

模写を取り入れた鳥獣人物戯画の鑑賞と

地域学習への展開

～体験講座での取り組みについて～

川里 智子

Appreciation and Copying of Choju-Jinbutsu-Giga

Drawings and Development into Local Studies

-Activities in a hands-on lecture-

Tomoko KAWAZATO

Abstract:

This study covers art appreciation education on the topic of Choju-Jinbutsu-Giga and an activity using an ink brush. A hands-on lecture was held to help students feel a sense of familiarity to Choju-Jinbutsu-Giga by making a copy of animals and giving a couple of lines or words to them. The lecture also covers local studies, dealing with contents of a course "High School Art I." Based on finished works of art and results of a questionnaire, some findings will be shown such that students were less and less reluctant to draw a picture with an ink brush and they were able to enjoy attending the lecture.

Keywords: Choju-Jinbutsu-Giga, copying, appreciation, ink brush, personification, hands-on lecture

要約：

本研究では鳥獣人物戯画を対象とした鑑賞教育と毛筆を用いた活動を設定している。鳥獣人物戯画の動物を模写し、セリフをつけることにより親近感を持つことができる体験講座を実施した。また地域学習へと展開し高校美術 I で実施した内容を、体験講座で行った。毛筆で描くことに対して抵抗が少なくなってきたこと、楽しんで活動に参加できたことなどを完成作品やアンケートから考察する。

キーワード：鳥獣人物戯画・模写・鑑賞・毛筆・擬人化・体験講座

1. はじめに

本論文では高校美術 I で実践した内容を体験講座に生かしている。鳥獣人物戯画は日本の漫画の元祖とも呼ぶべき絵巻物であり、近年は鳥獣人物戯画に関心が高まっている。子ども大人共に鳥獣人物戯画の魅力に触れることができると考え体験講座を設定し、幅広い年齢を対象に体験講座を実施した。なぜそこまで人々の関心を引くのか鳥獣人物戯画の美術的価値を先行研究から考察し、体験講座で制作した完成作品とアンケート結果などから体験講座の可能性を検討する。

2. 鳥獣人物戯画とは

鳥獣人物戯画は今から約 900 年前、平安時代から鎌倉時代(12 世紀から 13 世紀)にかけて制作された。京都栴尾の高山寺に伝わる鳥獣人物戯画。この絵巻は誰によって描かれたのか所説あるが、作者は解明されていない。甲・乙・平・丁の 4 巻からなる紙本墨画の絵巻物だ。この絵巻は毛筆により墨線で描かれている白描画である。白描画とは、墨を用いて線を主体に描かれた書画である。鳥獣人物戯画が制作されたとされる平安時代は「平

安時代の白描は、そのほとんどが仏教に関係したものと貴族の生活に関係したものにかぎられているといえます。」¹と長野は述べている。平安時代は仏教に係る絵画が多かった中、鳥獣人物戯画のように動物や霊獣が登場する絵巻物は珍しい。

これらの4巻は描かれた年代も異なっていて、作者も複数いると考えられている。鳥羽僧正覚猷筆と伝えられてきたが、近年では2つの説がある。

「白描図像や仏画を描く、寺院に属する絵仏師だったとする説と、天皇や貴族の近くで主に世俗画を描いた宮廷絵師の絵だったとする説」²がある。

白描図像に描かれた動物とは、十二神将図像の「虎神の乗る虎」から分かる。十二神将図像は十二支神将の図像を集合されたものである。描かれているのは十二支の動物の上に立つ神像、十二支を兜に配した立像、十二支を伴わない武将形の立像の5種類の十二神像が描かれている。これらを描いたのは仏画を専門とする絵仏師によるものと見られている。

