

## 鑑賞学実践研究14

### — 古賀春江作《素朴な月夜》—

吉川 登\*・松永拓己\*

Case Studies in the Appreciation-ology of Art 14  
— Harue KOGA's "A Naive Moonlit Night"—

Noboru YOSHIKAWA and Takumi MATSUNAGA

#### Abstract

This case study is undertaken as one of the practical researches in art appreciation for the primary school children. In this study, we selected as a subject of art appreciation Harue KOGA's "A Naive Moonlit Night" which is well-known as one of the most successful works ever executed by KOGA. The main theme of this practice of art appreciation is placed on making a story by each child through appreciating KOGA's "A Naive Moonlit Night". The chief objective of this practice is to emancipate children's imagination by means of encouraging them to create stories from the fragments of KOGA's strange world of imagination.

First, children are given fragments of an image, which consist of 19 pieces cut out from KOGA's "A Naive Moonlit Night" and required to reconstruct the former whole image by KOGA. We call this operation "Restoration Play". Before children begin to work, we let them expect what image is to be restored finally. Secondly, we have them compare the image they expect to have with the original image of KOGA which they get by means of restoration. Thirdly, after being given a brief explanation about the painter and his painting, children are required to pick up 3 pieces and make a story by combining 3 fragmentary images. Fourthly, children write down their stories on their worksheets and exchange ideas each other.

**Key Words:** appreciation-ology, Harue KOGA, restoration play, making-story, fragment

### 1 はじめに

本鑑賞学実践研究は、小学校中学年（3～4年生）を対象にした教材開発とその授業実践結果の分析を内容としている。

鑑賞課題作品として、古賀春江作《素朴な月夜》（1929年、昭和4年制作、石橋美術館蔵）を選んだ。この作品は、近代日本洋画界において異彩を放つ古賀春江（1895～1933）の代表作の一つである。西洋のモダニズム絵画の諸潮流の影響下で制作活動を展開した古賀の作風は、さながらモダ

ニズムを学習する過程を示すかのように、めまぐるしく変貌した。そのような古賀の画歴はまさに、西洋文明を受け入れたもののその異質さと魅力を同化しようと苦闘した、あの時代の日本文化の在りようを代理・象徴しているかのようなのである。古賀はその短い生涯の中で、モダニズムの複数の画風を遍歴したが、その摂取は未消化に終わることも少なくなかった。そのため、彼の作品は時として、脆弱で分裂症的な印象を与えることがある。このことが、古賀を重要な画家であるとしても大画家と呼ぶことをわれわれに躊躇わせる一因となっている。

《素朴な月夜》の描かれた昭和4年頃は、古賀

\* 美術教育

の画歴にとって転換期となる意味を持っており、独自の絵画世界の出現が感じられる時期であった。本間正義は『日本の前衛美術』において、古賀春江の画風について、「昭和4年ごろからいろいろなものを寄せ集めて構成する幻想スタイルが現われてきて、独特な超現実的世界を展開してくる。またその中に時代のスタイルともいべき現代の風物をもふんだんに盛り込んで、一種の新風俗画といってもいい新鮮な味を出していたが、次第に象徴的・観念的で、それだけ幻想密度の高い作品を発表した」と述べている<sup>(註1)</sup>。一般的に、昭和4年頃に、古賀は、パウル・クレー風の童画的幻想から、シュールレアリスムの主知的幻想へと移行した、と考えられている。そして、『素朴な月夜』は、通常、「自発的幻想から主智的、構成的幻想への過渡的性格を持った作品」(松本透)と位置づけられる<sup>(註2)</sup>。私見によれば、『素朴な月夜』はそのような「過渡的性格」を持った作品群の中であって、独創性と完成度においてひとときわ秀でており、彼の独自の幻想世界を十全に展開しえた作品である。この絵画では、時として垣間見える脆弱さは微塵もなく、自由な幻想と堅牢な構成が一体化した、自信に満ちた画面となっている。

