

図画工作・美術教育におけるイメージの形成と表現手法の関係を探る

奥 美佐子

神戸松蔭女子学院大学人間科学部

Author's E-mail Address: m-oku@shoin.ac.jp

Exploration of the relationship between image formation and expression techniques in art education

OKU Misako

Faculty of Human Sciences, Kobe Shoin Women's University

Abstract

作品の構想時に「イメージが湧かない」と悩む児童や生徒、学生が少なからず存在する。本稿は「イメージが湧かない」状況を打破する方法の一つとして、ワークシートの作成と有効な活用方法を探ったものである。表現において「イメージが湧かない」場面を、新たなイメージを形成する時、表現手法を選択する時、表現のプロセスの3場面想定し、それぞれの場面におけるワークシートの作成ポイントを検討した。表現のプロセスでは、二次元の表現だけでなく、三次元の表現に対応するシミュレーションの方法についても提示した。

Students often struggle to come up with images when designing art work. In this study, the creation of worksheets and their effective use were explored as a strategy to overcome this issue. Three situations were hypothesized in which students are unable to come up with images for expression: when forming new images; when choosing expression techniques; and when engaging in the process of expressing their images. In creating the worksheets, points were examined that can be used to relate images and their expressions in each of the above three situations. Concerning the process of expressing their images, simulation methods are proposed for not only two-dimensional expressions but also three-dimensional ones.

キーワード：表現イメージ、制作と支援、表現技術、ワークシート

Key Words: image and expression, expression techniques, support for expression, worksheets

I. はじめに

美術的な表現を構想する際に、人は自分のイメージのデータファイルから過去のデータを検索することや、視覚的なデータや他の器官、いわゆる五感から得た情報や心的な記憶を互いに関連させて新しいイメージを形成する。表現が生まれるプロセスでの、表現の萌芽に関係する重要な基盤となる部分である。そこでは個人のデータファイルの規模や情報量やその内容だけでなく、ファイル内の情報を互いに連関させる力の働きが意味を持つと考えられる。レッジョ・エミリアの教育を紹介した『驚くべき学びの世界』では‘アイデアのフォルダ’という概念を解説し、このフォルダは‘アイデアのあれこれ’のコレクションを大人たちと子どもたちが考えたことをつけ加えたり含みこんだりするフォルダだと述べている。‘アイデアのフォルダ’という考え方は、美術作品の表現プロセスにおいて極めて興味深く、かつ重要な意味を持つと考えられる。‘アイデア’とは、作業の方法を提案するのではなく、つながりのあるイメージと言葉を極めて総合的に使用することによって、開始するプロジェクトの道筋を失うことなく、教育という仕事の大きい可能性によって生成的な概念を表現し、新しい‘アイデア’と提案を生み出すことを可能にするものをいうとしている。¹⁾ ‘アイデアのフォルダ’に蓄積されるものは個人のイメージファイルに蓄積されたデータを互いに関連させて新たに生成されたイメージが、‘アイデア’としてストックされていく。レッジョエミリアにおける‘アイデアのフォルダ’には活動や表現を構想する力を生み出す‘アイデア’が蓄積されたものと考えられる。

美術表現の構想時にイメージが湧かないと悩む児童や生徒、学生が少なからず存在する。教師の課題の提案の仕方に問題を含む場合もあるが、イメージを湧かせる方法の考案が必要である。前述の通りのイメージファイルから必要なイメージを取り出し、それらを相互に関連させて新しいイメージを創ること、前述のレッジョエミリアにおける‘アイデア’にあたる新しいイメージを表現や活動に展開する構想を持つこと、構想を実現するために独自のイメージと表現ツールを統合して新たな美術表現を創造することができるような授業における教材が必要である。

