

Research Project “Mechanisms of Abstraction” :Activity Report of the 2021 Academic Year

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-03-23 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 小島, 徳朗, 竹浪, 遠, 玉井, 尚彦, Kojima, Tokuro, Takenami, Haruka, Tamai, Naohiko メールアドレス: 所属:
URL	https://kcua.repo.nii.ac.jp/records/393

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



研究プロジェクト「抽象のしくみ」2021年度活動報告

Research Project “Mechanisms of Abstraction”:

Activity Report of the 2021 Academic Year

研究代表者：小島徳朗（京都市立芸術大学）

研究分担者：重松あゆみ、竹浪遠、深谷訓子、玉井尚彦（京都市立芸術大学）

報告執筆：小島徳朗、竹浪遠、玉井尚彦

Principal Investigator: Tokuro Kojima (Kyoto City University of Arts)

Co-Investigators: Ayumi Shigematsu, Haruka Takenami, Michiko Fukaya, Naohiko Tamai (Kyoto City University of Arts)

Authors: Tokuro Kojima, Haruka Takenami, Naohiko Tamai

1. はじめに

これまで美術領域において「抽象」は、主に「抽象画」「具象画」という形式的な分類を前提とした考察において用いられてきた。しかし、文字通りに解釈するのであれば、抽象とは美術に限らず「人間が何かしらの対象を認識する際に機能する基本的で心的な働き」（広辞苑）であるため、従来の「抽象画」「具象画」という区分は制作のプロセスではなく現象として作品に現れている様態に対する評価＝外在的な位置付けにすぎない、ということがわかる。なぜなら、具象画と区分される表現ですら、対象から少なからず必要な情報を抽出/捨象することにより成立しているからである。

では、本来的な意味合いにおける抽象は、制作のプロセスに実際どのように関与しているのだろうか。

言葉の定義にある通り、抽象は「何かしらの対象を認識する際に機能する働き」である以上、造形表現に限らず人間の営為に係る全ての表現行為に密接に関与しているはずである。

そのため、この問いについて明確に答え、さらにそれを初等教育にまで波及することができるのであれば、造形表現の認識は日常における言語表現となんら変わらないレベルでの受容が可能となるのではないか。少なくとも「抽象画＝難しい」というような鑑賞の躓きは解消することができるであろう。

本研究では、このようにこれまで見落とされてきた「抽象」の表現における働きを、造形行為を手がかりに、理論ではなく、可能な限り手を動かしながら経験的に考えてみることで、その「しくみ」を解明することを目的としている。

具体的には本学美術学部が毎週木曜日の午後に設けているテーマ演習の枠組みを利用して、様々な専門を学ぶ学生たちと、それぞれ異なる専門分野で研究を進める教員による様々な視点を織り交ぜながら、各セメスターごとに設定するテーマに関与する抽象のしくみを、時には議論し、時には独自の実技課題を考案し、それを参加者全員で行うことにより課題を解決しようとするものである。

2年目にあたる今年度は学内の特別研究助成金を獲得することができ、充実した研究を行うことができた（初年度報告：『京都市立芸術大学美術学部研究紀要』第65号、2021年、73-79頁）。

内容としては前期に「文字」、後期には「オノマトペ」を検討課題に設定し、それぞれのテーマにおける抽象の在処について課題を考案しながら検証を行った。参加教員には、前年度からの小島（日本画）、重松（陶表現）、竹浪（東洋絵画史）、深谷（西洋美術史）に、新たに玉井（理論言語学、英語学）が加わり、教員5人の体制で実施した。コロナ禍の中、実技の授業は対面で行うという基本方針に大きな変更はなかったため、ほとんどの回は対面で実施した（後述のように、レクチャーの場合には、Google Meet を利用した遠隔授業も行った）。

本報告は令和3年度京都市立芸術大学特別研究助成「抽象のしくみ－表現における抽象機序解析のための基礎研究」の成果発表を兼ね、今年度に行ったそれら2つのテーマによる研究内容を紹介（※）するものである。（小島）

※以下、取り組んだ課題の趣旨や結果の所見は、授業終了後に提出された課題班ごとのレポートに基づき、報告

者が編集を加えている。

2. 前期テーマ演習 「文字」を中心に

【導入（ガイダンス→レクチャー→ディスカッション）】

学生約20名の登録があり、第1週目と第2週目の2回に分けて、自己紹介を兼ねて「文字」に対する関心や、文字と抽象の関係についての意見を1人ずつ5分程度で発表してもらった（図1）。