十二神将図像「虎神の乗る虎」の描かれている虎と、鳥獣人物戯画乙巻に描かれている虎が類似していることが分かる。³また十二神将は鳥獣人物戯画の線と比べると抑揚を抑えた線で、一本一本丁寧に緊張感をもって描かれているように感じる。これらの事柄から絵仏師たちが鳥獣人物戯画を描いたのではないかとされている。筆者は十二神将像と鳥獣人物戯画は、筆法の違いはあると考えるが、緊張感のある作業が想像できる絵仏師たちが、筆休めに動物たちの愉快で楽しげな遊びの世界を描いて自由な表現を求め描いたのではないかと考察する。

次に宮廷絵師について述べる。年中行事絵巻とは平安時代後期、後白河院が制作を企図されたとみられる絵巻で、「宮廷や都の各所で行われる儀礼、仏事、神事、遊戯など、さまざまな年中行事を集大成したまさに有職の百科事典のような絵巻」⁴とある。賀茂祭の行列の場面も描かれている。この行列内の風流傘の飾り部分に注目したい。

風流傘には鳥獣人物戯画の甲巻を思わせる蛙や兎が小さく描かれている。中でも、兎と蛙が馬らしきものにもって競争をしている場面は、益田家旧蔵本の鳥獣戯画断簡にも描かれている。詳しくは松浦史料館所蔵「猿兎競騎之図」を見てほしい。写真1



写真1「猿兎競騎之図」1819年 松浦史料博物館蔵

「猿兎競騎之図」は文政2年(1819)に描かれたもので、九州に伝来した甲巻断簡の模写である。甲巻断簡とは、「かつて鳥獸戯画甲巻を構成していた巻から分かれた」²絵巻の一部である。猿兎競騎之図には、年中行事絵の中に登場する風流傘の飾りの様子らしき様子が描かれている。猿と兎が競騎をしているのだが、猿が兎の耳を引っ張る様子が描かれている。鳥獸人物戯画が宮廷絵師によって描かれたとするにはこれだけでは決定できないが、何らかの関わりがあったのだと考える。

辻は日本美術の表現上の特性として「遊戯性」を挙げている。遊戯性とは「見る人の心を現実生活の鬱屈から解き放ってくれる生き生きとした遊び心の表現である。」³と説いている。鳥獸人物戯画を描いたとされる絵仏師や宮廷絵師たちは仕事として絵を描くだけではなくて、現実世界を忘れて自由に絵を描きたいと考え、落書きするように描いたのではないかと思われる。鳥獸人物戯画の動物たちが自由に野原を遊びまわっている姿を描いた遊び心の表現が日本人にとって心地よいのだろう。

2-Ⅱ 擬人化について

蛙、兎、猿が登場する甲巻はよく知られており、甲巻の蛙、兎を模写する体験者の割合は多い。鳥獸人物戯画の甲巻には、擬人化された動物たち

が生き生きと描かれている。甲巻に登場する動物たちは兎、蛙、猿といった主要な動物たちの他にも鹿、狐、猪、猫、鼠、雉、鼯、梟（あるいはミミズク）で 11 種類の動物たちである。「いずれも、平安時代に日本で目にすることのできた動物たちである。」²と述べている。日本人にはなじみのある動物たちなので、自然と物語に引き込まれるのかもしれない。これらの動物の中で擬人化されていないのは鹿、猪、梟である。また鳥獣人物戯画断簡には 11 種類以外の動物も登場する。清水は「鳥獣を戯画として描くことは古墳時代から行われてきた。」と説いている。⁴ 清水が言う鳥獣を戯画したものは、キトラ古墳壁画に描かれている獣頭人身像寅である。頭は寅で頭から下は人間の形をしている。（写真 2）



写真 2 キトラ古墳壁画 十二支像寅 画像提供元 奈良文化財研究所

鳥獣人物戯画の兎や蛙と比べると、頭以外は完全に人間の形をしているのが特徴だ。袍を着て、手に武具らしきものを持っている。頭だけ動物の状態ですが首から下は人間の体なので、どちらかといえば人間に近い表現方法である。