『素朴な月夜』の特質は、数多くのモチーフを独特の構成法で組み合わせ、そこに意外性と幻想性の効果を作り出すところにある。画面全体の与える印象について言えば、暗い不安な夢のような雰囲気の中にノスタルジックな温かみを感じさせる。画面構成の軸となっているのは、前景のテーブルの垂直性と後景の風景の水平性である。テーブルはその上面を鑑賞者によく見えるようにするかのよう俯角視で描かれている。鮮やかな赤色のテーブルクロス上には、鑑賞者を暖かく迎えるかのような飲食料が置かれている。バナナ、ブドウ、卵、ステーキ、ワイン、花束などは、当時、贅沢なものの中に数えられていた物品であったにちがいない。果物の一部はテーブルに乗り切らず、その足元に置かれている。これらのイメージは豊穣さ・豊かさの印象を生み出す。画家は豊かな飲食物で歓待する気持ちを持って、鑑賞者を画面に迎え入れようとしているかのようである。しかし、前景右手には、このテーブルの富を外敵から守ろうとしている黒い不気味な犬がこちらをにらんでいる。その風貌は神社の狛犬に似ている。鑑賞者はこの犬の存在によって画面への侵入を制止されるために、歓待されていると同時に拒まれているような印象を抱かされる。そして、夜を暗示する色である黒色に塗られたこの犬は、魔術師

のようなマントを羽織っており、夜の眠りの不可思議の開始を司る神獣のようである。黒犬は昼と夜の境目に立つ一種の結界を示す形象であろう。事実、この犬の後ろには、夜の眠りに訪れる不安夢のような諸形象が、われわれの視線を奥へと導いて行くのである。すなわち、夜の蝶、全身を斑点で覆われた少女、巨大な月、墜落する飛行機、人気のない街路。

前景と後景とを結びつける接点となっているのは、テーブルの上に置かれていると同時にテーブルの外から食い込んでいるように見える建築物である。この建物は煙突とアーチ窓を持つ西洋風の建築物であり、その後ろに同様の様式の建築群を従えている。後景の右手は都市風景、左手は自然風景となっている。これら二種類の風景は漆黒の夜と夕暮れの間状態を示す穏やかな闇に包まれており、それはまるで夢見を招く浅い眠りにおちいった人間の意識状態を反映しているかのようである。この夢見の世界を支配するのは、夜の生物であるフクロウである。このフクロウは画面上部の支配的な位置(キリスト教美術なら「父なる神」の顕現する場所となる)に現われ、ひととき大きくかつ力強く描かれている。フクロウは黒犬が準備していたものを成就するために現われるのだ。黒犬が夜の世界の開始を告げる形象であるとするならば、フクロウは夢の始まりを告知する形象であるに違いない。動的な、飛翔するイメージで描かれたフクロウは、無意識の中で活動する夢の思考のはばたきを視覚化したものであろう。そして同時に、おそらくフクロウは、空中を飛翔する形象として、墜落する飛行機との対立関係において表現されている。昼(=意識)の機械文明を代表する飛行機は、夜(=無意識)の夢の活動とともに退場しなければならないのである。

この絵画の表題となっている「月」は、画面後景右手に白く浮かんでいるが、それは、飛行機の墜落を誘導するかのような役割を与えられている。画面右手は不気味なモチーフ(黒犬、蝶、斑点少女、人気のない街路、墜落する飛行機)に満ちているが、月は狂気の象徴として、これらのモチーフの秘める穏やかな狂気を静かに開花させる役割があるのかもしれない。それにしても、この「月夜」はなぜ「素朴」でなければならないのだろうか? 「素朴」という言葉にこめられた作者の制作意図は何だったのだろうか? この絵画には、シュールレアリスム系の幻想画にしばしば見受けられるどぎつく冷たい性的幻想が見られない。むしろ、素朴な少年時代の記憶を喚起するかのよう

