*Bulletin of the Educational Research and Development, Faculty of Education, Kagoshima University*
2018, Vol.27, 75-82

論 文

# 絵本製作を通した指導者育成に関する研究

和　田　七　洋［鹿児島大学教育学系（美術教育）］

## A Study of Method for Art Education through making Picture books

WADA Nanahiro

キーワード：絵本，デザイン，平面構成，美術，図画工作

### 1．題材「蛇腹風絵本を作ろう」

この題材は鹿児島大学教育学部美術専修の小学校教科専門科目である基礎造形Bのなかで実践されているもので，小学校教員が図画工作を指導する上で必要となる様々な能力を育成し向上することを目的としている。無論指導者に対する教育なので，この題材が直接小学校児童に対して有効な題材というわけではないのだが，部分的に簡略化することによって高学年程度であれば実践可能であるかもしれない。小学校で実践する際の提案は本稿末にて行いたいと思う。

まず，この講座を受講している学生の実態について説明を行う。この講座は演習が多く，作業スペースを確保するために毎年人数制限を設けており，学年が高い者を優先して受講許可を出している。結果殆どの学生は３年または４年生であり，その全てが教育学部生である。また小学校教科専門科目で選択必修科目ということで，受講生の８割から９割は美術を専門に学んだことのない学生たちで，高校で美術の授業を選択していなかった者も多くいる。そういった学生達にとって，最後に美術の授業を受けたのは中学校ということになり，５年から６年程のブランクがある。このように美術と全く縁のなかった学生たちと，少数ながらに受講している美術学科の学生達が混在し，基礎的な能力に大きな差があると言える。教育学部の学生のみが受講し免許に必要な科目ということで，学生達の出席率は高く，また課題の提出率も高い，また講義，演習ともにある程度は真面目に取り組んでいる。学年の幅が少ないこともあり，大抵の受講生は既に顔見知りが何名かいるというのも特徴だろう。

このような実態を踏まえ，この題材は美術の初心者である学生たちにとって難易度が高すぎず，また専門とする学生達にとっても何らかの挑戦ができるものとして考案した。また一部共同作業を設けることによって，美術という個の活動に寄るところの多い分野のなかでコミュニケーション能力を育成する機会を含むものである。

この題材で製作するのは，図１に示されるような絵本である。５つの見開きと表，裏表紙併せて12ページからなるものである。またこの絵本は図２に示されるように広げることが可能で１枚の紙からなるものである。この手法は大変複雑な工程を踏む一般的製本と比較しとても簡単で，一般的な絵本のようにそれぞれのページを順番に見ると言う行為のみではなく，全体を一枚の絵として捉えることが出来るというのが特徴である。サイズは幅160㎜×高さ190㎜と平均的な絵本のサイズよりはやや小さく，広げた時の大きさは1000㎜×380㎜である。描くメディアは特に指定はせず，アイデアスケッチを見ながら相応しいものを選ぶという形態をとっている。製作に費やす時間は90分×５講座で必要に応じて課外活動を行ってもらっている。授業時間内で完成する学生は殆どおらず，大抵は２，３時間程度の課外活動をするようだ。

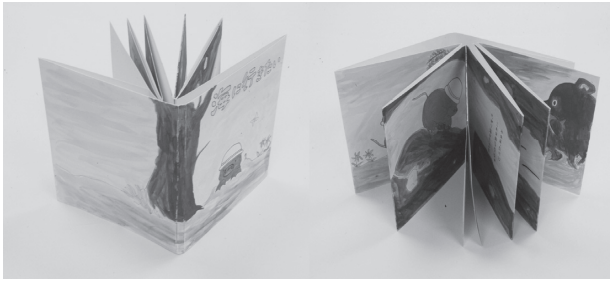

**図 1** 学生Mによる作品『海が見たい』

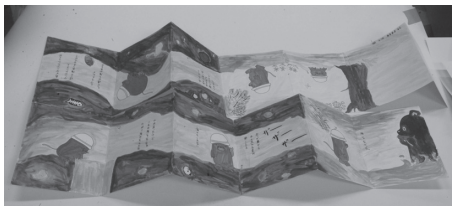

**図 2**『海が見たい』展開

素材は厚手のケント紙を用い，画材は各自作品にあったものを使用させている。この題材では以前は純粋な蛇腹絵本（図３）の製作を行っていたのだが，その際に複数の紙を貼り合わせたり，表紙裏表紙に厚紙を用いたりする必要があり，さらに２講座分ほどの時間が掛かり難易度も非常に高かった為，題材としては不向きであった。

