

## 雪舟と水墨画(図画工作+社会)

熊本市立飽田東小学校 前田康裕

### ■ 授業のねらい

雪舟は室町時代の水墨画の画家です。雪舟は京都で水墨画を学んだのち、中国にわたって修行を積みます。日本に帰ってからは、全国各地をまわって、すばらしい作品を残していきました。鋭い輪郭線と力強い画風は、雪舟独特のもので、後世の画家達に大きな影響を与えました。

6年生の社会科の教科書では、大きく取り上げられています。雪舟の作品の良さは、ただではなかなか分かりません。そこで、墨汁と画用紙を使って、実際に水墨画を描いてみることで、雪舟の良さを味わうことをねらいとしています。



### ■ デジタルコンテンツからの「子どもたちの学び」

雪舟の作品としてPDFファイル(habokusansuizu)があります。部分を拡大して見せると効果的です。デジタルデータならではの使い方と言えましょう。

また、水墨画の描き方の動画ファイルがあります。

- 1、薄い墨・濃い墨(sumi)
- 2、鉤勒法(kouroku)
- 3、没骨法(mokkotsu)
- 4、直筆(chokuhitsu)
- 5、側筆(sokuhitsu)
- 6、渴筆(kappitsu)
- 7、落款1(rakkan1)
- 8、落款2(rakkan2)

子どもたちは、基本的な水墨画の描き方や筆遣いを学ぶことができます。また、消しゴムでつくる落款の作り方も分かります。指導すべきところは指導して、考えさせるべきところは、しっかり考えさせるべきです。

### ■ 教材作成のポイント

動画ファイルは、筆先をアップで撮影してあります。微妙な線の濃さや筆を動かす速さが分かるようにしました。教師自身が知っておくことのためにも参考になりましょう。デジタルコンテンツだけで説明するのではなく、教師自身ができるようになっておくことが重要です。

### ■ 授業の流れ

#### 1、導入(デジタルコンテンツ「habokusansuizu」)

まずは、雪舟作「破墨山水図」(habokusansuizu)を提示します。作者名も作品名も言わずに、「この絵を見て感想を自由に言いなさい。」と指示します。

「なんだか、よく分からない。」といった感想が出ます。そのことが、この授業の出発点となります。「なんだかよく分からない状態」から「すばらしさが分かる状態」にするのが目的です。ワークシートに記入させておくと、授業最後の感想と比較することができます。

しばらく絵を見せて発問を投げかけます。「どんなものが見えますか。」「どんな音が聞こえてきそうですか。」「朝、昼、夕方のどれでしょうか。」などと問うことによって、次第にこの絵に隠されているものが見えるようになります。

ある程度、意見が出たら、次のように説明をします。

「この絵は雪舟という人が描いた『破墨山水図』(はぼくさんすいず)という絵です。雪舟は室町時代の水墨画の画家です。水墨画は水と墨だけを使って描きます。もともと中国から伝わってきたものですが、雪舟はそれを日本独特のものに発展させるのに成功しました。」