本稿は図画工作・美術教育におけるイメージ生成から表現への道筋の中で、3つのファイルを想定した。単体のイメージや統合されたイメージが蓄積された「イメージファイル」、レッジョエミリアでいう‘アイデアのフォルダ’にあたるものをここでは「造形言語ファイル」と「ストーリーファイル」の2つのファイルに分けた。本来は大きな一つのフォルダに蓄積したデータであると考えるが、造形言語の理解と汎用が課題であると考えることから、3つのファイルに整理することによってイメージを表現に繋ぐ手法に欠如した個所が鮮明になるのではないだろうか。本研究では表現の構想と実践にあたりイメージを可視化する方法としてワークシートの活用を提案するとともに、二次元のワークシートや三次元に対応するシミュレーションの方法について検討し、制作初期のイメージと表現を繋ぐ要素を明らかにすることを目的とする。

II. 美術表現におけるイメージと可視化について

1. 3つのファイル

3つのファイルは独立したファイルのようであるが、実はさらに大きなフォルダの中に絡み合いながらあるものは系統的に、あるものは時系列的に、またあるものは混然として保管されていると思われるが、イメージが湧く道筋を理解して構想へ繋ぎ、可視化する＝表現するためには整理が必要である。そこで、イメージファイル、造形言語ファイル、ストーリーファイルの3つのファイルに分けることとした。

イメージファイルは単体のイメージを蓄積する機能が主であり、造形言語ファイルは美術表現の顕著な特徴である絵の具や粘土、デジタル言語など美術表現を構成する造形言語を巡る情報を保存したもとする。ストーリーファイルは、過去の作品や環境にある様々な表現をストックしておくファイルとしての役割を持つものと位置付ける。大きさや質は異なるが、イメージファイル、造形言語ファイル、ストーリーファイルという保管場所があること、表現に際してその保管場所を検索し、必要な要素を取り出し構想に結びつけることが表現のスタートであり、イメージが湧いた瞬間であろう。以下は3つのファイルについての解説である。

(1) イメージファイル：①と表記する場合がある

イメージという語は日常的に広範に使用されている。日常生活におけるイメージは「○○な感じ」というニュアンスである場合が多く見受けられ、例えばAさんのイメージとは、Aさんを視覚的に描くというより行動の傾向や性格的な要素を多分に含んだ、Aさんという人の雰囲気や印象を表している。「イメージ」とは環境の中にある視覚的に捉えられた視覚的フォルムを意味する。また、五感によってとらえられたもののメンタルイメージをも意味する。美術の表現にあたってイメージを描くとは目前に映像を思い浮かべることであるが、ビジュアルな側面のみならず心的なイメージがそれに加わる。

では、イメージはどこから来るのだろうか。最初のイメージと言えるものは、0歳時期にもつ最初の記憶としてのフォルムだと言われる。6か月未満の赤ちゃんでは、その子が持っているものを気を逸らせて別のものにすり替えても気が付かないが、6か月を過ぎるとすり替えがきかなくなる。このとき赤ちゃんは自分がそれまで持っていたものを確かに記憶していたと言える。この記憶像こそがイメージであり、この記憶されたフォルムがイメージのファイルの第1ページになり、その後多様な経験を通じて記憶としてのフォルムがこのファイルに蓄積されていく。ファイルの中の記憶像は、満1歳ごろまでは静止像が多いが、大人の日常の動きがファイルの中のイメージに動きをもたらし、イメージに関連づけられた動きが作られる。1歳児時期に始まる探索活動に見られる行動の秩序は、子どものファイルにあるファイルの秩序によって再現される。²⁾

1歳児のイメージは実物によって引き出され、大人の行動をなぞることでダイレクトに往来する形であったが、この後再現は新しい展開を迎える。大人が1、2歳児期の記憶を明確に持たないことがあることから、これらの記憶の保持がなされるものと消えるものがあると思われるが、子どもは広範な外界の事象を感覚器で捉え、イメージとして内部に蓄積し、言葉の発達とともにイメージの操作力が急速に増す。

イメージファイルに長期記憶として保管された記憶内容が遊びの文脈において、自己模倣か他者模倣の形をとって出現するのが、「ふり」である。イメージと表現の関連を発達の観点から見ると、イメージと表現が結びついた最初の形態が「ふりやつもり」であると言われる。³⁾ 初期発達のふりの行為は日常ルーティン化した行為の再現で単一のものを用いて行われるが、これらの一過性のふりやつもりは一瞬のうちに経過して、間もなく終了する。3歳に達した子どもの場合など、ひとつのふりの行為と他のふりの行為が有機的に関連付けられ、やがて日常の文脈から分離してふり遊び・つमりの遊びへ発展し、虚構の意図が存在する遊びを展開したりし、子どもはふりやつमりの遊びを積極的に楽しみ面白いと感じられるようになるのである。

