

# 「見せ合う」活動を通して、「見え方」を予想するようになり、 色や形の感覚を育てる

上田 恵

本来個人的な活動である表現や鑑賞を、グループや全体で交流したり、対話をしたり、協働で行なったりすることで、自分の表現に影響し、鑑賞の際の想像が深まることがある。

鑑賞と表現の一体化をいう時、多くは鑑賞が表現にどう発展するのか、どうつなげるのかという論議になる。表現の参考になる作品を鑑賞するのは多く見られる実践例である。もちろん直接には表現につながらない鑑賞も成立すると考えている。

本実践は、表現活動の中間相互鑑賞をすることでより表現を広げ、鑑賞活動に「演じる」という表現活動を取り入れることでより鑑賞を深めるといふ、表現と鑑賞の一体化の形を提案するものである。

キーワード：鑑賞と演技、ポージング、絵を演じる、相互鑑賞、鳥獣人物戯画、

## 1. 研究目的

図画工作科における表現や鑑賞は、本来、個人的な活動である。感じ方は人それぞれで、感じたことをどのように表現するのかは個人が主体的に決めるものである。しかし、個人の感じ方や表現力を高めるためには、友だちと協力したり、意見を交流したりする経験が重要である。

友だちの感じ方を知り、真似てみたり、自分の考えや感じ方と比べたりすることで新たな気づきがあることを期待する。

昨年は「対話による鑑賞」を取り入れ、作品に根拠を求めながら自分の体験などを参考にして想像したことを、友だちと交流して、想像を深めていく楽しさを児童達に体験させる取り組みを行なった。

自分の想像や解釈を友だちと交流して、考えが変わったり、納得したりする姿を見て、作品と「かかわる」こと、友だちと「かかわる」ことが、造形的な感覚に深く影響する事を実感した。それで今年は、教科提案を〈感じる かかわる 「伝え合っ」つながる 楽しい図画工作〉とし、表現、鑑賞ともに、「伝え合うこと」を大切に組み込むこととした。

鑑賞と表現をつなぐことを常に目的にするわけではないが、鑑賞を深めるための表現や、表現を工夫し広げるための鑑賞にも、取り組もうと考えた。

### 1. 1. 表現

#### 1. 1. 1. 制作過程の相互鑑賞

昨年までは、「見せたい」と思えるような題材を選ぶことや、鑑賞の授業をすることで、相手意識を持たせ、イメージを効果的に伝えるための表現を意識させたいと考えていた。今年は、制作の途中に見せ合う時間を

取り入れることで、実際に評価し合うことを習慣にし、相手意識を育てたいと考えた。そうすることで、「見え方」を予想しながら表現しようとするようになるのではないかと。

また、友だちの表現の工夫や効果的な方法を交流することで、相談しながらさらに工夫したりするようになり、進んで自分の表現の参考にしようとするのではないかと。

## 1. 2. 鑑賞

### 1. 2. 1. 対話による鑑賞

参考とした上野行一と美術史研究家アメリカ・アレナスらの「対話による鑑賞」とは、端的にいうと「美術作品にまつわる歴史や固有の情報を教えるのではなく、作品に対する自分の見方、感じ方や考え方を他者とコミュニケーションし、対話を通して個々の見方や価値意識を深めたり広げたりすることをねらいとする」(注)、複数で対話しながら行なう鑑賞法である。

作品に関する知識や技術を一方的に教え込むのではなく、児童たちが主体的に作品に向き合い、思い思いに感じたことを話し合うことで、作品に向き合う楽しさや喜びを共有しようという取り組みである。

児童自身が作品を見つめ、絵の中に根拠を求めながら語ったり、自分の経験を重ねてみたり、お話を作ったり、興味ある部分を強調して見たりしながら、美術作品を受け身的にはなく、能動的にかかわろうとするようになる。そして、進んで作品を読み解こうとする態度が育つ。

昨年度、美術作品の「対話による鑑賞」に取り組み、他の教科ではなかなか自分の考えに自信を持って発言できない子が、次第に自分の感覚に自信を持って発言できるようになっていく様子や、色や形の効果に気づ

き、それらを手がかりに絵を読み解いていく児童たちの目の確かさを実感した。

## 1. 2. 2. 絵を演じる

対話による鑑賞で、作品について話し合うだけでなく、描かれた場面を演じる（ポージングと台詞）ことで、モチーフへの想像や、描いた主題などに迫っていきけるのではないかと。