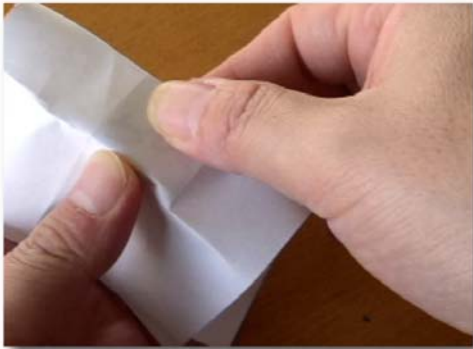
最後に「みなさんも、実際に水墨画を描いてみましょう」とよびかけます。



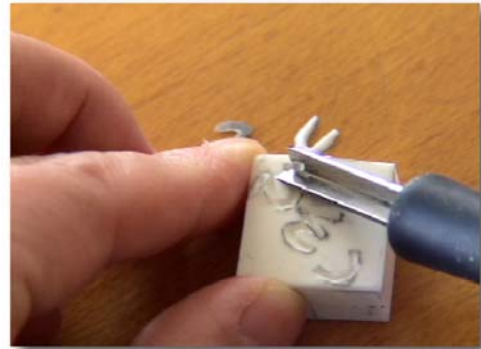
habokusansuizu

## 2、落款づくり（1時間）（デジタルコンテンツ「rakkan1」「rakkan2」）

落款とは、作者が作品に署名または印を押すことをいいます。作品にすぐに印が押せるように、消しゴムを使って落款をつくっておきます。



rakkan1



rakkan2

消しゴムを正方形に切ります。その大きさに合わせて、自分の名前を書きます。漢字一文字やひらがなのように単純なものがよいです。教師が例を示しておくといよいでしょう。いくつか書いてよいものを選んだら、切り取って、鉛筆で濃く太くしていきます。その紙を消しゴムでつつみこむようにして、上から爪でこすります。すると、下書きの線が消しゴムに転写されます。（rakkan1）その線に沿って、彫刻刀で彫ればできあがりです。（rakkan2）

## 3、準備と基礎知識（20分程度）（デジタルコンテンツ「sumi」「kouroku」「mokkotsu」）

墨の作り方を説明します。まず筆洗に水を入れておき、ほんのちょっぴり墨を入れて「薄墨」をつくります。また、ちょっと多めに墨を入れて「濃い墨」をつくります。デジタルコンテンツで作り方を説明します。（sumi）

次に、基本的な表現方法を説明します。

- 鉤勒法（こうろくほう） 線で輪郭を描いていく表現方法（kouroku）
- 没骨法（もっこつほう） 筆で中身を描いていく表現方法（mokkotsu）



sumi



kouroku



mokkotsu

この二つは、デジタルコンテンツを提示すると、分かりやすいでしょう。教師がやってみせて、作品例として掲示しておく、より効果的です。

#### 4、基礎練習 (デジタルコンテンツ「chokuhitsu」「sokuhitsu」「kappitsu」)

子どもたちは、習字の時間しか墨汁を使ったことはありませんから、水墨画を描くための筆遣いを指導します。筆は絵の具用の物でかまいません。次の三つの筆遣いを指導していきます。

○直筆 筆をまっすぐ持って描く(chokuhitsu)

習字の筆遣いと同じと考えていいでしょう。

○側筆 筆をねかせて描く(sokuhitsu)

水をたっぷり含ませて描きます。筆の先の方だけに墨をつけると「ぼかし」が表現できます。

○渴筆 水を少なくしてかすらせる(kappitsu)

筆の勢をつけてかすらせるという独特の表現です。



chokuhitsu



sokuhitsu



kappitsu

説明の後には、まず自由に試し描きをさせます。そのことによって、作品のイメージがわいてきます。こうした活動が、子どもたちの表現をより豊かにしていきます。

#### 5、はがき絵づくり (1時間) (デジタルコンテンツ「shiage」)

「はがき絵」をつくります。すぐにたくさん作ることができます。何も見ないで描くことは難しいので、図書館から図鑑などを借りてくるのもいいでしょう。

たくさん描いて、トリミングを行います。はがき大に切り抜いた厚紙を上からあてて、ちょうど良い画面が作れたら、鉛筆で線を引いて切り取ります。最後に印鑑をおしてできあがりです。この作業の流れは、デジタルコンテンツで見られます。

好きな詩や言葉を描き加えることもできます。



shiage

#### 6、最後の鑑賞会 (デジタルコンテンツ「habokusansuizu」)

全員が、水墨画を体験したところで、再び「破墨山水図」を鑑賞します。あらためて見ると、墨の濃淡による遠近感や大胆な筆遣いによる線の面白さが実感できるでしょう。

雪舟の他の作品を見ることもできます。「天橋立図」や「秋冬山水図」といった代表的な作品を見せると、より雪舟のすばらしさを実感させることができるでしょう。

(参考；フリー百科事典ウィキペディア <http://ja.wikipedia.org/wiki/雪舟>)



habokusansuizu