鳥獣人物戯画の兎や蛙は人間のように描かれたのではなく、本来の姿をよく観察し兎や蛙そのものを2本足で歩行させて、人間のように見立てて表現している。兎と蛙が同じ大きさで描かれていることは、現実の世界ではないことだが、兎や蛙などの本来の骨格はそのまま立ち上がったり、座ったりと人間らしい動作や表情がある。

古来より日本人は動物や植物、岩や石などの無機物、道具や家具などにも人間と同じように魂が宿っているという思想がある。3歳ぐらいになると子どもは自然物やものなどに、目や口など人間のように表情のある絵をよく描く。これはアニミズム表現で、人間以外のものにも人間と同じように心があることを表している。



写真3
10歳女兒しおり作品

写真3は平成31年に甘木歴史資料館で「現代版 鳥獣戯画のしおりをつくろう」で10歳女兒が制作したものだ。画面右上に太陽が描かれており、表情がある。太陽も人間と同じで大事な存在であるということがわかるアニミズム表現がされている。

辻は「日本の美術に見る動物たちが、可愛らしく擬人化されているのは、日本人が自分たちとかれら動物たちとの間にはっきりとした境界を設けないことに関係する。日本美術におけるアニミズムは、自然に対するおそれだけでなく、このような自然への親しみをこめたユーモラスな遊びの表現と結びついている点に大きな特徴がある」と述べている。³筆者も幼き頃より、誰に言われるわけではなく動物たちとは同等の関係であると思っていた。甲巻に登場する動物たちは擬人化されることにより、我々と同等の関係であると

ということが分かる。それゆえに、現代を生きる我々の中にもこのような自然に対する親しみが残っており、鳥獣人物戯画の動物たちの存在が我々日本人に引き付けてやまない存在になっているのではないだろうかと考察する。

3. 使用している描画材料について

体験講座で使用している描画材料について述べる。毛筆は面相筆を使うか、もしくは筆ペンを使用している。面相筆に液体墨をつけて、手すき和紙に描いている。はがきやしおりは福岡県朝倉市秋月で作られている手漉き和紙を使用している。江戸時代、秋月藩の奨励産業(葛、煙草、和紙)の中の一つで、「以前は数十軒あったという秋月和紙処も、現在では昭和55年頃復活させた井上さんの和紙処1軒だけとなっている。」⁶当時の和紙は秋月藩の侍の元結として使用されていた。秋月の和紙は強くてしなやかなのが特徴だ。

4. 模写と転写について

模写とは、手本となる書画を模倣し、描き写すことや描き写されたものをいう。ここでいう模写とは、修行としての模写である。「日本の絵画は伝統を継承することで、今日まで発展してきたとも言える。古くから画家は模写を行い、技術や精神性を学びとり、自身の絵に活かして新たな創作の糧としてきた。」とある。⁷体験者たちには上記の修行としての模写は意味が当てはまらないのだが、日本が古くから培われてきた技術や精神性を学び取り、鳥獣人物戯画の鑑賞をより深めるため、模写を取り入れている。鳥獣人物戯画の優れた白描線を模写することによって、当時の作者に思いをよせ白描線の強弱や墨の濃淡などから、作者の技術や精神性を学ぶことがねらいである。

体験講座では、あらかじめ切り取られた動物のコピー用紙から好きな動物を選び、鉛筆でコピー用紙の裏面を塗りつぶすことでカーボン紙の役割をはたす。描き写したい部分の上に置き、その上からもう一度輪郭線を強めになぞるとうっすらと線が写る。その線を頼りに、線の強弱などを墨線