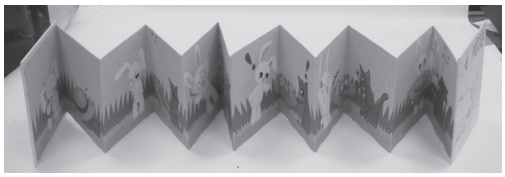

**図 3**　完全版の蛇腹絵本

### 2. 共同作業によるコミュニケーションと用具の使い方の工夫

絵本の製作は紙の切だしから行っている。先に述べたように絵本のサイズは広げたときに1000㎜×380㎜でB1サイズ（1030㎜×728㎜）から丁度２枚作ることができるよう計画した。図４のような設計図を予め学生に配布して行っている。１枚の紙から二人分の材料を切り出すわけなので，作業は必然的に二人一組となる。このB1サイズというものは初等，中等教育で多く用いられる画用紙は四つ切サイズ（542㎜×392㎜）や八つ切りサイズ（392㎜×271㎜）と考えるとかなり大きい。これは絵本の１ページが小さくならないための最低限のサイズから逆算して選んだのだが，結果として今までに体感したことのない大きな紙を扱う事によって体全体を使い，パートナーとコミュニケーションを取りながら様々な工夫をするよいきっかけとなっている。

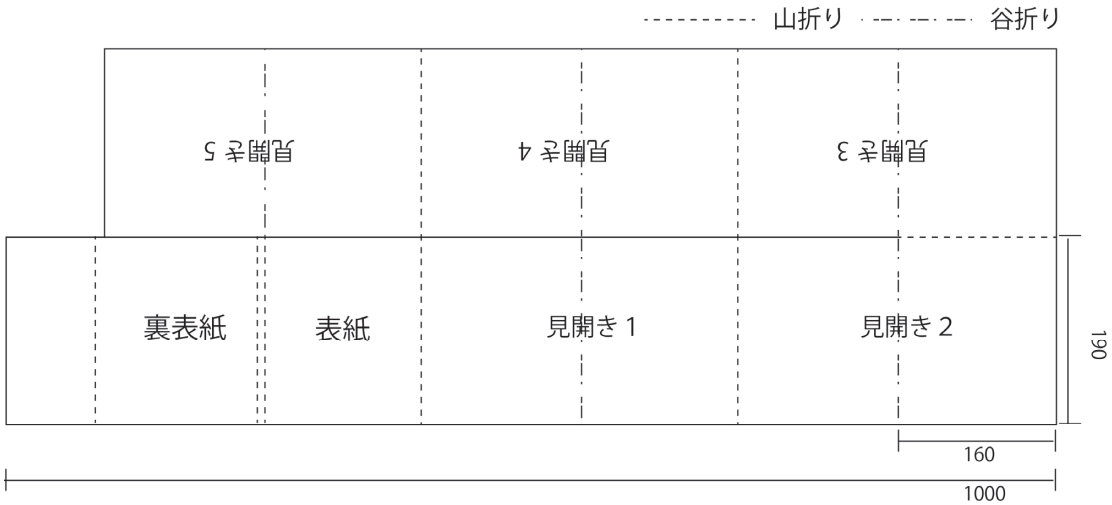


**図 4**　設計図

切だしの順番は一切指導しないのだが，殆どの学生はまず図 5 のように紙を 2 つに切り分けるところから始まる。その中で毎年数組のグループは当りをつけるために最初に紙を横に折ろうとするのだが，ケント紙のように厚手の紙は繊維の関係で折り目が汚くなるという理由でそれを禁じている。結果としてまず横の線を描かなくてはいけなくなるのだが，1030 ㎜の紙の幅に対して与える定規は 1000 ㎜しかないということで，他の定規を組み合わせながら線を引くこととなる。このような行為は一般的な 300 ㎜の定規で八つ切りの画用紙を切るときにもやることで大学生にとって難しいことではないように思えるが，やはりサイズが大きいので他者と協力をしなくてはできず，それがコミュニケーション能力を育むよい練習になっている。