な、おぼろでぬくもりのある幻想が溢れている。イメージの持つノスタルジックなこの特質ゆえに、「素朴な」という形容詞が選択されたのではなからうか。

以上のような特質を有する《素朴な月夜》を鑑賞学実践研究の題材として用い、鑑賞遊び（復元遊び）と物語作りという方法によって、実践授業を展開した。

## 2 本研究授業実践における鑑賞授業の展開

鑑賞授業の展開は、鑑賞学の観点から以下のように構成される<sup>(註3)</sup>。

(1) 「見る」段階+「鑑賞遊び」(復元遊び)<sup>(註4)</sup>：《素朴な月夜》のカラーコピーを19の断片に切り分けたものを、児童が元の絵に復元する、という遊びを行う。準備段階において、19の断片は、ランダムに切るのではなく、なるべく特徴的なモチーフの形に添って切り取るようにした。次に、19の断片の後ろに番号を打った。1 (皿の果物)、2 (卵)、3 (バナナ)、4 (ステーキ)、5 (リング3個)、6 (ワイン瓶)、7 (床の果物かご)、8 (花瓶・花)、9 (テーブルの脚)、10 (蝶2匹)、11 (蝶1匹)、12 (フクロウ)、13 (黒い犬)、14 (女の子)、15 (白い建物)、16 (通りと3つの建物)、17 (鉄柵)、18 (月と飛行機)、19 (木)、である。復元を始める前に、ばらばらな断片だけを見て、どんな絵が出来上がるか、児童に予想させることにした(発問1)。さらに、復元を終了した時点で、完成した画像が予想と一致していたかどうかを聞いてみることにした(発問2)。完成した《素朴な月夜》に対する印象を尋ねる。発問2の延長線上で感想を聞くことにする。この段階での印象の聴取は、簡単なものにとどめ、あまり深入りする必要はない。

(2) 「知る」段階：《素朴な月夜》の作者と作品について、短く簡単な紹介をする(説明1)。九州の作家であることや、九州の美術館に作品が所蔵されていることを知らせて、身近な感じを抱かせるように配慮する。説明は、資料を用いて、目と耳から同時に伝わるようにする。対象者が小学4年生であることを考慮して、資料の漢字にはほとんどすべてルビをふった。

(3) 「考える」段階(物語作り)：復元した《素朴な月夜》をもう一度ばらばらにして、それらの断

片から3個を選び出し、その3個の断片をつなぎ合わせて物語を作らせる。どの断片を選んで物語作りをしたかが分るように、選んだ断片の番号をワークシートに記入させる(発問3)。出来るだけ空想して物語を作ること(風変わりなものを歓迎する)、長くても短くてもよいこと、常識に囚われないことなど、助言する。なかなか物語作りが進まないときは、授業者が例を挙げて作業の進捗を図る。一段落した時点で、児童に発表させる。授業者はこれに対し適宜コメントする。

以上の授業展開の諸段階によって、児童は、イメージの断片から統合されたイメージへ、さらにイメージの解体から断片の選択へ、そして断片の再統合による別のイメージ(物語)の作成へ、というイメージの転変・変貌を自ら操作することにより、想像力・観察力・推論的思考力・創造性を活性化することができる。

## 3 授業実践

### —古賀春江作《素朴な月夜》—

本実践の日時等のデータに関する詳細は以下の通りである。

日時：平成18年9月26日(火) 4限  
場所：熊本大学附属小学校 4年2組教室  
児童数：男子18名、女子20名(4年生)

附属小学校で授業者が授業を行うことは初めてであり、児童との面識もこの時間が初めてである。日頃は担任の教師が図画工作の授業を行っている。このような鑑賞の授業は児童にとって初めてのことである。

掲載する児童の意見・感想等は、授業中の児童の発言や授業終了後、ワークシートに書かれてあった事を集約したものである。複数回答で一人一人の児童が様々な意見を述べているので、重複する意見もあったが、主な意見を集約して掲載した。また集約したものに対し、授業者および鑑賞学実践者の視点から分析を加えた。

#### (1) 題材について

##### ～古賀春江作《素朴な月夜》～

古賀春江の《素朴な月夜》(昭和4年制作)は、モチーフを多用した幻想的作品である。月や、果物や、人物や、蝶などの一つ一つのモチーフが比較的平坦に配置され、それぞれに焦点があっている。この絵の世界ではそれらのモチーフの集まりが一つの物語を形作っている。今回の鑑賞ではこれら様々なモチーフを一つ一つ分断し、子供達が再構築する中で、新たな物語を創作させ、この絵