で模写していく。これらの表現は日本画の制作の中で、下図から和紙へ元となる線を写す際に用いる手法である。

この写し取る手法はキトラ古墳壁画にも見ることができる。キトラ古墳は奈良県明日香村にある円墳である。周辺1.2kmには、高松塚古墳がある。キトラ古墳は「高松塚古墳よりわずかにさかのぼり7世紀末から8世紀初めに築造されたと考えられている」⁵石室内部の壁画には、青龍・朱雀・白虎・玄武の四神が描かれており、その下には獣頭人身の十二支像が描かれている。それらの中で、転写の方法がよく分かるのが十二支像寅である。写真2 墨線のように見える輪郭線には、筋彫といわれる転写の技法が使われている。転写には透き写しや、念紙を用いて写す方法がある。キトラ古墳壁画では、念紙を用いて転写されたであろうと考えられている。⁵十二支像寅では、筋彫と言われる下図の上から刃物で傷を付けて図像を写す方法がとられているとされている。⁷

5. 体験講座について

筆者は平成29年から令和元年まで高校文化祭や歴史資料館で、地域住民などを対象に、鳥獣人物戯画を身近に感じることができる体験講座を実施した。年齢層は幼児から70代までと様々だ。6と7では現代版鳥獣戯画の体験講座を実施し、8ではうきは版鳥獣戯画の体験講座を実施した。現代版鳥獣戯画とは鳥獣人物戯画の図書資料やコピー資料から好きな動物を選び毛筆により模写をし、その選んだ動物に自分の思うコメントを書くと、現代的な鳥獣人物戯画ができる。⁸うきは版鳥獣戯画とは、選んだ動物を模写するところまでは現代版と同じ工程で、「あなたの思ううきはを描いて下さい。」と体験者に言葉かけをしている。この工程は高校美術Iで実践した内容で、地域学習へ展開することで地域の歴史や観光、特産品など知るきっかけになればと考え取り組んでいる。⁹

6-I 平成29年 高校文化祭での体験講座について

体験講座名「現代版鳥獣戯画をポストカードに描こう」

高校文化祭における体験講座「現代版鳥獣戯画をポストカードに描こう」

実施対象：在校生、近隣中学生、中学生保護者、近隣住民など	
実施場所：福岡県立浮羽究真館高校 美術室	
使用材料：ポストカード・しおり用手漉き和紙(筑前秋月和紙処)、ペン てる筆(極細)、液体墨、面相筆、顔彩、絵皿。	
工程	内容
1	ポストカードとしおりから好きなサイズを選ぶ。印刷した素材から、鳥獣人物戯画に登場する動物を選択する。
2	ポストカードもしくはしおりに毛筆により動物の模写をする。
3	体験者に「動物がコメントを言っているとしたら？」と問いかけ、毛筆により描く。
4	完成後、アンケート記入をする。

6-Ⅱ 調査報告(アンケート)

- ・調査対象：10代以下から60代までの男女26名。
- ・調査実施日：平成29年9月2日 12時から15時まで実施。
- ・調査項目

- (1)体験講座に参加してみてどう感じましたか。
- (2)鳥獣戯画にコメントを描くことで、鳥獣戯画に親近感は湧きましたか。
- (3)墨線で鳥獣戯画を描いてみてどう感じましたか。
- (4)体験講座に参加しての感想をお願いします。

アンケート結果

- (1)体験講座に参加してみてどう感じましたか。

大変楽しかった	まあまあ楽しかった	楽しくなかった
---------	-----------	---------

22名(85%)	4名(15%)	0名(0%)
----------	---------	--------

(2)鳥獣戯画にコメントを描くことで、鳥獣戯画に親近感は湧きましたか。

大変親近感が湧いた	まあまあ親近感が湧いた	親近感は湧かなかった
15名(58%)	11名(42%)	0名(0%)

(3)墨線で鳥獣戯画を描いてみてどう感じましたか。

筆ペン・筆を使用して楽しく描くことができた	大変だったが、筆ペン・筆を使用して楽しく描くことができた
20名(77%)	6名(23%)
描くことが難しく感じた	
0名(0%)	

(4)体験講座に参加しての感想をお願いします。

- ・筆で絵を描くことがなかったのでとても楽しかったです。
- ・一つの線で形ができたり、表現できることが筆の面白さだとも思う。
- ・美術の授業とまた違った感じで楽しめた。(高校生)