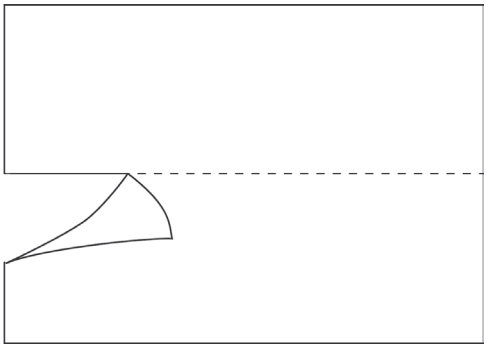

**図 5**　切りだしの例

この切だしは 90 分の授業中導入として説明を 10 分程度行った後，70 分程度かけて行われる。多くの学生たちはこの時間内で作業を終えるのだが，一部は時間内には終わらず持ち帰り作業をしている。

### 3. 内容の吟味　全体を意識しつつ個のページを考える

この絵本製作において最も重要な要素となるのが全体像を意識しながら個の絵を作成するということである。先に述べたように，一般的な本のようにこの絵本ではページをめくりながら個々の絵とストーリーを楽しむという方法以外に，全体を広げたときの像というものが存在する。言わば全体感を捉えつつの個のページがあるといえるだろう。その全体と個の関連は作品によって緩やかであったり，非常に結びつきの強いものであったり様々で，特に指定をするものではない。ただし，全体像にあまりに執着するあまり個のページの割り振りに戸惑う学生には，あまりそこを意識しすぎないよう声掛けを行い，その反対にあまりに個のページが独立的な学生には多少の前後の結びつけを勧めている。次に紹介する作品『へびのたび』（図 6），『おおそうじ』（図 8），『こと座のおはなし』（図 10）はそれぞれページ間の結びつきの強いものから緩やかなものまでを順に紹介するものである。

**図 6**　学生Ｉによる作品『へびのたび』

図 6 は学生Ｉによるもので『へびのたび』というものである。黄色の蛇が旅をして最終的に母蛇に出会うというものだが，作品を広げてみると実は大きな母蛇の上を旅していたのだと分かる（図 7）。この場合全体を広げるという行為が作品におけるオチとして使われている。このように作品のストーリーの一部としてそれぞれのページをめくるという動作と広げるという動作を連動させることも可能である。

