

イメージを育む「言葉あそび」のデザインについて

笈木 貴子*・福田 隆真

On the Learning Materials of Design for Developing Image
—through Play of words—

Takako OIKI* and Takamasa FUKUDA

(Received October 16, 1998)

キーワード：イメージ、言葉、デザイン、教材

はじめに

情報化・国際化が進み物質的には豊かになった今日、激しい社会の変化に日常的にも国際的にも対応できる人間の育成が期待されている。したがって21世紀の教育に求められるのは次の3つの力の育成と考えられる。

- ①現状の問題に関心を持ち、それを正確に認識・分析する力
- ②将来を見通し、新しい時代のビジョンを作成する力
- ③組み立てたビジョンを実現する力

文部省は1989年、これからの教育の展望を見据えた上で「新学力観」を打ち出した。その内容は次の通りである。「学校の教育活動を進めるに当たっては、自ら学ぶ意欲と社会の変化に主体的に対応できる能力の育成をはかるとともに、基礎的・基本的な内容の指導を徹底し、個性を生かす教育の充実に努めなければならない。」¹⁾ 新しい学力観によると、先述した3つの力は①「自ら学ぶ意欲、基礎的・基本的な内容」、②「社会の変化に主体的に対応できる能力」、③「個性を生かす」に相当すると思われる。①の力の育成は現状の教育で達成されつつあるが、②・③の力の育成については今後の教育の重要な課題になるであろうと予想される。②・③から推測するに、新しい時代の創造は新しい時代の想像図を描くことから始まると思われる。よって本論では②の「将来を見通し、新しいビジョンを作成する力」の育成について、美術教育における想像という観点に注目しながら考えていきたいと思う。

1 イメージの定義と形成過程

美術教育における想像について考える前に、想像の基盤となる視覚的イメージについてふれておきたい。視覚的イメージには大きく分けて3つの種類がある。²⁾

*山口大学大学院教育学研究科美術教育専修

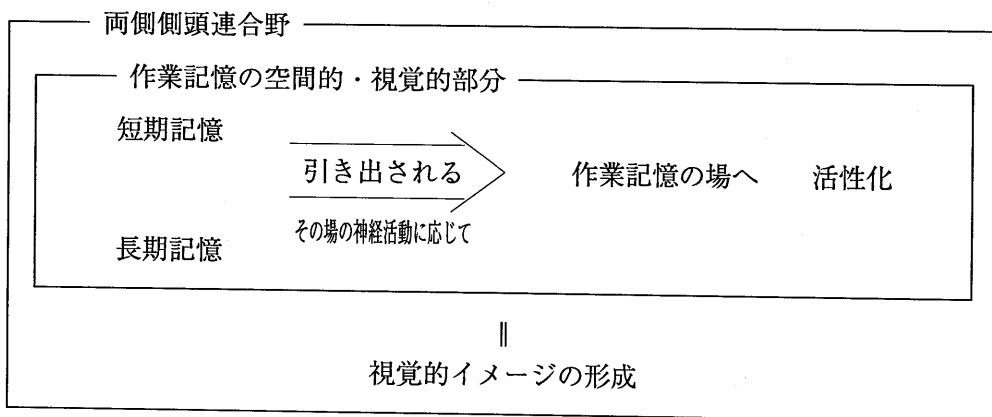
- ①物質そのものを表すイメージ（レモンは黄色、酸っぱいなど。）
- ②物質に形を与えるイメージ（レモンは小人の宇宙船の様だ。）
- ③物質を素材として客観視したイメージ（レモンの皮でこぼこは月のクレーターの様だ。）

また、イメージとは、広辞苑によれば「①像。映像。姿。面影。形象。②心象。」³⁾であり、一般的には「人が心に描きだす映像や情景、また印象など。」⁴⁾と捉えられている。また、木村重信は「イメージは心的操作が作り出す想像である。」⁵⁾と言い、岩田誠は「視覚的イメージとは、作業記憶のなかの視覚的・空間的部分である。」⁶⁾と言っている。では、このような視覚的イメージは人間の脳内でどのようにして形成されるのだろうか。脳生理学の観点から視覚的イメージの形成過程についてふれてみたい。