6-III 結果と考察

体験者は毛筆で墨線の体験ができ墨で線を描くことの楽しさに気づいたことに意味があったのではないかと考える。

体験講座を実施してポストカードを選ぶ体験者が多数いるだろうと予想していたが、しおりを選ぶ参加者が多かった。短時間制作の場合は、画面を小さくして、日常生活にも使えるものがないという考えに至った。ごく短時間でできる模写と墨線を体験して、墨線への理解に繋げることができた。出来上がった作品はしおりやポストカードになり、身近に活用でき、大事にしたいなと思わせるものになったと感じる。また筆ペンや筆を使用してみて、描くことが難しく感じた人がいなかったことから、墨線への苦手意識を和らげて「またチャレンジしてみたい」と気軽に体験したいと思える体験講座になったと考察する。



7-I 平成 31 年 甘木歴史資料館での体験講座について

朝倉高校美術 I で制作した生徒作品と授業内容を、甘木歴史資料館にて展示発表を行った。展示期間内に「現代版 鳥獣戯画 しおりづくり」体験講座を実施した。この体験講座は来館者や生徒保護者等が鳥獣人物戯画のよさを自ら毛筆で描くことで体感し、鳥獣人物戯画の鑑賞を深めるためである。(写真 5 写真 6)



写真 5(左)ポスター筆者制作

写真 6(右)体験講座実施時の様子

体験講座名「現代版 鳥獣戯画 しおりづくり」

甘木歴史資料館における体験講座「現代版 鳥獣戯画 しおりづくり」	
実施対象：甘木歴史資料館来館者、地域住民など	
実施場所：甘木歴史資料館 1F ロビー	
使用材料：しおり用手漉き和紙(筑前秋月和紙処)、ペンてる筆(極細)、液体墨、面相筆、絵皿。	
工程	内容
1	素材から鳥獣人物戯画に登場する動物を選択する。
2	しおりに毛筆により動物の模写をする。
3	体験者に「動物がコメントを言っているとしたら？」と問いかけ、毛筆により描く。
4	完成後、アンケート記入する。
	参考作品や高校生完成作品を見ながら、体験者作品の見通しをたてる。
	素材の裏を鉛筆で塗り込み、和紙に転写する。
	イメージが広がりやすいように助言する。
	動物から何を想像したのかインタビューをする。

7-Ⅱ 調査報告(アンケート)

- ・調査対象：10代以下から70代までの男女12名。
- ・調査実施日：平成31年3月25日 13時から14時まで実施。
- ・調査項目

(1)墨と筆を使い、ウサギやカエルを描いたことをどう感じましたか。

(2)体験講座に参加しての感想をお願いします。

アンケート結果

体験講座参加者12名のアンケート結果である。

(1)墨と筆を使い、ウサギやカエルを描いたことをどう感じましたか。

楽しく描くこと	まあまあ楽しく描	楽しく描くこと	無回答
---------	----------	---------	-----

ができた	くことができた	ができなかった	
10名(83%)	0名(0%)	0名(0%)	2名(17%)

(2)ご感想、ご意見等ありましたらご記入ください。

- ・誰にでも簡単に描くことができ良かった。
- ・難しそうだったけれど、楽しく書けて上出来でした。
- ・しおり作りを体験してみて、改めて作品の魅力を知ることができました。

7-III 結果と考察

今回体験者の中には幼児1名と小学生4名が参加していた。小学生の作品の中には自分の名前が描かれているものが数点見られた。「よくできた。」と自らを認め、存在を確かめるために名前を書いたのだと感じられた。体験者の中には「鳥獣戯画が好きで来ました。」と元々存在を知っていて、しおり制作をしている人もいた。「楽しく描くことができた」人は無回答者を入れないと全員だったので、動物にセリフを入れて描くことで楽しく描くことができるという結果に至った。