漢字の成り立ちと字体の変化や、表意文字と表音文字による文化の違いに関心を示すもの、文字と文字でないものの境界を探りたいとする意見、漢字の配置で意味を表す「具体詩」、アセミック・ライティング（内容を伴わない書字）、さらにはカナダ先住民イヌイットのイヌクティット語の表記なども紹介された。多方向への興味と多彩な事例が示され、今後の展開へ期待の持てるスタートとなった。それらの意見や問題意識を共有した上で、第2週目、第3週目と以下の講師による、文字に関するレクチャーを実施した。



図1 自己紹介を兼ねた発表

レクチャー1 担当：玉井 「言語とは？」という問いと「文字」

玉井の専門による言語学の分野から、「文字」と「言語」に関するレクチャーを対面で行った。両者は密接な関係にあるが、同一概念ではないということを、本演習のはじめにあたって参加メンバーが理解しておくのが望ましいと考えたためである。

学生の話題に上がった先述のイヌクティット語を例に、理論言語学における用例の提示では固有の文字は登場せず、アルファベットを用いて記述することが紹介された。それは、言語学において言語の構造的な側面、音（文字ではなく）や意味をどう理論的に説明するかに重点を置くことと対応しており、そこからさらに、言語学、ことばの研究は科学であることが示された。

レクチャー2 担当：尾川明穂先生（筑波大学）「漢字と書について」

東洋日本の文字とそれに直結する書芸術に関しても、本演習のはじめに学んでおくことが必要と考えて、筑波大学芸術系准教授の尾川明穂先生に、専門の書道史の研究や書作品の制作・教育に関するレクチャーを依頼した。新型コロナウイルスの流行が続いておりリモートでの実施となったが、①書体・字体の変遷、②書風の変遷といった基礎的な話題から、③先人による歴代の書の理解、さらには④書のよしあしとは？という実技制作にも関わる点にまで踏み込んでお話しいただき、実施後には学生たちからも様々に質問が寄せられた。それらへも、後日に回答をいただくことができ、非常に充実した内容となった。

以上、参加メンバーの自己紹介と2つのレクチャーを踏まえ、4週目の授業では、今後どんな実技課題を設定し、どうやってそれを明らかにしていくかの話し合いを行った。事前にネット上に共有したスプレッドシートに各自のアイデアを書き込ませることで、話し合いを効率よく進められるようにした。

その結果、「文字」の成立の前段階から、成立後の形の変化や用いられかたなどについて、4つのアプローチ・問題意識に大別できることが分かったため、それに沿って班分けし、便宜上、色名によって呼ぶことにした。

- 1 文字が発生する最初の抽象作用を探る 青班 8名
- 2 文字ができてからのフォルムの変形と認識 黄班 7名
- 3 読む行為の抽象（字を解読する際の実受容する側の作用） 緑班 4名
- 4 意識外における文字の抽象化 橙班 3名

以上のそれぞれの層にある「抽象のしくみ」を検証することとし、班ごとに代表者をたてて、どのような課題がよいか、さらに議論を深めていった。また、班ごとに担当の教員を決め、今後の実施に当たって助言やサポートを適宜行うこととした。

翌週からは、早速、実技課題を行った。1週ごとに1つの班が課題を担当し、4週間で各班の課題をひとつおりに実施した。その上で、得られた結果から次の課題を話し合ったところ、班自体の構成は変えずに追加課題を行うことになった。ここでは、論点を分かりやすくするため、便宜上、上述の班（1青班、2黄班、3緑班、4橙班）の順に具体的な実施課題について報告する。

**【1 文字が発生する最初の抽象作用を探る】…青班
青班 第1課題 写真をトレースして文字に近づける**

文字の発生過程を、「写真→文字」という変換作業によって体感し、その過程を考察することで抽象化や省略のしくみを探ろうという課題である。参加者は5人ごとのグループに分かれて、3つの実験に取り組んだ。

①写真にトレーシングペーパーをのせて簡略化し、さらにそれを次の人が簡略にトレースする作業をくりかえして（所要15分）。与えられた写真は「お子様ランチ」であった（図2）。

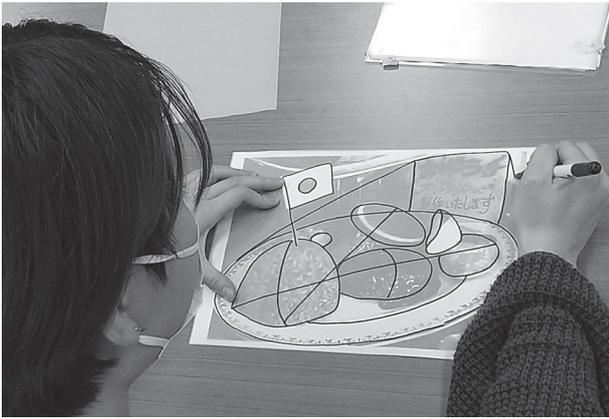


図2 青班 第1課題① お子様ランチをトレース

（結果）線に置き換えるに従って意味の不明な形象ほど捨棄されていく傾向がみられ、幾何学的に視認しやすい楕円形の皿と「日の丸（国旗）」は変形を伴いつつもしぶとく残っていた（図3）。