岩田誠の著書『見る脳・描く脳』によれば、視覚的イメージは概念に対応するものと概念に対応しないものとに分類される。概念に対応するものとはリングの形や色など言葉で言い表わせるイメージである。上記したイメージの種類によれば、このイメージは①（③の場合もある）に相当する。また、概念に対応するものとは「あの人はなんとなくむしが好かない。」など言葉では言い表しにくいイメージである。上記した分類では、このイメージは②・③に当たる。これらの視覚的イメージの形成は記憶と密接な関わりをもっていると考えられている。

記憶には長期間にわたって脳内に貯蔵しておかなければならない長期記憶と、電話をかける間、電話番号を覚えておくなど短期間だけ脳内にとどめておく短期記憶とがある。これらの記憶はその場に適した神経活動に応じて、作業の場に引き出され活性化される。このような状態は作業記憶と呼ばれ、この作業記憶の視覚的・空間的部分が視覚的イメージであると考えられている。具体例をあげて説明すれば、リングの視覚的イメージは、意味記憶として貯蔵されているリングの視覚的長期記憶を、作業記憶の場に引き出してきたものであろう。また、人物に関するイメージは、出来事の記憶としての長期記憶が引き出されたと考えられる。この作業記憶は、脳の両側側頭連合野の神経機構によって司られている。⁷⁾

以上のような視覚イメージの形成過程を図に示すと以下のようなになる。



さて、ここまではイメージの概念とその形成過程について述べてきたが、ここからは美術教育と想像との関連について、またイメージを育む美術教育の題材について考えてみたい。

2 美術教育と想像について

美術教育の分野は次の3つによって内容が扱われている。

①心象表現の分野

外界からの刺激と自己内部のイメージの融合によって表現されるもので、題材としては絵画や彫刻の形式を用いて自己の思いや気持ちを表現するものである。しかし視覚型の傾向が強い場合は、外界の視覚的刺激が優先され写実的表現になる場合が多く、逆に触角型の場合は非写実的表現となる。表現されたものが全て自己のイメージに基づくものではなく、何らかの外界の刺激が表現の過程で関係していると考えられる。

②適応表現の分野

表現する内容が使用機能や伝達機能、装飾機能をもち、目的的な表現分野である。デザインや工作・工芸の題材に用いられる。しかしここにおいても表現の客観的目的と自己のイメージの融合によってなされるものであり、物理的条件の少ない装飾のための表現や伝達のための表現においては自己のイメージが優先する場合が多い。使用目的の表現においても物理的条件によって限定される表現ではあるが、条件づけの範囲で自己のイメージを反映させようとするものである。

③鑑賞

身近な造形品や美術作品を通して行なわれる活動であり、外界からの刺激を自己内部に受け入れ、追体験やイメージによって知的、感覚的に理解するものである。造形品や美術作品が直接の刺激となるが、理解の過程においてはその刺激を発展させるために自己の知識やイメージが必要となり、表現のためのイメージ形成にも関連する行為である。

これらの領域の特性を見るに、適応表現に比べ心象表現や鑑賞などの活動のほうが、想像の基盤としてのイメージとの関わりが強いように思われる。しかし実際は目標を設定し計画を実現しようとする適応表現からも、数多くのイメージが想起され優れたイメージが導きだされうるのではないだろうか。またこのような適応表現の一連の過程は、冒頭で述べた「将来を見通し、新しい時代のビジョンを作成する」という②の力と類似する点があると考えられる。