これらがごっこ遊びと呼ばれる遊びになると、自分のイメージに友だちのイメージを加えて、イメージのファイルの内容をさらに複雑に構成し、共同的な想像世界を多彩に構築するようになる。

さて、ここで視覚的なイメージに戻して、イメージのファイルについて述べておきたい。

美術表現においてイメージをもつということは、データとして記憶された複数の視覚的フォルムを関連付けることや、視覚的データをメンタルイメージとして描かれる心像とを関連させて個人の新たな視覚的なフォルムを形成することである。イメージのファイルにあるデータから新たなイメージが創られるのである。

基本的には最初の記憶がイメージのファイルに保存され、ファイルされるイメージが増えることでデータ間が関連付けられて、新たなイメージができ、ふりやつもり、さらにごっこ遊びで共同的な想像世界の構築ができる遊びの発達と展開を異にするものではない。イメージのファイルにデータをファイルすることが、新たなイメージの生成に繋がるのである。初期のイメージは単体でファイルに保存され、保存されたイメージは消え去るものも長期保存されるものもある。ファイルに蓄積された単体であった視覚的イメージは、子どもの発達とともにデータ間が関連付けられ新たなイメージができ、イメージファイルは新たなデータを保管するファイルであり、基本のデータファイルである。

(2) 造形言語ファイル：②と表記する場合がある

H. ガードナーは『驚くべき学びの世界』において「新しいアイデアとはどこからくるのか?」という根本的な疑問に対し、「知識を構成する動機を持っている限り、経験の基礎にもとづいて、あるいはほかの小説や思考や経験の観点から、知識を再構成し続けなければ、新しいアイデアを思いついたり新しく理論を変えることはできない」⁴⁾と述べている。私たちの知識は、行為から引き出され、行為にもとづく行為から引き出され、ついには内面化された行為から引き出される。子ども期に見られる「興味をそそられる不思議のひとつ」も知識を構成するという考え方で説明できるとする。

前述の通りレズジョエミリアのプロジェクトでは、‘アイデア’とは作業の方法を提案するのではなく、つながりのあるイメージと言葉を極めて総合的に使用することによって、開始するプロジェクトの道筋を失うことなく、教育という仕事の大きい可能性によって生成的な概念を表現し、新しい‘アイデア’と提案を生み出すことを可能にするものであるとする。‘ア

アイデア’におけるイメージは視覚的な記憶であり、言語は絵の具や粘土、デジタル言語など美術表現を構成する造形言語を指し示す。

本稿では、素材や表現技術・手法を巡る造形要素や言語を保存するファイルを造形言語ファイルと呼ぶ。

(3) ストーリーファイル：㊦と表記する場合がある

ストーリーファイルは過去の文化財や芸術家の作品など、また自分や友人などの作品、身近な環境にある美術表現のイメージやそこから受けた影響などを保存する、俗的に言えばネタ帳ともいえるファイルとして位置づけるもので、表現のイメージ形成時だけでなく表現のプロセスにおいても活用されるファイルだと考える。

2. 美術表現におけるイメージに関する調査

(1) 調査の概要

日常ではイメージという言葉を「～の印象」のように使用することが多いが、美術表現では想像と同義に使うことが多く、活動を始められない場合や活動プロセスで躓いた場合などに「～のイメージが湧かない」というように使う場合は、イメージは想像の意味をもって使用されている。

そこで、美術的な表現に向かう時に「イメージが湧く」かどうか、また「イメージが湧かない」場合にはどのように対処するかについて調査した。同様の内容の質問であるが、対象とする学年を変えている。