②グループごとに教室外に出て実際の風景、景物を1人がクリアファイルにトレースし（図4）、それをリレー式にトレーシングペーパーを使いトレースしてみる（所要15分）。



図3 青班 第1課題①の結果



図4 青班 第1課題② 実際の景物をトレース

（結果）

単純化はされたものの、空間的な場面は抽象絵画のようで文字にはなりにくかった。その中において駐輪所を選んだグループは地図記号的な画像になり、消火器については文字的な形象が得られた（図5）。

③グループごとに写真1種類が配付され、それを各人が3度トレースして単純化した上で、グループ内の全員分の結果を集めて特徴を抽出して合体させる。

写真は事前に参加者に写して面白そうな写真を募集してそこから選ばれたものであり、「お相撲さんたち／くしゃくしゃの紙／木漏れ日／プラレール／プロレス／寝っ転がっている人々」というユニークな素材が提供された。

（結果）

力士、プラレールは文字や記号的な方向への抽象化がみられ、紙くずはもっとも文字的傾向が強かった（図6）。

青班員の結果考察では、グループ内に伝えたい要素の共通認識があるとまとまりやすい。反復して写しやすそうだと文字に見えるなどの意見が出された。

青班 第2課題 特定のテーマの言葉から発想して、形にする

前回は風景やモチーフを省略して文字化を試みたが、今回はある特定の概念を形にしてみようという試みである。テーマとして班員が選んだのは、「恥ずかしい」、「尊ぶ」の2つ。前日にメールで周知され、これら表現するのに適した素材とそれを加工できる

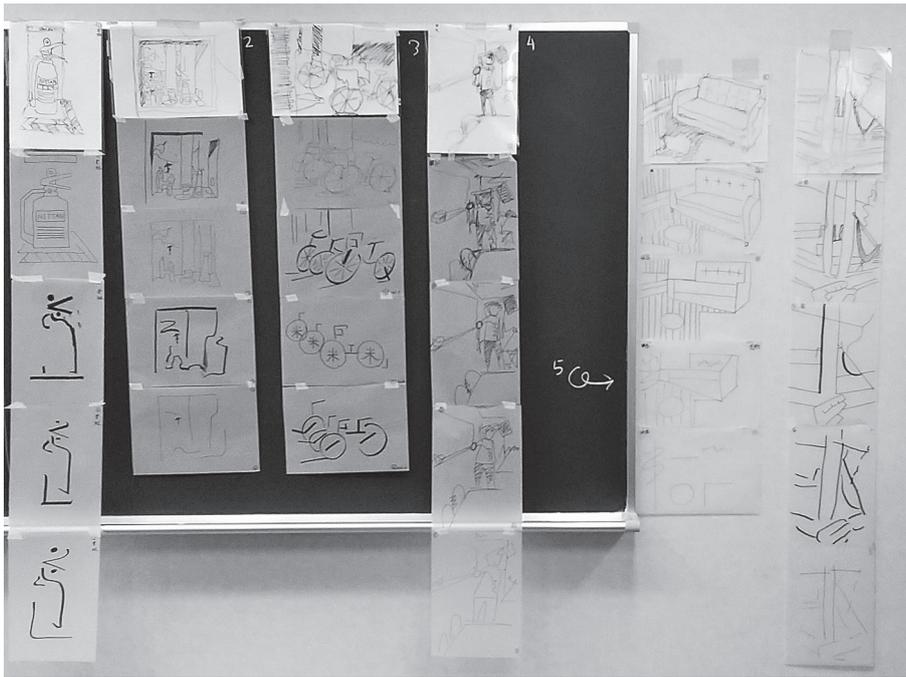


図5 青班 第1課題② 結果



図6 青班 第1課題③ 結果

道具を持参するように連絡があった。

(結果)

当日の制作で使用された素材はコピー用紙、色紙、紐類、紙コップ、アルミホイルなど様々で、DVD、割箸、空き缶などもあった。素材の傾向として、「恥ずかしい」は、透けるもの、布、茶色いもの、粘土などが使用され、加工ではくしゃくしゃさせる、何かを隠す、隠しているものが見えてしまう、などの方法が取られた。「尊ぶ」では、素材には光を反射するもの(図7)、細くて硬いもの、白や黄色などが使用され、加工ではシンメトリー、組む、放射状など光を意識したり(図8)、上方への動きを意識させたりするものが多かった。