中学校の教科書や指導書には、適応表現、特にデザインの分野においてイメージに関わる題材が多く取り扱われている。ここでその一部を以下の表⁸⁾に記す。

題材(教材)名	学習の目的・内容
漢字一文字のイメージ	好きな漢字を一文字選択し、その漢字に対する発想やイメージを膨らませ、それを平面に効果的に表現する。
漢字からのイメージによる平面構成	漢字から色や形などに関して自由に豊かな発想を促し、それらを平面構成する。
イメージ(アンフォルメル)ポスター	ポスターのテーマを決め、テーマに関する言葉や色、イラストなどの自由な発想を広げ、ポスターを作成する。
イメージによるレリーフ ～太陽・風～	テーマからイメージを膨らませる。発想したイメージを単純化し構想を練る。レリーフの特性を理解し、表現する。

イメージを立体で表す ～風・火・水～	テーマからイメージを膨らませる。発想したイメージを単純化し構想を練る。抽象的な立体で表現する。
かたち発見	自然物や人工物、音や言葉などの身近な素材からイメージを促し平面や立体に抽象的に表現する。
イメージを誘う不思議なかたち	デカルコマニーやマーブリングなどのモダンテクニックを使用して偶然にできたかたちからイメージを見だし、作品としてまとめる。
立体文字絵	決めた文字から受ける印象や新しいイメージをもとにアイデアスケッチを描く。色や形や仕組みなど、効果的な表現方法を考え、立体に表す。
詩をデザインする	好きな詩を選択し、その詩のイメージを色彩・形・画面構成・効果的な技法の活用によって、より豊かなものに視覚化する。
ことわざオブジェ	好きなことわざを選択し、その意味を調べる。その意味からイメージすることやことわざの意味を表す場面をイメージし、立体に表す。

以上の題材の学習内容から考えられることは、イメージを促すにはまったく自由な発想方法ではなく、ある種の条件付けによるヴァリエーションの展開や素材の組合せなどの方法によって豊かになるということである。例えば、文字からイメージを膨らませるには象形文字のように原型から単純化されたものがあり、それをもとに展開させることやポスターの制作のように表現目的がありそれに収斂する方法で、文字、図形、レイアウトなどのイメージを形成する要素が導き出されることなどである。また、形の見立てによる発想のように、偶然できるあるいは既に存在する抽象的な形を具象に転換するように、イメージの形成の元になるものや条件が存在することにより、より豊かなイメージの形成ができると考えられる。このように、適応表現は豊かなイメージを育むのに適した表現活動であるということが伺える。そこで、これからの教育に必要なビジョン作成能力を育成するためには、どのような方策がとられるべきであるか、次にそこにその一例を提示したいと思う。

3 イメージを育む美術教育の題材について

イメージを育む題材の一例として「言葉あそびのデザイン」を挙げたい。イメージの形成過程のところでもふれたように、視覚的イメージは、言葉で言い表わせる概念に対応するイメージと、言葉では言い表わしにくい概念に対応しないイメージとに分類される。適応表現のテーマとして言葉を扱おうと考えた理由は、概念に対応するイメージは概念に対応しないイメージに比べて具現化しやすいという特徴を持っていると思われるからである。また、言葉はもともと人間の考えを伝えるコミュニケーションの手段として誕生したものである。適応表現の目的が外部の環境にあることを考慮しても、言葉をテーマとして扱う

ことは理にかなっていると考えられる。

では、「言葉あそび」のデザインとはどのようなものか具体的に述べる。「言葉あそび」といっても、その種類は幅広く漠然としているので、ここでは「言葉あそび」の代表としてのダジャレを取り上げてみたいと考える。ダジャレは、古くは万葉集の掛詞にその原型を見いだすことができるぐらい日本人にとって親しみやすい「言葉あそび」の1つである。子どもたちにとってもただ「言葉あそび」というテーマを考えるよりも、ダジャレを発想するという行為は抵抗が少なく、積極的に取り組むことができるのではないだろうか。また、ダジャレというテーマのユーモラスな側面が発想の輪を広げるきっかけをつくり、図画工作や美術の教科に苦手意識をもっている子にも創作意欲を育ませる手助けとなりうるのではないだろうか。