8-I 令和元年 高校文化祭での体験講座について

体験講座名「うきは版 鳥獣戯画 しおりをつくろう」

高校文化祭における体験講座「うきは版 鳥獣戯画 しおりをつくろう」	
実施対象：在校生、近隣中学生、保護者、近隣住民など	
実施場所：浮羽究真館高校美術室	
使用材料：はがき・しおり用手漉き和紙(筑前秋月和紙処)、液体墨、面相筆、絵皿。	
工程	内容
1	図書資料を印刷した素材から、好きな鳥獣人物戯画に登場する動物を選択する。
2	しおりに毛筆により動物の模写をする。
3	体験者に「あなたの思ううきはを描いて下さい」と言葉がけをして毛筆により描く。
4	完成、アンケート記入をする。

8-II 調査報告(アンケート)

- ・調査対象：10代以下から70代までの男女21名。
- ・調査実施日：令和元年9月7日 12時から15時まで実施。
- ・調査項目

- (1)うきは版 鳥獣戯画を制作して、いかがでしたか。
- (2)うきはの特産品やお祭り、情景などを鳥獣戯画の動物と組み合わせていかがでしたか。
- (3)毛筆を用いて墨でうきは版 鳥獣戯画を描いてみていかがでしたか？
- (4)体験講座に参加されてのご感想を記述して下さい。

アンケート結果

(1)うきは版 鳥獣戯画を制作して、いかがでしたか。

大変楽しかった	まあまあ楽しかった	あまり楽しくなかった
15名(71%)	6名(29%)	0名(0%)

(2)うきはの特産品やお祭り、情景などを鳥獣戯画の動物と組み合わせることができたか。

楽しく組み合わせることができた	まあまあ楽しく組み合わせることができた
11名(52%)	9名(43%)
あまり楽しく組み合わせることはできなかった	無回答
0名(0%)	1名(5%)

(3)毛筆を用いて墨でうきは版 鳥獣戯画を描いてみて、いかがでしたか？

簡単に楽しく毛筆で描くことができた	まあまあ楽しく毛筆で描くことができた
15名(71%)	2名(10%)
毛筆で描くことは難しかったが、楽しく活動できた	あまりうまく毛筆で描くことはできなかった
3名(14%)	1名(5%)

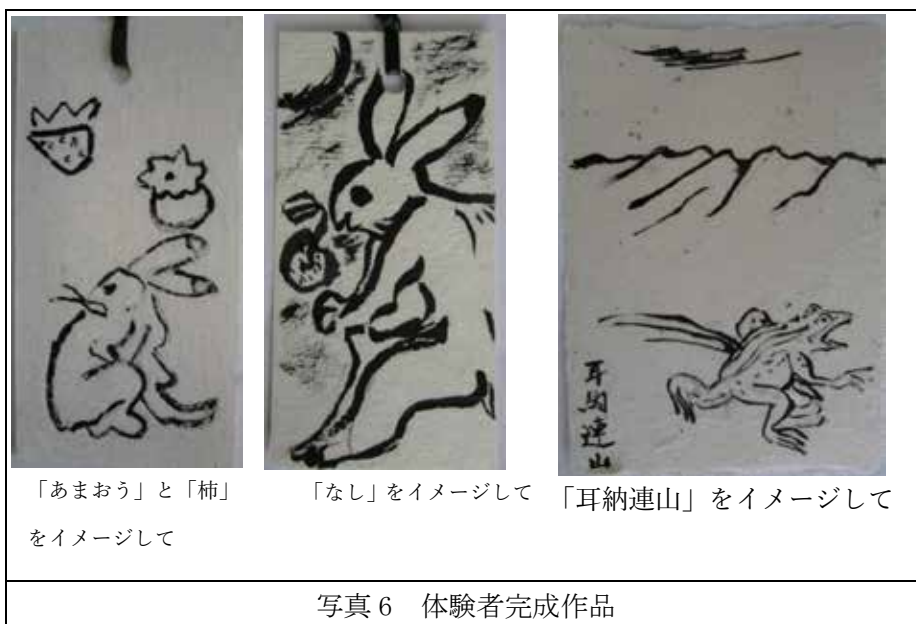
(4)体験講座に参加されてのご感想を記述して下さい。

- ・授業でしたけど、やり方が分かっていたので早く簡単に作ることができました。
- ・うまくできなくても個性がでて味わいがあった。
- ・親子共々楽しく体験できました。

