を出したいと願った跡がうかがえる。

②岡本作品の力強さをもとに連作をつくった真一



一気に作りあげた連作

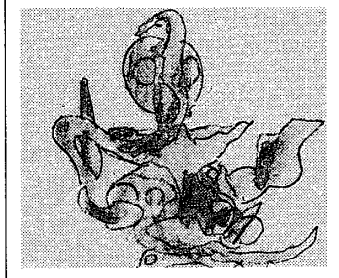


水をつけながら表面の仕上げをする



表面の仕上げが終わった連作

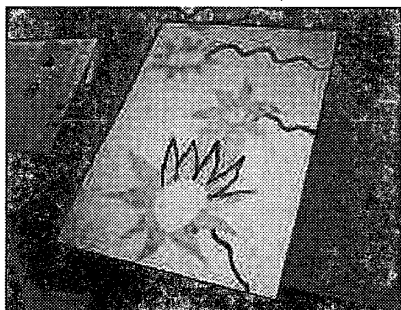
「縄文人」のスケッチ



真一は「縄文人」「ひらく肖像」「月の顔」という3つの立体作品を合わせた作品の連作をつくり始めた。美術館見学の際には、「縄文人」と「太陽の塔」を選んでしたが、この中でも「縄文人」に一番影響を受けているようで、形態は、岡本が影響を受けた縄文式土器の形態をイメージさせるものであった。材料も「縄文人」のブロンズ色に近い合成粘土を選んでいた。また、太郎から一言の欄に「ひびをなくせばよい」と記述し、一気に形をつくり上げた残りの時間は、主に壊れたところの修復と、

水をつけて表面をツルツルにしていくことに費やした。彼自身「迫力があって何かの力を感じさせる」と書いていたことから、作品「縄文人」の力強さを意識しながら、表面の仕上げにこだわって連作を完成させることができたようである。

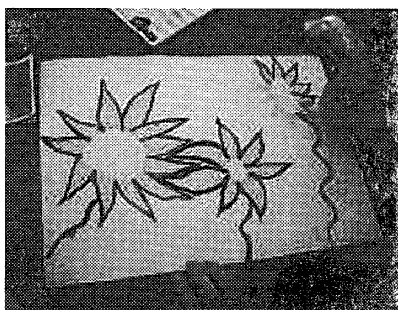
③岡本作品の顔の表情を大切にした聡子の場合



太陽からヒマワリへイメージを広げた連作

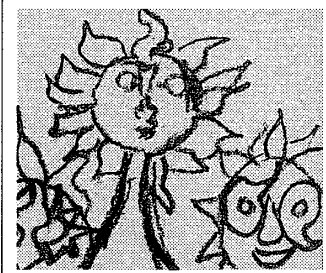


鮮やかな配色をめざして彩色をする



ヒマワリを生かした連作

「太陽（黄金）」のスケッチ



聡子は、立体作品の「太陽（黄金）」が連作のもとになっていたのので、ヒマワリのように見える植物を画面に大きく描くことを続けた。彼女は、黄色のアクリル絵の具などを使って赤や紺色を加えていくことで、この絵をもっと鮮やかにしていったようである。そして、岡本太郎の太陽は、彼女の手によってヒマワリのような不思議な花に変化していった。

こうして、作品がしだいに完成していくと、聡子は太郎から一言の欄に「らしくなってきた。なってきた」というように書いた。それは、岡本太郎らしくなってきたということを意味しているようであるが、もちろん、岡本の作品にそっくりになってきたという意味ではないだろう。作品解説にあるよ

うに、花はもちろん背景の中にもいろいろな表情をした顔が描かれている。顔の表情で訴えようとした岡本ようになってきたということの意味しているのかもしれない。聡子は、立体作品の連作を平面で表すことで、岡本の立体作品の表現方法にヒントを得ながら、自分自身の個性を生かした連作に仕上げていくことができたのである。

④岡本作品の迫力を受け継ごうとして連作をかいた祐子



岡本作品より竜を目立たせようとした連作

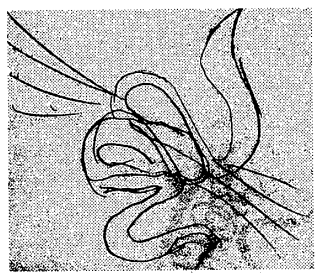


細部の仕上げをしていく



竜が目立つようになった連作

「天空をかける」のスケッチ



祐子は画用紙の水彩絵の具で竜に見える動物を描いていた。この竜は、「天空をかける」という作品の上下をひっくり返してみることによって、初めて気がつくものであった。彼女は実に熱心にこの竜を目立たせることに専念しており、「黒い中から明るい色の竜がかいてあり、迫力がある」と太郎から一言の欄にも制作のできを認めるコメントをしており、「やる気」「アイデア」「材料の生かし方」の欄を太郎からの評価と自分の評価とも◎をつけていた。

また、「その他」の欄には、「勢い」と自分で新たな評価項目を付け加え、そこにも◎をつけていた。美術館見学の際の感想にも「岡本太郎さんは、はっきりと迫力のある絵をかいて思わずおされてしまった」と書いていたが、その岡本作品の迫力を自分の連作にも出し切ることができたようである。