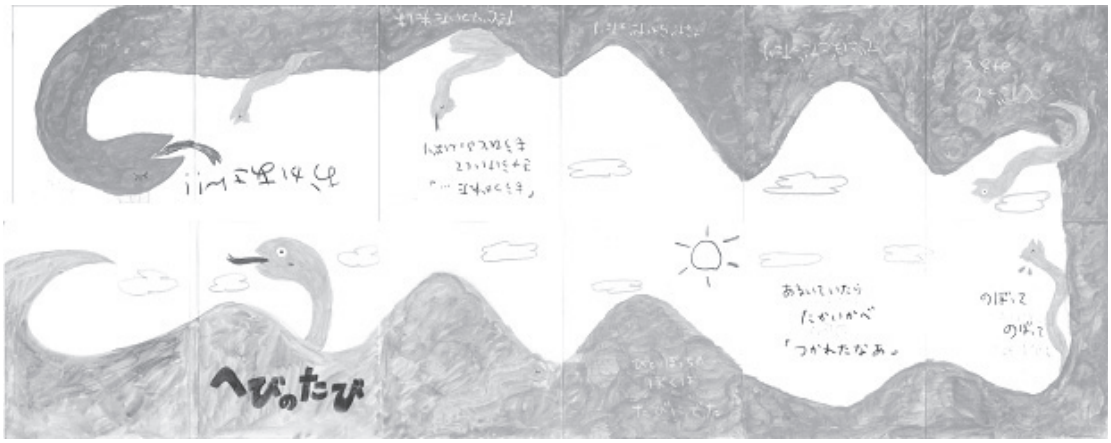


**図 7**『へびのたび』展開

図 8 は学生Ｋによる『おおそうじ』という作品で，二人の兄弟ネズミが部屋を片付けお友達を呼

ぶという単純なストーリーのものである。この作品では全てのページに渡り同じ位置に壁と床を分ける線が描かれている。こういった工夫は一般的な絵本であれば構図のダイナミックさを欠き，話が単調になってしまう原因になり得る。しかし図９のようにこの絵本の特徴である，広げてみるという行為を行うと一気に連続性のある大きな絵となり，構図全体を支える支柱に変容する。

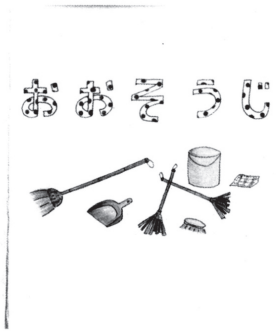


**図 8**　学生Ｋによる作品『おおそうじ』

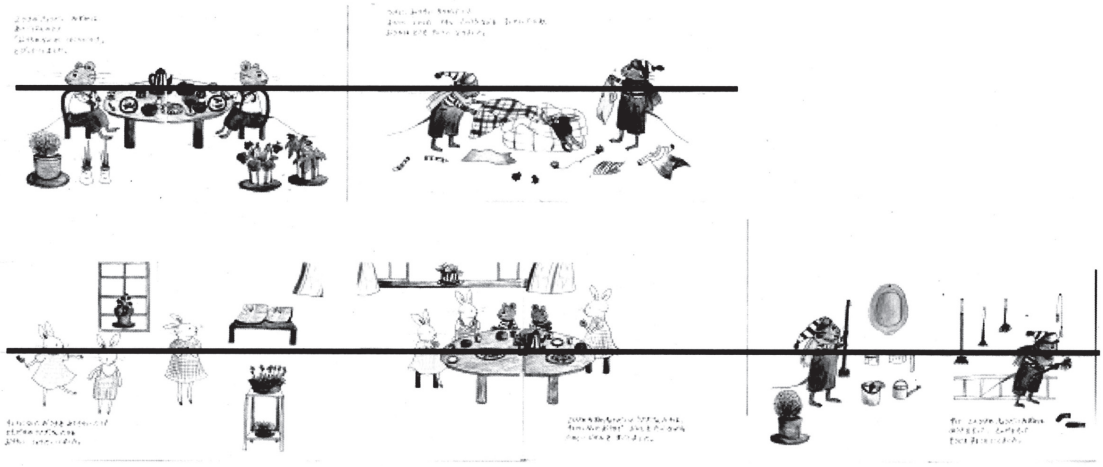

**図 9**　『おおそうじ』展開　壁と床が作る線を太線で表示

最後に『こと座の話』はこと座誕生に纏わるギリシャ神話を綴ったもので学生Ｏによる作品である（図 10）。この作品は実在するギリシャ神話をモチーフとしているもので，場面転換なども豊富にあるため，一般的な絵本のようにそれぞれのページを独立させるのが有効な手段である。しかしその中においても見開き３と見開き４で道を共有し，また見開き４と見開き５では背景の暗闇を共有することによって，ページ間の結びつきを強めている。部分的な共有が絵画的リズム感を心地よく演出していると言える。