調査は1年生と3年生を対象に、同じ内容の質問を別の日程で実施した。

【調査A】は2017年10月16日（月）、23日（月）、神戸松蔭女子学院大学子ども発達学科1年生、図工実技I履修者59名を対象に質問紙による調査を行った。

【調査B】は2017年10月10日（火）、神戸松蔭女子学院大学子ども発達学科3年生、図工科指導法履修者15名を対象として、調査Aと同様に質問紙による調査を実施した。

(2) 結果1：自己表現におけるイメージ

【調査A】

①美術の表現（絵画や制作など）において、イメージが湧かない時がありますか。

- a. ない b. ほとんどない c. ときどきある
d. 湧かない時のほうが多い e. 毎回ある

以上の選択肢で a. 1名、b. 9名、c. 26名、d. 21名、e. 1名、無回答1名であった（図1参照）。イメージが湧かない時がほとんどない（a, b）が17%、イメージが湧かないことがある（c, d, e）が81%で、表現のスタート時にイメージが湧かないと感じている学生が圧倒的に多いことが分かった。

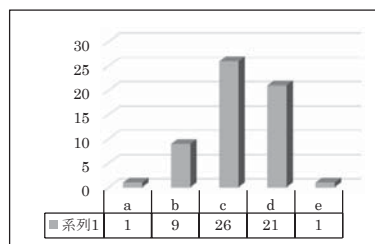


図1. 表現開始時イメージが湧くか

②あなたは表現のスタートにあたってイメージが湧かない時には、どのようにして解決しますか。よく使用する手段を2つ選択してください。

- 自分の経験を振り返って、過去経験から適合したものを探す。
- 身近な環境にあるものや人を参考にする。
- 友達と話し合っ、イメージを創る。
- 提示作品や周りの人の表現からイメージを引き出す。
- 芸術家の作品を見て参考にする。
- 表現途中で表現材料を変えてみる。
- その他 ()

a～fの選択数では、a～dが20ポイント以上選択され、自分の過去作品や周囲の環境にある手近かなところから解決策を見出そうとしていることが分かった。gその他の意見としては、手が動くままに・本を読んだり曲を聴いて考えたまま描いて派生させるなどがあった。

ファイルの種別では、選択肢aは①、b～eは③、fは②であり、②の選択が低かった。

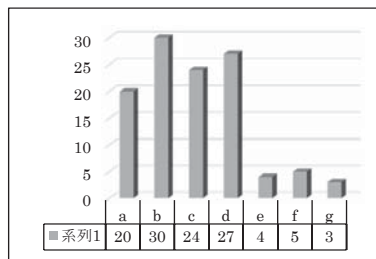


図2 スタート時の解決策

③あなたは表現の途中でイメージが湧かない時には、どのようにして解決しますか。よく使用する手段を2つ選択してください。

- 自分の経験を振り返って、過去経験から適合したものを探す。
- 身近な環境にあるものや人を参考にする。
- 友達と話し合っ、イメージを創る。
- 提示作品や周りの人の表現からイメージを引き出す。
- 芸術家の作品を見て参考にする。
- 表現途中で表現材料を変えてみる。
- その他 ()

aが17、b～dは20ポイント以上である。表現のスタートよりは外部からの刺激やイメージの導入を試みていると考えられる。gその他では、考え事をする・適当にやってみる・自分の昔のメモやアイデア帳を見る・1からすべてやり直す・インターネットで調べる・1回目を閉じて何もいないところから色やイメージを湧かすなどであった。ファイル別ではやはり②の選択数が低い。

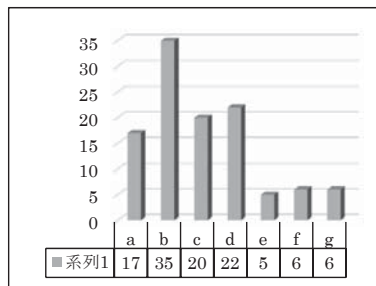


図3 表現プロセスでの解決策

【調査B】

①図工実技Ⅰ・Ⅱ、図工科研究の授業で、実技の課題でイメージが湧かなかったことがあり

ますか。

- a. ない b. ほとんどない c. ときどきある
- d. 湧かない時のほうが多い e. 毎回ある

イメージが湧かないことがほとんどないが40%、ときどきあるが60%であった。分母が15人と少数であるが、大学の美術系の授業を3年間受けての意見で、1年生対象の【調査A】と比較して、イメージが湧く方向へシフトしたと読み取れる。