また、グループで台詞等を考える時には、多様な想像が話し合われることがあるだろう。自分とは違った想像を演じてみることで新たに気づく事もあり、自分の想像をふり返るきっかけになるだろう。

国語科などの学習では、脚本を書く中で題材への理解が深まることが多い。解釈を話し合い、台詞を考え、脚本を書くという一連の活動を通し、自信をもって「絵を演じる」活動に取り組めるのではないかと。

作品を演じるということは、作品の登場人物の表情や姿勢、ポーズを真似ることから始める。自身がその表情を浮かべ、そのポーズを実際にやってみることで、気付くことは多いはずである。

## 2. 研究方法

ここまで、「表現での相互鑑賞」、「対話による鑑賞」、「絵を演じる」の三つの方法とねらいを述べてきた。ここでは、「絵を演じる」に限定し、述べる。

### 2. 1. 主張点

絵の物語を語り、絵の一場面を演じることで、思考力や想像力が喚起され、描かれた場面や表情を想像し、作品のよさやおもしろさ、工夫などに気づくことができるのではないかと。

### 2. 2. 作品選び

作品は、次のようなものが望ましいのではないかと。  
○表情や姿勢を、容易に真似ることができるもの  
人物や擬人化された何かが登場するものなどである。  
○多様な解釈ができるもの  
グループで話し合うため、解釈が一通りではなく、多様な解釈ができるものなどである。

### 2. 3. 絵を演じる方法

図画工作科は、造形的な表現活動を通してつくりだす喜びを感じ、鑑賞活動を通して作品のよさや表現の工夫などを感じながら、思いや体験に、自分のイメージをもち、色・形を組み合わせることで表現し、情操を養うことを目的とする。

「絵を演じる」では、自分のイメージや感じ方、考え方、想像を大切にしながらも、グループで話し合い、友だちの感じ方を知り、多様な想像で演じることで、友だちの感じ方や想像も尊重し、自分の感じ方や想像をふり返る。

また、他のグループの演技をみて、お互いの感じ方や考え方、想像を交流し、そう演じた根拠に基づいて話し合う。

個人で鑑賞し、想像したり考えたりして気づいた表現の工夫などと、グループで話し合っ演じてみて、考えたことや気づいた表現の工夫などを話し合い、変容をみる。

## 3. 授業の実際

### 3. 1. 作品について

作品は、「鳥獣人物戯画 甲巻」の一部である。「鳥獣戯画」は、平安時代末期から鎌倉時代初期にかけて描かれ、京都の高山寺に伝えられ「鳥獣人物戯画」として集成したものとされている。「鳥獣人物戯画」は、全部で甲、乙、丙、丁の4巻あり、作者は、鳥羽僧正覚猷（かくゆう、1053～1140）と伝えられるが、他にも絵仏師定智、義清阿闍梨などの名前が指摘され、いずれも確証はなく、作者未詳である。日本最古の漫画と言われ、今回取り上げる甲巻にはウサギ、カエル等が相撲などをして遊ぶ様子が表情豊かに描かれている。

しかし、言葉による説明は書かれず、説明書きも残されていないため、作者がどんな願いをもって、どんな場面を描いたのかは多様な解釈が可能である。明確なストーリーはなく、擬人化された動物が人間の所作を軽妙に表している絵が続く。描き方は、現代のアニメーションの手法に似た方法が採用されているとも言われ、見せ方を工夫した作品である。「視野を限定して繰り返し見ると、あたかもクレーンにカメラを乗せて撮影したかのようにアングルを次々と変えていることが分かる」（『十二世紀のアニメーション』高畑勲著 徳間書店）ともいわれる。

### 3. 2. 演じることで育てたい力

私は、この「鳥獣人物戯画」甲巻を鑑賞することで、絵巻物の特性や表現の工夫に気づいてほしいと願いをもった。隣り合っ描かれている場面は、同時に行われているようにも、時間経過が描かれているようにも見える。繰り返し見ると、次々に時間が経過し、物語としてつながっていることがあるという特徴である。

甲巻の初めにある水の中の場面でも、全体が同時の場面だとも解釈できるが、右端で泳いでいるサルが、対岸まで泳いで中央の岩の上で背中をなでてもらっている、とも解釈できる。