の中へ参加することを考えた。この物語を創作していく中で児童の思考力は高められ、想像力は深められると考える。

## (2) 指導にあたっての具体的な手だて

- ① 学習過程は「見る」「知る」「考える」の三段階とする。
- ② 一人ひとりに《素朴な月夜》を19個に分割した断片を渡し、見せることでイメージを想起させ、想像力を働かせる。
- ③ 19個のばらばらな断片を組み合わせる作業を通してイメージを構築する作業を行う。いわゆる「復元遊び」である。この遊びを通して、観察力・推論力・想像力が育成される。
- ④ 最初のイメージと完成時のイメージの違いを比べ、自分で構築した画像を再確認させる。
- ⑤ 作品の断片を3つ選び、その断片画像から物語を創作させる。画像から次々と想起されるイメージを言葉で書き残させる。
- ⑥ 児童が考えをまとめやすいようにワークシートを工夫する。

## (3) 授業の実際

はじめに 絵の断片（断片の背に番号を付けている）を、一人分ずつ袋に入れて、児童に配布する。ワークシートも配布する。

### 指示 1

袋の中に入っているものを全部出してください。  
○A 4サイズの紙袋に、断片化された絵がはいっており、袋から出させる。

### 指示 2

ばらばらな断片を重ねないようにして、机の上に置いてください。

○19個の断片を風で飛ばされないように注意を促して、机上に羅列させる。個数を確認させる。

### 発問 1

ばらばらな断片を見てください。これを組み合わせてもとの絵に戻すと、どんな絵が出来上がると思いますか？予想してください。

○ここでは作品に描かれているモチーフを断片でとらえ、並置することで、原画とは異なる複数の断片画像としてとらえさせ、自分なりに解釈する活動を行わせた。なお、この作品全体を見た児童はいない。（％）は全回答中

の割合である。

### ○児童が感じ取った主なイメージ（重複イメージ有）

夜	24名 (63.2%)
暗い（暗闇）	17名 (44.7%)
食事	15名 (39.5%)
部屋（家の中）	12名 (31.6%)
町	6名 (15.8%)
家	4名 (10.5%)
怖い	3名 (7.9%)
動物	1名 (2.7%)
風景	1名 (2.7%)

### \*記述された例

- ・暗闇の中、鳥が飛んでいる。
- ・夜から朝になっていく。
- ・食事の絵。
- ・森の近くの町
- ・部屋の絵 等

### （発問 1 に対する回答の分析）

断片であるとはいえ、暗い色調であることが感じ取れ、全体として夜や、暗いというイメージを持った。また、果物、ステーキ、瓶などから連想されたであろう食事に関するイメージが浮かんできたと思われる。ただ、場の設定は家であったり、部屋であったり一般的なイメージを抱いている者は多い。

### 指示 3

それでは、ばらばらな断片を組み合わせて、元の絵に戻してください。（全員が出来上がった後、黒板に完成作品を貼る。）

○パズル遊びのように、断片化されている絵を組み合わせていく。その際、絵のモチーフと断片の形状をしっかりと見ること、絵を細部に亘って見てもらうことも考えているので、慌てさせず、作っていかせる。あまりにも遅い子は手助けを行った。

### 発問 2

予想したとおりの絵になりましたか、それとも予想とは違っていましたか？改めて、どんな感じの絵か、ワークシートに書いてください。

○ここでは、初め断片だけで捉えた絵のイメージと、実際の絵のイメージとの差を感じ取らせる。そこには、作者、古賀春江の持つ独創的なイメージ表現と、児童の持つそれぞれの主観的イメージの違いがある。そこに気がつ

かせ、イメージの違いを感じさせるとともに、古賀春江の《素朴な月夜》の持つ独特のイメージ表現を鑑賞させた。(%)は全回答中の割合を示す。

○児童が《素朴な月夜》から感じ取った主なイメージ(重複イメージ有)