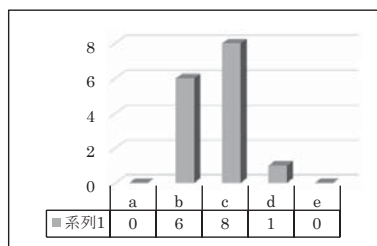


図4. 表現開始時イメージが湧くか

②あなたは作品のイメージをどのようにして生み出しますか。

記述式での回答を①イメージファイル、②造形言語のファイル、③ストーリーファイルに相当するものに分類した。(表1)

表現最初のイメージはイメージファイル①を活用することが多いということがいえよう。

表1 制作イメージの源泉

イメージの生み出し方	
①	<ul style="list-style-type: none"> ・一度頭の中で自分の感情などを思い起こし、整理する。 ・頭に浮かんだものに工夫を加える。 ・幼児期や小学校生の時など、今までに体験してきたことをもとにイメージする。 ・頭の中で近いものを結びつける。 ・パット頭に思い浮かんだものをイメージにする。 ・一つのことを考えて関連するようなことを考える。 ・題を聞いてパット頭に思い浮かんだもの。 ・身近なものから考えて膨らましていく。
②	<ul style="list-style-type: none"> ・好きな色、季節を関連させて表現する。 ・私が作れるような技術を基に考える。組み合わせる。 ・頭で考えて、描いたりつくったりする途中に少しずつ変える。
③	<ul style="list-style-type: none"> ・今まで作った作品を思いだして違った作品を作れるように周りに相談しながら考える。 ・いろいろな作品を参考にする。

③あなたはイメージが湧かない時にはどのようにして解決しますか。あなたがとったことがある方法を書いてください。(複数可)

記述式での回答を①イメージファイル、②造形言語のファイル、③ストーリーファイルに相当するものに分類したものが表2である。

表2 イメージが湧かない時の解決策

①	<ul style="list-style-type: none"> ・最近見たもの、風景を思い出して描いてみたり、目に入ったものから想像を膨らませる。他の人の作品を観る。 ・最近楽しかったことを思い出して、絵にするならどの部分を絵にするか考える。
②	<ul style="list-style-type: none"> ・色だけや形だけに絞って考えてみる。周りを見てイメージへのヒントを探す。
③	<ul style="list-style-type: none"> ・他の人のアイデアを参考にする。いろいろ試してみる。 ・参考程度に作例を見る。 ・いろいろな角度からの視点を持つてみる ・例を見て、自分なりに考える ・友だちがどんなものをつくっているのかを見て、考えをリセットしてみる ・周りを見渡してヒントを得る ・人を見てこんな感じとイメージする ・他の人の作品を参考にする。 ・友だちと話し合いをする。 ・ネットで検索する ・人に聞く。
	<ul style="list-style-type: none"> ・いったん思考を止める。 ・一度考えるのをやめる。周りの友達の作品を参考にする。

表現スタート時にイメージが湧かない場合は、イメージファイル①からの形成以外の手立てを考え、ストーリーファイル③に新たな情報を求めたり導入したりすることが多いが造形言語ファイル②の意識は低いと言える。友だちと話し合うやネット検索は近年の特徴であると考ええる。

(3) 結果2：子どものイメージと表現について ㊦ここからはグループ討議による

①あなたは子どものイメージはどのようにして形成されると思いますか。

この設問はイメージの形成の発達の観点から問いかけたものでありイメージファイルへの蓄積を意識させるべき設問であったが、回答は前述に加え表現に対峙した時を想定しての回答があった。グループによる討議をプレゼンする形をとった結果、前者は「本人の体験で感じたことによって、連想されるものがイメージになる。体験を通し形成される。」などで、後者は「最近見た風景、自分の好きなモノ、色、人を思い浮かべていると思う。作例から想像する。」であった。作例からの想像はいきなりストーリーファイルを持ち出すことで、イメージの形成というより課題の完成をイメージするといった具体的すぎる回答になった。