このような場面がいくつかある。

授業では、水の中の場面と、国語科の教科書でも取り上げられているカエルとウサギの相撲とされている場面を鑑賞することにした。

宮中での相撲（すまい）の節会という行事を表している場面だといわれているが、児童たちから、相撲のほか弱き者いじめや、カエルの逆襲など、違った



図1 甲巻 冒頭の水遊びといわれる場面



図2 甲巻後半 相撲といわれる場面その1



図3 甲巻後半 の相撲といわれる場面その2

解釈が出されるかも知れない。

「鳥獣人物戯画」甲巻は、右から左へ繰り展げて見ていくので、右側の場面の次に左側の場面が登場する。

授業ではまず、絵巻物の状態で見せる。その後、それぞれ分割した状態で配布し、この二つの場面はつながって描かれていることを知らせる。グループで、二つの場面をそれぞれ解釈し、演じさせる。同時に行われていると解釈するグループや、右の場面の続きが左の場面だと解釈するグループがあるかも知れない。

このような絵巻物の特徴に気づかせたいと考えた。

### 3. 3. 授業の実際

まず、水の場面と相撲の場面をそれぞれ個人で鑑賞し、ワークシートなどに書き込む。それをグループで交流し合い、いろいろな解釈を知る。

様々な解釈に基づいて、台詞を想像し、演技を試みる。そして気づいた表現の工夫や、解釈のおもしろさなどを話し合う。

まず、相撲の場面についてグループ毎に発表した。

1 グループの人数は4名で、「その1」「その2」の

順に演じた。

2枚の絵は続いていると解釈したグループ

#### ○1グループ その1

2名が黙って相撲を取る。

あとの2名：「のこったのこった」など。

#### その2

相撲を取っていた1名が倒れ、2名が笑う。

説明 ・相撲していてカエルがウサギを倒して、こっちのカエルが笑っている。

・大きな口開けてるから大笑いしていると思う。

・同じような表情が多いと思った。

#### ○2グループ その1

2名：「痛い!いたたた」取っ組み合い。

あとの2名：「はっけよいのこったのこった」

その2 転んだウサギ役を見てあとの3名は笑う。

説明 ・ウサギは耳を噛まれているから痛いと思った。

・ウサギが転んでいるのを見てみんな笑ってる。

#### ○4グループ その1

1名：「イタッ」 2名で相撲をしながら。

あとの2名：「がんばれ、がんばれ」

その2 ウサギ役：「うわあああ」転ぶ。

あとの2名：笑う。

説明 ・(その1) このウサギは応援しているように見える。

・ウサギはカエルに耳を噛まれてイタッと言ってます。

・(その2) このカエルは、手をついて爆笑しているように見える。

・このカエルも大きな口を開けて大笑いしています。

・カエルはウサギをからかっている。

#### ○5グループ その1

2名：「がんばれがんばれ」あとの2名が相撲。

説明 ・取っ組み合いをしていて、ウサギの足が浮いてるから、カエルが強いと思いました。

・昔に書かれた事やから現代人が解釈するのは難しかったです。

#### ○7グループ その1

2名：「のこったのこった」あとの2名は相撲。

#### その2

1名：「こけた」

1名「あははは」

説明 ・その1では相撲をしていて、その2では負けてウサギが悔しがっている。

2枚の絵は同時進行の別の場面と解釈

#### ○3グループ その1

1名：「ガブ」相撲しながら噛む演技。

あとの2名：「がんばれえ、がんばれえ」

その2 ストロウの先にピラピラするビニールの糸状のものを5、6本付けて、口で加えて吹く。それを見て大笑いする。

説明 ・相撲しているうちに耳に噛みついた。

・2枚目はカエルが何かを吐いているように見えた。  
見ていた児童の質問：「何を吐いていたんですか」  
演技者：「何か分からんけど、煙かなんか吐いて芸をしてるんやと思った」

「芸を見ていて面白くて笑い転がっていると思った」  
「芸を見ているみんなは仲良しでカエルが芸をして笑わしている」

#### ○6グループ その1

2名：「のこったのこった」

1名：「大丈夫?」

その2 ウサギ役：倒れる。

あとの2名：「あっはっはっは」

説明 その1 ・カエルが耳を噛んでるから、心配して『大丈夫?』と聞いた。

- ・ウサギもカエルもどっちも両方応援してると思う。
  - ・(カエルと取っ組み合いをしている) このウサギが上向いて口開けてるから悔しそうに見えた。
- その2 ・みんな大笑いしてるから喜んでると思った。
- ・ウサギも倒れるほど笑ってると思った。