- 夜 .....11名 (28.9%)
- 食事 .....9名 (23.7%)
- 暗い(暗闇) .....6名 (15.8%)
- パーティー .....5名 (13.2%)
- 家 .....2名 (5.3%)
- 部屋 .....2名 (5.3%)
- 不思議な感じ .....2名 (5.3%)
- テーブル .....2名 (5.3%)

他

\*記述例

- ・夜でごちそうがおいてあった。
- ・たのしいパーティーの絵
- ・夜にパーティーみたいなのをしているような感じ
- ・テーブルにいろいろなくだものがあるとわからなかった。
- ・部屋の中じゃなく、外にテーブルがあった。
- ・予想とは少し違った。食事中はあっていた。
- ・予想と同じで不気味な感じの絵です。
- ・やっぱり夜の絵だったパーティーみたい。
- ・家や窓が開いていることは違ったけど、本当に暗かった。
- ・テーブルにいろいろな果物があると分からなかった。
- ・予想とは違った。私はベランダかなと思った。夜はあっていただけ、外と中は違った。
- ・テーブルに果物がたくさんあった。
- ・夜のパーティー。
- ・部屋の中にではなく、外にテーブルがあった。
- ・夜の動物のパーティー。
- ・とても暗いと思っていただけ、朝みたいな感じがする。
- ・予想通り。
- ・悲しく暗い感じ。

他

○初めに抱いたイメージと同じであったか、違うイメージだったか。(%)は全回答中の割合を示す。

- ・予想したイメージと同じであった

- .....9名 (24%)
- ・予想したイメージと違った(一部違ったも含む) .....25名 (66%)
- ・無回答 .....4名 (10%)

(発問2に対する回答の分析)

初め抱いたイメージと違った人が3分の2もあり、断片で捉えたイメージと、完成作品の持つ、古賀春江の世界に何らかの差があったといえる。特に、パーティーのイメージは、初めは連想されず、夜、外、テーブル、ご馳走、などのイメージの重なりから、外での食事を連想させたと思われる。また、不思議な感じという全体を組み合わせでの印象は、古賀春江の独特の世界を見ての抽象的で率直な感想を抱いたのであろう。

説明1

説明文を配布し、この絵について、簡単な説明をする。

配布説明文：古賀春江作《素朴な月夜》についてこの絵の作者は古賀春江(1895~1933)という画家です。名前からすると、女性のようにですが、実は男性です。古賀春江は福岡県久留米市の寺の住職の長男として生まれました。《素朴な月夜》(1929、昭和4年制作)は、この画家が得意とした幻想的な画風を示していますが、多数のモチーフがたくみに組み合わされているところが、この絵の持ち味と言えます。生まれ故郷の久留米市の石橋美術館には、たくさんの古賀春江の作品が集められています。《素朴な月夜》も、石橋美術館でみることができます。

指示4

絵をもう一度ばらばらにして袋の中に入れてください。

○1枚の絵として机上有る原画《素朴な月夜》のイメージから児童の自由な発想による物語作りが制約を受けすぎないように、一度イメージをリセットさせるため断片を袋の中に戻させた。

指示5

ふたたび全部袋から出して、ばらばらな状態で机の上に置いてください。

○ふたたび、初めと同じ作業を行い、机上有る19枚の断片を適当に並べさせ、児童独自のイメージづくりへ導く。

発問 3

これらの断片の中から3つを選んで、お話を作ってもらいます。ワークシートに何番の断片を選んだか、記入してください。そして、お話を考えて、ワークシートにあなたの作った物語を書いてください。

○19片の断片のうち3つを取り上げ、イメージづくりをさせた。この場合、イメージをストーリー性のあるものとさせ、お話作りという形で、独自イメージの構築をさせることを図った。さらに、ここでは選んだ3つの断片からお話をつくり、考えたものを文章としてまとめさせた。また、幾人かには発表させ、お互いの創作した話を聞きあう時間を設けた。

○児童が一人3つ選んだ絵の断片の一覧表(%)は生徒全体中の割合を示す。

1 皿の果物  
…4名 (10.5%)