②イメージはどのようにして表現と結びつくと思いますか。

大別して3つの区分になった。一つは材料や表現の手法との関係を挙げ（造形言語ファイル②）、二つ目は伝えたい・共有したい気持ちがあれば結びつくとし、三つめは自分の体験が

あれば表現できるというイメージファイルの内容があることを挙げた。支持は挙げた順であり造形言語のファイルの必要性が意識されたと考えられる。

③図工の課題にあたってイメージが湧かない児童がいる場合の対策を考えましょう。

児童への支援は3つに分けられた。多い順に、一つは自分以外の人やものから情報を得るようにする（ストーリーファイル③）、二つ目は個人の経験や心情に沿って助言する（イメージファイル①）、三つ目は材料・用具・造形要素（造形言語ファイル②）などから助言する、であった。

子どものイメージと表現についての集計では上記のように③①②のファイルの順であるが、自己表現におけるイメージの集計結果では③②①のファイルの順であった。表現スタート時においてストーリーファイルの活用が有効であると考えていることが分かる。

3. 調査のまとめ

本調査の結果から分かったことは、大学においてまだ美術表現の経験が浅い1年次では、イメージが湧きにくいと考えている学生が80%以上いるが、3年次になるとイメージが湧かない時が多いが極端に減少し、表現のイメージを形成することが比較的容易にできる状態になっていると考えられ、大学時の美術経験が表現のイメージ形成に効果があることを示唆している。児童のイメージと表現を結ぶためには造形言語ファイル②が鍵となることを意識しているが、自己表現における美術表現のイメージを形成時、表現のプロセスにおける展開時、図画工作の授業における児童を指導する場合を想定してのイメージ形成時、イメージが湧かない児童への支援にイメージファイル①、ストーリーファイル③と比較して造形言語ファイル②の活用が少ないことが課題である。レッジョ・エミリアの教育における‘アイデアのフォルダ’に収められる造形言語の経験を充分取り込む必要があるだろう。

Ⅲ. イメージと表現を結ぶ手立てとしてのワークシート

1. ワークシート作成の目的

授業において作品の構想を練る手段の一つにワークシートの活用がある。ワークシートはその授業を通じて育てたい力を作成目的とし、授業展開のスタート、プロセス、完成時に応じたフォームで作成する。題材については活動の4つの目標と評価基準を作成し、それらと関連した形態のワークシートを作成したうえで、児童がその授業で学ぶべき内容を主体的に習得できるようにする教材となることが望ましいものであり、児童の次の学習活動の支援に生かせなくてはならない。

次にワークシートは「イメージと表現を結ぶ手立て」として効果ある学習ツールと考えられ、イメージファイル①を可視化するワークができるもの、造形言語ファイル②から表現ワークができるもの、①と②を関連付けるワークができるものを実践事例から挙げ、ワークシートの役割を再考したい。

2. ワークシートの作成事例

(1) 模擬授業とワークシート

図画工作の授業構成と授業の実践を学ぶ図工科指導法では、模擬授業形式のアクティブラーニングを実践している。ワークシートには、発想・構想段階で使用するワークシート、表現段階で使用するワークシート、鑑賞段階で使用するワークシートなど多種あるが、特に一つの題材の導入部にあたる時空で題材の課題理解から表現へのプロセスはイメージと表現を結ぶパートであることから、発想・構想段階で使用するワークシートの作成を学生に義務付けている。

2015年度及び2016年度に作成されたワークシートの中から3点あげ、イメージファイルと造形言語ファイルの関係を検討する。作成されたワークシートは児童がイメージファイルから引き出した個々のイメージを描いてみるタイプが多いが、造形要素と描画材を結びつけて、イメージを可視化しようとするもの(図6-1)、材料選択を第一にしたうえでワークシートにイメージを描き、同時に造形要素を確認するもの(図6-2)、イメージを表現に結ぶためにイメージの言語化を中心にしたワークシート(図6-3)など、造形言語の選択や、造形言語を使用したシミュレーションができるように考案されたものもあった。イメージファイルを意識したワークシートが多いのは、模擬授業での内容が本稿でいう「造形言語のファイル」に関係する要素、例えば材料・用具と表現手法を同時に提案することで材料選択や造形言語の検討を児童がする必要があまりない授業構成である場合や、制作を通して造形言語のファイルの内容を学ぶことが目的である場合などで、児童はイメージファイルから個別のイメージを引き出すことが主とした活動になることが原因であるとも考えられる。