次時では、冒頭の水の場面をグループで話し合っ、演じたい部分を選んで演じた。

#### 4. 授業の考察

個人での鑑賞場面では、ワークシートに何を書いているのか分からないというつぶやきが聞かれた。しかし、ワークシートを見ると、「ウサギとカエルが同じ大きさ?」「色が無い」などの気づきは書き込まれていた。特徴的だったのは、模写をしている児童が多かったことである。実によく見て、形だけでなく、線の太さや濃さまで忠実に模写していた。

昨年も鑑賞ワークシートを使ったが、模写は全くなかった。この学年でもフロマンタンの〈ナイルの渡し船を待ちながら〉とコロアの〈突風〉を鑑賞したが、模写はなかった。漫画の祖、「十二世紀のアニメーション」等といわれる本作品ならではの反応であった。

「演じるために台詞を考えよう」というねらいをはっきりつかんだ後は、話し合いや演技の練習が活発に行われた。「こう書かれているからこういう場面だと思う」と、作品の表現に根拠を求めて、表現の工夫に注目して想像を深め広げようと課題意識の深化につながったのではないかとと思われる。

相撲の場面については、練習時間が30分程度だったので、「もっと練習したい」という感想が多かった。多様な解釈を試しに演じてみて、想像を深めるというねらいに沿うならば確かにこの練習時間は短すぎた。

水の場面は、2校時分の練習時間を確保して発表に臨んだ。そのため、演じる態度にも自信があり、声も動きも大きく演じることができた。

水の場面の発表では、水遊びだという解釈と、温泉という2通りの解釈があり、右下のウサギとサルは、ウサ

ギの顔が笑っているから仲良く遊んでいるという解釈と、サル表情が苦しそうだから泳ぎの得意なウサギが苦手なサルをからかっているという解釈があった。右上の倒れそうに水に飛び込みそうなウサギは、倒れそうだから背中から飛び込んでいるという解釈と、右手の位置が口の辺りに置かれているのを「今日はお安くしてくれますよ」と温泉への呼び込みだとする解釈があった。

ほかにも、サル輪郭を描く線が太くギザギザだから水に濡れているなどいくつかの表現の工夫への気づきがあった。

実際に動くことで、形や線の太さなどにより注目し、分かることや想像が深まったといえるだろう。

#### 5. 成果と課題

表現では、制作途中に鑑賞活動を取り入れ、どう見えるかを話し合ったり、友だちの表現の工夫に気づき、感想を述べ合ったりした。表現したいことが友だちにどう見えるかを予想しながら、制作しようという意識が見えるようになった。また、見え方を予想するだけでなく、友だちの表現の工夫を参考にしたり、さらに効果的な方法を相談して試したりする姿が見られるようになった。

鑑賞では、演技やポージングを取り入れ、モチーフの動きや表情などを真似ることで、表現の工夫に気づき、描かれた内容をより深く想像し、探ることができたのではないかと考える。グループで演技内容を話し合うことで、一人ひとりの解釈の違いが内容の想像を深めさせ、いろいろなパターンの演技を試すことで、多様な見方を認め合うようになった。

絵は静止しているが、児童達は想像でその前後の場面まで演じてしまうことが多かった。それは想像を助けるのか妨げるのか、が今後の課題である。

本稿で取り上げた実践は、形の感覚を育てるために取り組んだものである。色へのこだわりや感覚を育てるためには、年間を通して取り組んだ。

#### 参考文献

- (注) 光村図書HP「対話による鑑賞Q&A (上野行一)」(2014)  
(<http://www.mitsumura-tosho.co.jp/taiwa/01.html>)
- 上野行一(2011)「私の中の自由な美術 鑑賞教育で育む力」光村図書
- 文部科学省(2008)「小学校学習指導要領解説 図画工作編」
- 高畑勲(1999)「十二世紀のアニメーション -国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの-」徳間書店
- 辻惟雄(2013)「対訳 鳥獣戯画」博雅堂出版
- (2008)「日本美術101 鑑賞ガイドブック」三元社
- (2002)「週刊 日本の美をめぐる No. 15 アニメのはじまり 鳥獣戯画」小学館
- (2007)「美術手帖 特集 鳥獣人物戯画絵巻 2007 11」美術出版社
- 山口晃(2013)「へんな日本美術史」祥伝社