『言葉あそび（ダジャレ）のデザイン』

①目標

- テーマからイメージを膨らませ、発想することができる。
- 発想したイメージを具現化し、立体で効果的に表現することができる。

②指導計画（10時間）

指導の流れ	学習の内容
・導入 （1時間）	・ダジャレを数多く考える。 ・それぞれのダジャレについてのイメージを深める。
・展開 （8時間）	・好きなダジャレを選び、そのイメージを描き出す。 ・イメージしたものを組み合わせて、アイデアスケッチにまとめ、構想を具体化する。 ・表現に適した材料を使用し、立体に表す。
・まとめ （1時間）	・完成作品を鑑賞し合う。

作品を制作する際にはFRP（プラスチック合成樹脂）などを材料に使用したが、学校では紙ねんどや発砲スチロールなど、加工しやすく着色しやすい素材の使用が適していると考えられる。

こうした題材設定によってできる作品を以下に数点あげ、その内容を述べる。

①デンワニデンワ

電話器の形をつくり、受話器をはずしておく。（受話器を外しているという行為が電話にでないという意を表している。）（図1）

②カンデンチカンデンシ

乾電池の形をつくり、乾電池に差し込まれたプラグがまた同じ乾電池に差し込まれて倒れている状態をつくる。（乾電池が自分の電気で感電死している意を表している。）（図2）

③フォークギター

フォークギターの形をつくり、柄の部分をつークにする。(フォークギターのフォークと食べる時に使うフォークを掛けている。)(図3)

④ギョウニュウパック

牛乳パックの形をつくり、牛乳パックの上に顔に使用するパックの様な形のものをかぶせる。

(牛乳パックがパックしている意を表す。)(図4)

⑤ナガグツノナカクツ

長靴の形をつくり、半分に切って、その中に靴の形をしたものを詰め込む。(長靴の中が靴になっている意を表す。)(図5)

⑥アルミカンノアルミカン・アルミカンニアルミカン

アルミカンの形をつくり、蜜柑の形をしたものの上にこのアルミカンのをせ、別の蜜柑の形をしたものを、このアルミカンの上のせる。(アルミカンがある蜜柑とアルミカンにある蜜柑の意を表す。)(図6)

⑦シミジミシミジミ、アッサリアサリ

しじみの形をつくり、そばに虫眼鏡の形をしたものをおく。(しじみを虫眼鏡でしみじみ見るの意を表す。)あさりの形をつくり、そばにレモンの形をしたものをそえるあさりの形をつくり、そばにレモンの形をしたものをそえる。(あさりをレモンであさり食べるの意を表す。)(図7)

⑧ゾウキン

象の形をつくり、それを金色に塗り、縫い目を描く。(金色をした象で雑巾の意を表す。)(図8)