2 卵  
…5名 (13.2%)



3 バナナ  
…6名 (15.8%)



4 ステーキ  
…5名 (13.2%)



5 リンゴ3こ  
…3名 (7.9%)



6 ワイン瓶  
…2名 (5.3%)



7 床の果物かご  
…0名 (0.0%)



8 花瓶と花  
…2名 (5.3%)



9 テーブルの脚  
…2名 (5.3%)



10 蝶2匹  
…5名 (13.2%)



11 蝶1匹  
…1名 (2.6%)



12 フクロウ  
…22名 (57.9%)



13 黒い犬  
…19名 (50.0%)



14 女の子  
…17名 (44.7%)



15 白い建物  
…3名 (7.9%)



16 通りと3つの建物  
…3名 (7.9%)



17 鉄柵  
…0名 (0.0%)



18 月と飛行機  
…12名 (31.6%)



19 木  
…3名 (7.9%)



○児童のつくったお話…15篇選出

① ある日、ある家でパーティーをやっていた。そのときふくろうが飛んで来た。しばらくす

- ると、ふくろうが蝶に変わった。蝶は高く飛んだり低く飛んだり。すると一人の女の子に変わりました。女の子はとぼとぼと帰っていききました。(選択番号12, 10, 14)
- ② ある日、ふくろうが木に巣をつくりました。2時間たって、卵を3つも産みました。一生懸命温めました。この3つの卵からどんなふくろうが生まれるかな。(選択番号12, 19, 2)
- ③ ある夜、女の子がなにかをつくっていました。ある物を犬の前に置くと、犬はばくばくと食べ始めました。食べ始めると、なんとふくろうに変わってしまいました。女の子は魔女だった。(選択番号14, 13, 12)
- ④ おねえさんは、夜ごはんを食べようとしたら、卵がありません。だから、犬をつれて近くのお店に行きました。(選択番号14, 2, 13)
- ⑤ 女の子は犬を飼っていました。女の子も犬もおなかが空いていました。今日のご飯はステーキ!。でも1つしかありません。なので半分こにしようと思いました。女の子も犬もおなかがいっぱいになったのでそのまま寝ていました。(選択番号14, 13, 4)
- ⑥ 満月の夜、女の子はパーティーを開きました。「まだかなー。もう食べ物も用意できているのに。」満月の下、女の子はずっと待っています。10分後、お友達はやってきました。「あっ!きた!」それから楽しいパーティーになりました。(選択番号4, 14, 18)
- ⑦ おなかがすいた蝶々が2匹花のおいにさそわれて花瓶の中の花の蜜を飲みました。そして2匹はおなかがすいていたのでバナナも食べて他の食べ物を探して飛んでいきました。(選択番号10, 8, 3)
- ⑧ 夜、女の子が夕食を作っていました。夕食を犬に食べさせるとたちまちなくなっていました。その代わりにボワンとフクロウがあらわれました。なんと「黒魔女」だったのです。その女の子はフクロウになって飛んでいきました。(選択番号12, 14, 13)
- ⑨ ある日、ふくろうが女の子にお花を届けました。女の子はだれが届けたのかを知りたかったのでふくろうに「だれがとどけたのか知りませんか。」と聞かれたので「僕です。とてもきれいだったのであなたに届けたのです。」すると「ありがとうございます。」と聞いてふくろうは飛んでいきました。(選択番号12, 8, 14)
- ⑩ あるところに一人の女性がいました。その人は家に帰ろうと思っていたら、満月だったため、「ああ、今日は満月だ。」と思ったら、変な飛行機がありました。よく見るとこの町を空襲してきました。女の子は足が遅いためドアの鍵を開けようとした瞬間、爆弾が直撃。あの世にいきました。(選択番号14, 18, 15)
- ⑪ ある犬がご主人から、このバナナを守ってくれと言われバナナの見張りをしていたらふくろうにバナナをとられご主人におこられました。(選択番号13, 12, 3)
- ⑫ 犬はおなかがすいたので、果物や飲み物を食べに、食べ物のある場所に行きました。そこには、バナナやりんごなどがあったので、それを食べました。(選択番号3, 5, 13)
- ⑬ ふくろうが犬とつきあって、犬がふられて、犬はショックでそこにあったワインを飲みまくり、飲んだくれてぶっ倒れました。(選択番号12, 13, 6)
- ⑭ 犬とふくろうは2匹とも食いしん坊で1束のバナナを食べました。(選択番号3, 12, 13)
- ⑮ あるところにステーキがあって、そのステーキを犬が食べようとしたらフクロウが猛スピードで来て、先にステーキを食べてしまって、犬がとても怒って仕返しをしました。(選択番号4, 13, 12)