8-III 結果と考察

「うきは版 鳥獣戯画」と命名して体験講座を実施しているが、その地方で名前を変えてもよい。例えば、筆者が平成30年度の授業実践で「朝倉版鳥獣戯画」を制作させたことがある。⁹上記の作品は「うきは」らしい何かを描くことができているが、必ずしも全員が「うきは」らしい何かを描けたわけではない。体験者19名の中で2名は背景を描くことができなかつ

た。理由として「うきは」を知らなかったことにある。今後体験講座をするにあたり現代版 鳥獣戯画など別の課題準備をすることを反省点に挙げる。体験講座という短い時間の中で、地域学習を取り入れることは難しい。地域の良さをあらかじめ分かった体験者か、もしくは地域に興味・関心のある体験者でないと成り立たないこともあるだろう。次体験講座を行う際は、地域の資料を充実させることが重要であることが分かった。



9 まとめ

鳥獣人物戯画の動物たちが人々の関心を引く理由の一つに、人間に近い動作や表情をすることにより我々日本人にとってより身近な存在になったことが先行研究により分かった。日本人は古来より動物などの自然物や道具などの無機物にも人間と同じように命が宿っているという思想がある。現代を生きる我々日本人の中にもこうした自然を敬う思想が残っているのだと考える。それゆえに鳥獣人物戯画の動物たちはあらゆる年代に受け入れられる理由がここにあるのだと感じている。

また体験講座を行い、6歳から70代の大人まで楽しく毛筆により模写を

することができたことが分かった。動物にコメントを書くことで、鳥獣人物戯画の動物たちはより身近な存在となったことが分かった。また、毛筆による描写にも抵抗を和らげることができた。

うきは版 鳥獣戯画を体験講座に取り入れて、地域の特産物や歴史などと動物の組み合わせを楽しくできたことが分かった。地域の良さを毛筆で描くことによって再確認できればいいと感じている。体験講座の限られた時間の中、いかに地域の魅力を体験者に伝えるのか、これからの課題として地域資料の展示の工夫を行っていきたいと考えている。

引用文献

- ①墨線の基本 白描画のすすめ 長野英夫 白賀出版社 p20
- ②特別展鳥獣戯画 京都 高山寺の至宝 編集 東京国立博物館、朝日新聞社 発行 朝日新聞社 p192 p204 p318 p320
- ③辻惟雄 集 第2巻 「あそび」とアニミズムの美術 辻惟雄 発行所 株式会社 岩波書店 p35、p110
- ④江戸の鳥獣戯画 清水勲 帝京平成大学紀要 17巻 平成17年 所蔵元 京都国際マンガミュージアム p1
- ⑤特別展キトラ古墳壁画 編集 文化庁 東京国立博物館 奈良文化財研究所 朝日新聞社 p33、p37
- ⑥<http://amagiasakura.net/> あさくら観光協会オフィシャルサイト あさくら路 観光案内
- ⑦図解 日本画用語事典 東京藝術大学大学院文化財保存学日本画研究室[編] 東京美術 p105、p108

参考文献

- ⑧平成29年度日本教育大学協会全国美術部門協議会 第56回大学美術教育学会 広島大会 [大会案内 研究発表概要集] 大学美術教育学会・教大協 全国美術部門 広島実行委員会 中西印刷株式会社 p66
- ⑨平成30年度日本教育大学協会全国美術部門協議会 第57回大学美術教育学会 奈良大会 [大会案内 研究発表概要集] 大学美術教育学会・教大協 全国美術部門 奈良実行委員会 中西印刷株式会社 p83