**図 10** 学生Ｏによる作品『こと座のおはなし』

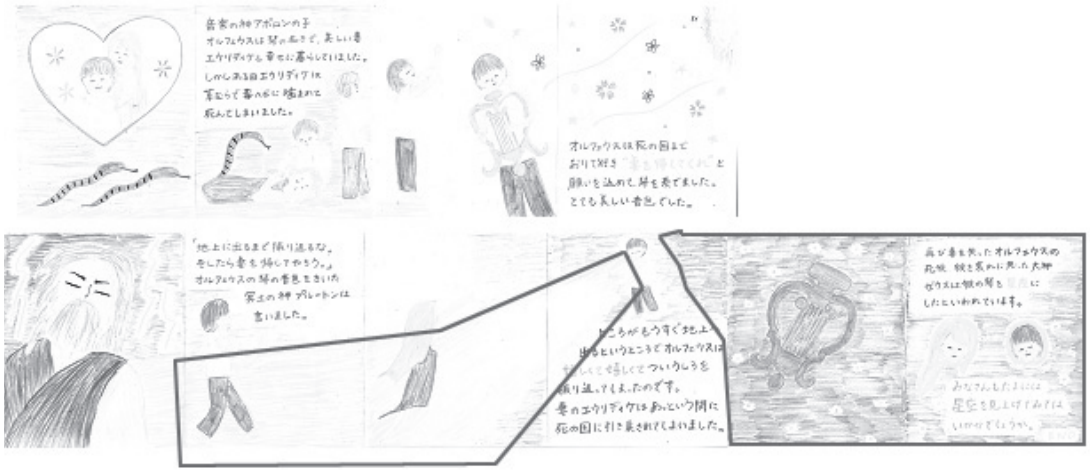


**図 11**『こと座のおはなし』太線がページを跨って共有している箇所

これら３つの例から分かるように，蛇腹状であることはページどうしの結びつきが強い場合でもそうでない場合でも有効であると言えるだろう。このことは美術を専門とする学生や得意な学生にとって作品をより面白いものにするための工夫の余地となり，また苦手な学生達にとっても比較的容易に作品作りに取り組むことができる要因となっている。

### 4. ページ同士を結び付けることによる思考的なメリットに関して

この題材に関して議論をする際に，触れておかなければいけないのは絵巻であろう。日本古来の絵画様式である絵巻は教育現場においても鑑賞・表現ともに度々扱われる題材である。ここでは教材としての絵巻との類似点と相違点をあげておきたい。絵巻を題材とする指導の例として平成 19 年に佐賀市の中学校で行われた実践例をあげる。この題材名は「絵巻物『鳥獣人物戯画』を味わおう ～鑑賞と表現の両領域からのアプローチ～」[1] で中学３年生を対象に行われたものである。ここでは絵巻を「「物語と絵画のコラボレー ション」によって生み出された日本特有の表現形式である。」としているのだが，同じ事はこの教材にも当てはまるだろう。また巻き取りながら読むという絵巻の独特の行為に関して「鑑賞者は絵巻物における時間 の推移を自由に操ることが可能となり，絵巻物を味わうことができる」と続けている。これは本題材とはかなり異なるもので一般的な本の形態に近い題材では絵巻独自の巻き取りながら見るという行為は欠けていると言えるのだが，双方ともに俯瞰で全体像を見ることができるという点において類似していて，前途の作品『へびのたび』で見られるような，めくって見るという行為から俯瞰で見るという行為に見方を変えたときにオチが見えるという仕掛けは絵巻ではできないものであろう。このように考えたときに，巻き取るという行為こそないものの，本題材では絵巻物で可能な表現がかなりの部分で網羅でき，さらに独立したページでも表現が可能といった点で自由度があがるものである。ただし，構造的な難しさが発生

[1] http://www.saga-ed.jp/tanken/kouza_jirei/h19/jhs/tyu3bi/shiryou/shidouan.pdf 佐賀県教育センター　個別実践研究　中学校美術科

するという点と，自由度が上がった分だけ何を書いてよいか混乱する児童・学生も考えられるので，学校現場というよりはやはり指導者を目指す大学生が目標を持って自分のスキルを高めるのに調度良いのではないかと考える。