V まとめにかえて

(1)授業レベルから

授業を振り返れば、子どもたち同士の交流については、図工室の中央に、図録のコピーを展示したことによって、必要感に駆られた子どもたちがそこにかかわったり、立体と平面に別れて席についたりすることによって、表現技法のアイデアの交換などをする場面が何度も見られた。また、連作の元となるコピーと彼らの作品を見比べながら、子どもたちに話を聞くことで、子どもたちの岡本作品から受けたさまざまな印象（独創性、力強さ、迫力など）を生かしていこうとする強い思いを見取っていくことができた。さらに、美術館見学の際のスケッチやメモ、振り返りカードなども有効であった。特に振り返りカードの「太郎から一言の欄」では、岡本太郎だったらこんな感想を述べてくれるだろうという記述が、自分自身の振り返りの記述とは多少異なっており、あたかも岡本太郎が存在して、子どもたちに声をかけているようなものもあった。岡本太郎を、作品を通じて身近な存在と考えていたようだった。

(2)題材レベルから

本題材は、美術館見学で訪れた岡本太郎の連作をつくるという非常に明快なコンセプトがあり、それに向けて一人一人の子どもが工夫していった。また、連作の元となる作品を実際に目で確かめているというのは、強みになったようであり、本題材においては、比較的イメージを広げて作業していくことができたようである。

長田謙一は、「『表現』と『鑑賞』も、それ自体のなかに、他方を幾重にも組み入れてはじめて成立する。端的に言えば、両者は作品等を媒介者として成立する対話的関係の両項なのである。対話者は、立場を入れ替え、自らの言葉の反響を聞き合いながら、自分だけでは語りえない世界の中に誘い入れられ、そのなかで他者・自己・社会・過去・異文化等と出会う。この対話的性格こそが、表現文化の全体を貫く基本性格を規定しているのである。」⁴⁾と述べている。

今回の題材では、岡本の作品だけでなく、岡本の作品を通して縄文式土器の造形美にも心を寄せて欲しいという教師の願いが、少なからずあった。そして、この岡本太郎展を中心にして、日本の古代の文化、そして、戦前戦後を通じて日本美術界で異彩を放った岡本太郎の作品、さらに子どもたちがその作品を見て自由な発想からつくった連作へと鑑賞の対象を広げることで、長田のいう「他者・自己・社会・過去・異文化等」との対話が自然に広がっていったと考えたい。

注)

- 1) 「アートウォッチング～美術館での作品鑑賞のしおり～」を事前に作成し、それぞれの美術館で、自分の気に入った作品を3点程鉛筆でスケッチや感想を書き込める欄や、感想を記入できる箇所を設けてきた。
- 2) 柴田和豊「鑑賞教育の行方」「美育文化2002年11月号」美育文化協会、2002年、p17
- 3) 「岡本太郎と縄文展」図録、小林達雄・村田慶之輔、NHKプロモーション・川崎市岡本太郎美術館、2001年
- 4) 長田謙一、「第3節子どもの生活世界と鑑賞教育の広がり」「実践図画工作科の授業第13巻鑑賞」、同胞社出版、1991年、p8

子どもたちの連作カタログから

			
<p>連作はねこと、ねこのしっぽのようなもので、体はねこ。ねこでも六本足。六本足でも、気付かないように思うのが、たまたま思いついたもの。エランをしっぽと頭に2つ使っていることは自分で思いついたもの。</p>	<p>「おどり」の頭を利用して、「縄文人」の体を使って、作り、連作の縄文人の形がユニークに出た作品です。</p>	<p>花が何かをさげんでいる。うしろのさまざま表情。笑っていたり、おこっていたり……。赤、黄、紺の色合いで少しこわい感じを出してみました。</p>	<p>光とかげをイメージしてかいてみた。できるだけ真っ黒という黒い色を出したので、紙の上に黒の絵の具をそのまま出して、手でのばした。 実物を指でさわるとでこぼこする。立体的。</p>
<p>六本足のねこ</p>	<p>ぬまの魔人</p>	<p>花・「黄色」</p>	<p>光と影</p>
<p>「エラン」・「動物」より</p>	<p>「おどり」・「縄文人」より</p>	<p>「太陽（黄金）」より</p>	<p>「天をかける」より</p>
			
<p>これは、戦士が赤いやつにやられて弱ったところを表したものです。戦士が弱ったように見えるでしょうか？</p>	<p>表は顔が出ていて裏は顔がへこんでいる。上にある丸はキズみたいなのを付けて、芸術でいいと思う。</p>	<p>天使というタイトルをつけたわけは、顔が天使のようにかがやいているからです。それから、黒い顔からなぜ黄色の明るい顔にしたか？それは、黒い顔をよ〜く見るとかなしそうな顔をしていたから明るくして天使というタイトルをつけました。</p>	<p>作品「太陽の塔」は、はく力があって大人のような感じがしたので、わたしは、まだ、大人になりきれしていないシンプルな子どもの太陽をつくってみました。</p>
<p>弱った戦士</p>	<p>丸</p>	<p>天使</p>	<p>子どもの太陽</p>
<p>「戦士」より</p>	<p>「うなずく」より</p>	<p>「黒い顔」より</p>	<p>「太陽の塔」より</p>