図 6-1

造形要素+材料→イメージ



図 6-2

材料→イメージ→造形要素



図 6-3

イメージの言語化

(2) ICTを使用した三次元構想の事例

対象を立体的に捉える力を養う指導法の提案として、2008年9月、5年生を対象に行われ

た「HELLO! スポンジモンスター」(佐賀県教育センター平成20年度個別実践研究「対象を立体的にとらえる力を養う指導法の研究－立体作品の制作におけるワークシート、ICTを用いた学習活動の工夫を通して－」)の教育実践では、スポンジを材料にスポンジ星に住むであろうモンスターをイメージして創る授業である。この実践では①ICTを活用しながら立体を様々な方法でとらえる教材や指導法について研究する。②ICTの活用と関連し、児童生徒が自らの活動を振り返ることができるワークシートを作成する。ワークシートの効果としては、ICTとの相乗効果を意図して発達段階や個人差、学習過程に応じたワークシートを活用すれば、イメージを構成する力や、立体を作り出す思考力、素材を量的にとらえつつ造形していく表現力が養えるとしている。三次元の表現における発想や構想の能力の育成と制作過程における創造的な技能の開発に、教育ソフトのキューブきっずを使用してイメージの具体化を図った。この授業では発想・構想段階で使用するワークシート4種類、表現段階で使用するワークシート3種類、鑑賞段階で使用するワークシート1種類を準備している。(図7-1～図7-3参照)⁵⁾

発想・構想段階で使用するワークシートの2種類ではPCで作成したアイデアをプリントアウトして貼り、言語で解説を入れるようになっている。鑑賞段階で使用するワークシート1種類は完成作品の写真を貼り鑑賞したメッセージを友だちと交換して添付する様式である。表現段階で使用するワークシートは制作プロセスでの展開をキューブきっずで考えたものを記録する役割を持つ。イメージファイルと造形言語ファイルをキューブきっずが関係付ける役割を果たし、ワークシートは発想・構想段階、鑑賞段階では確認、表現段階ではドキュメンテーションの役割を持つ。

【ワークシートの例】



図7-1
発想・構想の段階



図7-2
表現の段階



図7-3
鑑賞の段階

IV. イメージと表現の関係

本稿ではイメージと表現に重要な役割を持つ要素をイメージファイル、造形言語ファイル、ストーリーファイルという3つのファイルの内容に分け、イメージが湧かない場合に表現へ導く方法を焦点にして論じてきた。3つのファイルの関係では、イメージファイルのデータが多いほど表現イメージを描くことが易くなる。しかし、造形言語ファイルのデータ不足や認識不足からイメージを表現に導き可視化することが困難と感じている場合があり、造形言語ファイルのデータをうまく使えていないケースが多いと考えられる。それ以上に造形言語の理解や広範な知識の充実が課題である。

模擬授業においては造形言語ファイルのデータとして蓄積されるべき内容を学ぶべき目標として授業を構成し、題材名と同時に材料や手法に関わる情報が最初に提案され、そこにのせるイメージを引き出すという道筋をたどる場合が多く見受けられる。イメージからスタートしても、造形要素や造形言語・表現手法からスタートしても、造形表現・美術表現という表現スタイルの意味と意義を理解して表現を創造するために造形言語の充実が課題であろう。イメージが湧かない場合の対処法として、結果を見据えてストーリーファイルにストックした作例や友だちの表現がデータとして重宝されるが、ストーリーファイルのデータが消化されてイメージファイルや造形言語ファイルに収納されていることが望ましい。また、前述のように題材名と同時に材料や手法に関わる情報が最初に提案され、そこにのせるイメージを引き出すという道筋をたどる図画工作の授業構成を変え、イメージからスタートして造形言語を個々に探すケース、造形遊びのように造形要素からスタートして造形言語を重ねて表現へ繋ぐケース、またこれにイメージを重ねるなど、授業構成の刷新の必要がある。その時、ワークシートは制作のコンセプトの確認とドキュメンテーションが中心的な役割となるのではないかと考える。