#### (発問3に対する回答の分析)

19片の絵から3つの断片選択で同じ断片を選び重なった人が、4組8名いたが、ほとんどの児童が別々の断片を選び独創的な物語を創作していった。

選ばれた断片は、「フクロウ」、「黒い犬」、「女の子」、「月と飛行機」が多く、これらは、比較的ストーリーを作りやすい印象的なモチーフだったのではないと思われる。

《素朴な月夜》は暗い色調で、描かれた世界が独創的であり、テーブルに食べ物のようなものがあるが、そこには誰もいない。食べられた形跡もない、遠くに女の子らしき人が後姿で立っており、遠くには月と墜落する飛行機がある。町並みは静まり返り音も無くフクロウが飛んでいる不思議な感じがする作品である。そのような絵を見た後の物語は、その影響か、食事にまつわるものや、主人公が動物であるものや、変身もの、死をイメージするものや、が多々みうけられた。本来、この絵には物語りが存在するわけではなく、1枚の絵

として存在する。しかし、絵の様々な部分を見ると何かの出来事を描いているかのようでもあり、そこに、見るものの自由な空想の働く要素がある。

物語の内容を分析してみると、以下のように分けられる。(%)は全回答中の割合を示す。(重複内容あり)

- ① 食事に関する話 ……………17名 (44.7%)
- ② 変身することまつわる話 ……5名 (13.2%)
- ③ 擬人化された動物の話 ……5名 (13.2%)
- ④ 散歩・出歩く話 ……………5名 (13.2%)
- ⑤ 死または空襲にまつわる話 ……4名 (10.5%)
- ⑥ 何かが誕生する話 ……………3名 (7.9%)
- ⑦ どこかに迷い込む話 ……………2名 (5.3%)
- ⑧ 捕まる、捕まえる話 ……………2名 (5.3%)
- ⑨ 買い物話 ……………1名 (2.6%)
- ⑩ 怒られる話 ……………1名 (2.6%)

物語の独創性という点では、まったく同じ物語は1つもなく(0名 0%)、誰もが、自分の思いつきで物語を作っていた。たしかに比較的多くの人が取った断片はフクロウ(22名 57.9%の人が取り入れた)や、黒い犬(19名 50%の人が取り入れた)などであったが、それらをもとに作られたお話では、別々の要素が加えられ、絵と絵の間を空想で補いながら、それぞれがオリジナルのお話が作られていた。それは、授業者が授業の参考で話した物語とも重ならず、独自の切り口で創作されている。絵と絵の隙間を想像で補い、独自の感想を模索し思考し、独自のイメージを想像することができたと推測できる。

#### 指示 8

断片を袋に入れてください。回収します。  
○最後に作品を回収し、授業を終了した。

### 4 おわりに

本授業実践の展開に沿って、本授業の成果を考察してみよう。本授業は(1)「見る」段階+「鑑賞遊び」(復元遊び)(2)「知る」段階(3)「考える」段階(物語作り)の三つの部分から成る。

(1)「見る」段階+「鑑賞遊び」(復元遊び):断片のみの観察から児童が予想した絵のイメージ(事前)と、実際に復元された絵に対する児童のイメージ(事後)を比較してみよう。事前と事後とでは、共通のイメージ(「夜」「暗闇」「食事」など)はもちろん存在するものの、割合が変化している。「夜」は24名から11名に、「暗闇」は17名から6名に激減している。さらに、事前に存在し