次に例として挙げるのは中学２年生を対象とした題材「色が変わる形が変わる」[2]である。この題材は図 12 のように予め折った紙に絵を描き，紙を広げるとともに生まれる余白に絵を追加していくというものである。この題材は広げる度に図形が変わるという面白みがあり，図 13 は最初①「土星」だった絵が広げると②「宇宙人」になり最後は③「宇宙人に食べられる人」に変化するというものである。最初に描いた「土星」を広げた際にできる余白と半分に分断された土星から発想を膨らませ，目と体を描くことで「宇宙人」を描き，さらにその宇宙人の口が開くという事に着目し，「宇宙人に食べられる人」というオチがついている。一見この完成品だけを見ると，この生徒は一連の流れとして，順序良く発想を膨らませたようにも思えるのだが，実際はこの②の宇宙人の代わりに最初は②´どら焼きを描き，どら焼きから③´ハンバーガーという連想をしていた（図 14）。その際友達に「どら焼き」は無理があると指摘され 20 分ほど悩んだという。すなわち，絵を描くという一定のベクトルを持つことの多い行為に，「折り」という行為が含まれることによって試行錯誤を行う必要性が生まれ，想像力を掘り下げることに役立っているのだと考えられる。２回しか折のないこの題材に対して，本稿の扱う題材は合計６回と随分多いのだが，対象が大学生と考えれば妥当な難しさではないだろうか。実際この題材において，アイデアスケッチを行うのだが，90 分の演習で大体の学生はスケッチを終えることが可能である。

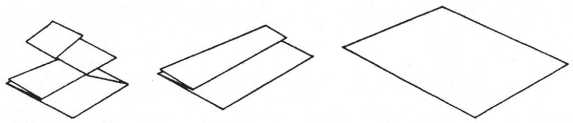

**図 12** 題材「色が変わる形が変わる」折り方

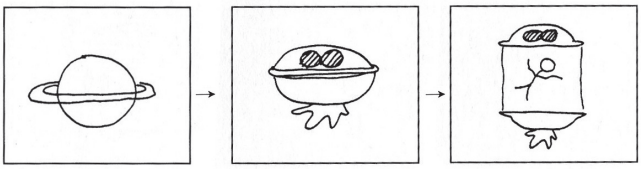

**図 13** 作例

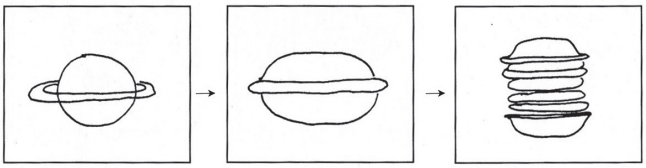

**図 14** 作例

## 5. まとめ

この題材を通して，図画工作の指導者として必要な能力の育成にさまざまな面から貢献できると

[2] 山口正巳「デザイン教育入門＜デザインにおける創造的な造形活動の展開＞」1992　明治図書出版（株）25-46 頁

考えられる。この題材では紙を切る，折るなどの基本的な実技能力を鍛錬すること以外に様々な思考的な試行錯誤が必要とされ，それらの経験は多様な学生達にとって新鮮な経験となっている。

個のページの集合体である絵本と俯瞰にて全体像を捉えるという二通りの見方が，美術に対する熟練度の差がある場合にもそれぞれ能力にあった訓練として共存できるということにある。美術の得意な学生達にはより全体像を強く意識して個のページの精度を高めつつ作品全体をより完成度の高いものにする余地を残し，またそうでない学生はまず個のページをしっかり作りこむという訓練ができるという具合である。

また絵というものは時間軸を持たない一瞬を扱うものでありながら同時にその前後を感じさせるものであると考えた場合，製作を進める実際にそれらを描くことで，絵が持つ時間軸をより深く考えさせる事ができるというのもこの題材の特徴である。絵巻のように日本古来の表現手法はそのような時間軸を扱うものであり，多くの実践例が存在するものであるが，この題材では現在でも馴染みの深い絵本というメディアの特性を併せ持つという点においてより包括的な経験を経ることが出来るものと言えるだろう。

## 6. 本題材の実践に関して

本稿において参考資料として「絵巻物『鳥獣人物戯画』を味わおう ～鑑賞と表現の両領域からのアプローチ～」，と「色が変わる形が変わる」という２点の実践例を用いたのだが，いずれも中学美術の教材である。図画工作の題材としてはやはり少し難易度が高いと言わざるを得ず，実践のためには内容を少し軽減する必要があるだろう。軽減をしやすい個所としては前半のこの形状を作るという工程で，すでに教員の方で画用紙などを折って配布するなどの配慮が不可欠だろう。