造形言語ファイルを充実したものとするために備えたい能力として、以下の3点を提案する。

一つ目は、材料経験として身体的にもものに関わること、空間感覚を経験的に理解すること、美的経験などを積極的にし、造形的理解のもとにデータを蓄積することである。造形遊びの積極的推進、深化が求められる。

二つ目は、知覚的な能力を重視したE・W・アイズナーが明らかにした視覚的美術形態の制作に関連する4つの一般的要素から、イメージを表現に繋ぐために必要な能力である。4つの一般的要素とは、

- a. 材料を取り扱う能力
- b. 作品の中に表現されている形態、環境の中に見受けられる形態、メンタルイメージとして描かれる形態の中にある質的關係を知覚する能力
- c. 制作材料の範囲内で作者を満足させられるような形態を創造する能力
- d. 空間の秩序、美的秩序、情緒の形態を創り出す能力

である。⁶⁾ a, d は前述のものや場との直接的な関わりと連続する。a, c, d, は創造的な表現を創出する能力であり、b. の能力は鑑賞の能力でありストーリーファイルを充実し、造形言語ファ

イルへ送るためには必須の能力である。

三つ目はものを変容させる能力である。20世紀初頭には美術史の中での何回目かの美術作品の概念の転換があった。M・デュシャンは大量生産のシャベルやコップ掛け、便器などの工業製品にサインを入れて芸術作品として出品した。芸術作品の1点主義、オリジナリティー重視へ一石を投じたのである。M・デュシャンのような概念の変換を意図してではなくても、日常にあるものやありふれたものを変容して芸術とする力や、それを読み取る能力育成には多様なミメシスとの関連が必要であろうが、ありふれたものを変容する力も創出する力として身に付けたい能力である。

レッジョ・エミリアの教育における‘アイデア’の意味と同様に、イメージ形成と表現手法の関連において、美的な知覚が磨かれること、表現手法が技術的な方法論でなく造形的な言語を駆使できる要素や経験を蓄積したものになることが、イメージの可視化をより可能にするのだといえる。

〈注及び引用・参考文献〉

- 1) 佐藤学監修、ワタリウム美術館企画・編集『驚くべき学びの世界－レッジョ・エミリアの幼児教育－』株式会社 ACCESS 2011年 pp236-238
 - 2) 中沢和子著『イメージの誕生－0歳からの行動観察－』日本放送協会出版協会 1987年 p39. p50
 - 3) 高橋たまき著『想像と現実－子供のふり遊びの世界－』ブレーン出版 1988年 pp.192-193
 - 4) 佐藤学監修、ワタリウム美術館企画・編集 前掲書 p19
 - 5) 西村信二、江島裕章「対象を立体的にとらえる力を養う指導法の研究－立体作品の制作におけるワークシート、ICTを用いた学習活動の工夫を通して－」佐賀県教育センター平成20年度個別実践 http://www.saga-ed.jp/kenkyu/kenkyu_chousa/h20/09zukou-bijutu/index.html 2009.3-23
 - 6) E・W・アイスナー著、仲瀬律久他訳『美術教育と子どもの知的発達』黎明書房 1986年 p.121
- ・初田隆著『基礎基本を育てる 図工ワークシート集』明治図書 2004年
 - ・三井秀樹著『メディアと芸術－デジタル化はアートをどう捉えるか』集英社 2002年
 - ・ナンシー R. スミス著 上野浩道訳『子どもの絵の美学－イメージの発達と表現の指導－』勁草書房 1996年
 - ・大橋功監修、西尾環、森實祐里編著『小学校図画工作授業づくり』2016年
 - ・岡田京子著『学び合い高め合う「造形遊び」』東洋館出版社 2015年

・笹山幸徳監修 初田隆・上浦千津子編『創造性を育てる 紙工作ワークシート集』明治図書 2007年

(受付日: 2017. 12. 11)