ていたものが消え、事後に別のイメージが付け加えられている。例えば、「怖い」は消え、「パーティー」が新たに現われた。これらのことから感じられるのは、事前の観察では、暗く不気味な印象が優勢であったが、事後の観察では、暗い印象は残存しているものの、暖かな印象がそこに付け加わっていることである。「とても暗いと思っていただけ、朝みたいな感じがする」という意見にそのことはよく言い表されている。「楽しいパーティーの絵」とすら述べる意見は、事前の「暗い」印象とは正反対ですらある。この印象の変化は、おそらく、断片の段階では個別のモチーフでしかなかった果物や花といった「明るい」要素が、完成図では「テーブル」上に華やかに配置されていることが判明したからであろう。いわば、復元を行うことによって、断片の段階では見えなかった「台座」が姿を現したのである(「テーブルにいろいろな果物があるとは分らなかった」)。その台座=テーブルは鮮やかな赤色であるので、明るい印象が増し加わったに違いない。一般に、復元によって、断片が置かれている「場」「空間」が出現する、ということが指摘できる。「部屋の中ではなく、外にテーブルがあった」「夜はあっていただけ、外と中は違った」などの意見は、「場」の出現に対する驚きを感じさせる。

(2)「知る」段階:作者が春江という一見女性的な名前であるが、実は男性であること、地元九州の出身であること、九州の美術館に所蔵されていることなどを知らせ、作者と作品に親しみを感じさせるような知識に限定した。小学校の鑑賞授業では、詳細な知識はむしろ逆効果になることが多く、知識の付与は、鑑賞授業のテーマに即したものに精選されるべきである。

(3)「考える」段階(物語作り):ここで行うのは、原画を再断片化し、そこから新たなイメージを再構築・再編集する行為である。ここではそれを、「物語作り」という方法によって行う。

この鑑賞行為は、「空間」を「時間」化する行為でもある。すなわち、原画=空間は、そこから引き出された3つの断片の線状的配列により、時間経過を含むイメージへと変換されるのである。

結果として創作された「物語」は、小学校4年生らしく、比較的他愛もないお話が多い。しかしそれぞれが独自の視点から、自由に物語を展開し自身の主観的イメージ世界を作り上げていた。児童が選択した断片は、「フクロウ」「黒犬」「女の





古賀春江《素朴な月夜》

子「月と飛行機」という物語に仕立てやすいモチーフが選ばれている。また、物語の内容では、「食事に関する話」が圧倒的に多く、原画の「テーブル」上の食べ物の残像が影響力を及ぼしていることが感じられる。

その結果、作られた物語は、全体として、絵に

対する最初の「暗い」印象とは異なった、明るく・ユーモラスなものが多くなった。これは、古賀春江の原画のイメージに本来潜んでいるものを、児童が解体することによって引きずり出したとも言えるし、また、原画にない要素を児童が自ら創案し生み出したとも言える。こうした解体・再構築・再編集は、「創造すること」につながる初歩的行為であると考えられる。

#### 注

- 1) 本間正義編, 日本の前衛美術, 『近代の美術第3号』, 至文堂, 1971年, 57~58頁。
- 2) 松本透他, 近代の美術III モダニズムと伝統, 『日本美術全集第22巻』, 講談社, 1993年, 188頁。
- 3) 吉川登, 行為としての鑑賞—鑑賞学の序章としての鑑賞行為の分析—, 大学美術教育学会第25号, 1993年, 41~49頁。
- 4) 吉川登・野上雅志, 鑑賞学実践研究7—小学校低学年における「鑑賞遊び」—, 熊本大学教育実践研究第21号, 2004年, 19~25頁。

#### 参考文献

- 吉川 登, 行為としての鑑賞—鑑賞学の序章としての鑑賞行為の分析—, 大学美術教育学会誌第25号, 1993年。
- 吉川 登, 鑑賞学に関する指導事例, 「教員養成系大学・学部における美術教育の課題と展望」, 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, 1997年。
- 吉川 登, 美術鑑賞教育における実践的共同研究について, 熊本大学教育実践研究第21号, 2004年。