図1 「デンワニデンワ」



図2 「カンデンチカンデンシ」



図3 「フォークギター」

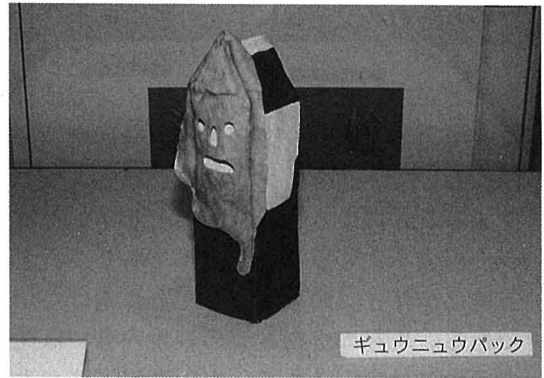


図4 「キュウニュウパック」



図5 「ナガグツノナカグツ」



図6 「アルミカンノアルミカン・アル
ミカンニアルミカン」



図7 「シミジミシジミ、アッサリアサリ」



図8 「ゾウキン」

これらのダジャレによる「言葉あそび」のデザインは参考作品としては立体表現を行なっているが、文字あそびの題材のようにレタリングやイラストレーションもすでに多く行なわれている。伝達のためのデザインでは目的表現としての意味をもち、与えられた条件のなかで、言葉のもつ楽しさを色や形や図形によって表現するものであり、伝達目的の範囲内において発想やイメージを育成しようとするものである。ここにあげた事例は立体表現をすることにより、目的的なデザインとはやや異なる教育目的がある。それは発想やイメージの形成をより重視した題材であり、必ずしも目的表現ではないということである。便宜的にデザインの教材としてとりあげたが、厳密には既成の表現分野に定められない題材である。現在の美術教育の表現内容には従来の絵画、彫刻、デザイン、工作、工芸といった分野には含みきれていない表現方法や手段が出現している。コンピューターをはじめとする映像表現や使用目的をほとんど有しない工芸作品などが美術の世界に存在していることも事実である。こうした従来の表現分野に定まらない表現を促すことも美術教育の目的に含まれるであろう。

4 まとめ

デザインなどの適応表現がイメージの豊かな発想を促し、「将来を見通し、新しい時代のビジョンを作成する力」を養うとして本論を推し進めてきたわけであるが、デザイン活動を行なえば直ぐにこのような力を獲得することができるというわけではない。あくまでもこのような能力の形成過程が適応表現の活動内容と類似しているため、適応表現が上記のような能力の形成を担う一助となるのではないかということを示唆したにすぎないのである。

21世紀を見通して、現在新しい教育課程が公表され、各教科の学習指導要領が作成されつつある。今後の教育の方針が打たされている。⁹⁾ それによると、美術教育では従来のように美術を愛好する心情や感性の育成、造形的な創造活動の基礎的な能力の伸張などがあげられている。こうした目的を実施するにあたって、従前と異なることが示されている。そのひとつは題材の総合的な扱いである。形式的には表現領域として総合的な扱いはなされており、小・中学校では造形遊びのような表現形式を定めない活動が実施されている。しかし、中学校美術科では実際には従前の表現分野に基づく題材が実施されている。新しい教育課程では、中学校の表現の指導や方法として絵画と彫刻、デザインと工芸をまとめて示し、それぞれから選択することが促されている。こうしたことを考えれば、小・中学校における美術教育での表現分野は多様性をもっており、従前の範疇にとらわれずに、発想やイメージの育成をすることに教育の目的が重視される傾向にあるといえる。創造性の育成ということが美術教育の目的の重要な位置を占めていることを考えれば、表現形式の既成の概念にとらわれることなく発想やイメージの育成を主目的とした題材の設定が必要となるであろう。

素晴らしい家を建てたいと願いそのような家を建てる技術が備わっていても、どのような家を建てたいかが想像できなければ素晴らしい家を建てることは不可能である。混迷する現代、新しい時代に対する期待は飛躍的に高まってきている。よって21世紀が身近にせまった今、明るく・望ましい時代とはどのようなものであるかイメージさせることが教育の場で必要であり、想像力を育むデザインなどの活動がもっと積極的に取り組まれるべき

なのではないだろうか。

注

- 1) 文部省「学習指導要領総則」 1998
- 2) 木村重信 「はじめにイメージありき」 岩波書店 1971 P.185
- 3) 新村出編 「広辞苑」 岩波書店 1955
- 4) 尚学図書編 「現代国語例解辞典」 小学館 1985 P.79
- 5) 木村重信 「はじめにイメージありき」 岩波書店 1971 P.185
- 6) 岩田 誠 「見る脳・描く脳 絵画のニューロサイエンス」 東京大学出版会 1997 P.63
- 7) 前掲書 PP.62-63 PP.69-75 PP.89-92
- 8) 花篤實 「美術① 素直な気持ちで 教師用指導書－指導編・研究編－」「美術②・③〈上〉創造の世界へ 教師用指導書－指導編・研究編－」「美術②・③〈下〉調和と広がり教師用指導書－指導編・研究編－」日本文教出版株式会社 1997
- 9) 「教育課程審議会・審議のまとめ」 1998年 6月

参考文献

福井凱將・小平征男・佐々木宰編 「図工指導のエッセンス」 三見書房 1997