**【2 文字ができてからのフォルムの変形と認識】…黄班
黄班 第1課題 文字を過剰化・簡素化する**

文字と文字ではない形との境界を探ることで、人間は何を基準として文字を認識しているのか、文字として認識できる限界を知ることが目的である。

実験に相応しい漢字は、事前に参加者に募集を呼びかけ集まった中から5班にそれぞれ1つの文字(1班:弱 2班:



図7 青班 第2課題 制作物

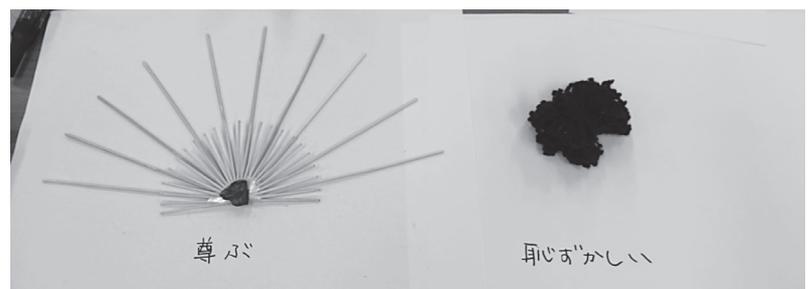


図8 青班 第2課題 制作物

飛 3班：骨 4班：旅 5班＝黄班：笑)が割り当てられた。初めの15分間は各自、与えられた漢字を自由に紙上で過剰化し(図9)、その後、結果として得られた「限界直前の漢字」と「限界を超えたもの(文字と認識できないもの)」を清書し、グループ内外で見せ合った。

次の15分間では、同じ漢字を今度は簡素化し、終了後には同様に「限界直前の漢字」と「限界を超えたもの(文字と認識できないもの)」を清書しグループ内外でディスカッションした。



図9 黄班 第1課題の作業の様子

(結果)

各人が過剰化・簡素化を行うにあたって、なんとなく傾向が分かれているように見えた。そのため、いくつかの要素を根拠に“その文字らしさ”を認識しているのではないかという仮説が立てられた。「飛」「笑」という漢字では風に吹かれているかのような躍動感のある曲線(図10-1)や人間の顔を想起させるような形態に完成しているものが多く、漢字が内包する意味・イメージを意識しながら作業が行なわれていたということが分かる。一方、「骨」「弱」のグループでは(図10-2、3)、既存の漢字形態を下へ下へと連続的に伸ばしているものが多く見られ、両者の縦長の外見的要素が意味要素より強く結果に表れているということが読み取れる。

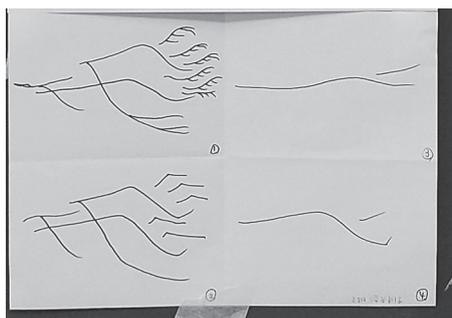


図10-1 黄班 第1課題 制作物

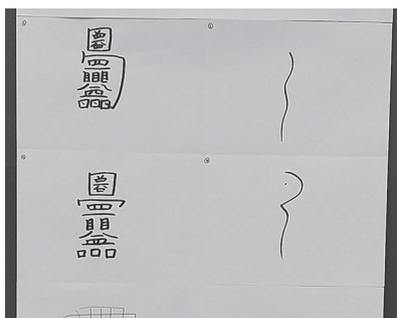


図10-2 黄班 第1課題 制作物

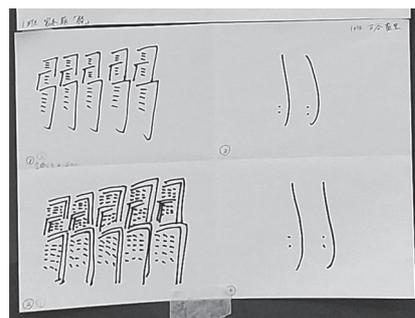


図10-3 黄班 第1課題 制作物

黄班 第2課題 既存の漢字を分割して各々が変形をして、再構成を行う

第1課題から、漢字を認識する際に、漢字の意味、全体的形態と部首などの構造が関係しているという仮説が得られたため、それらが、漢字の認識にどのような影響を与えているのかを探るべく、次の実験を行った。前回と同様に「弱、飛、骨、旅、笑」を検証漢字とし、5班にそれぞれ1つの文字(1班：弱 2班：飛 3班：骨 4班：旅 5班＝黄班：笑)が与えられた。

はじめに、それらの漢字を部首や画数別に人数分に分割し、各自の担当箇所を複雑化する作業を10分間行い、1人ずつ変形したものを一枚の紙に記入していき、グループで1つの漢字を組み立てた(図11)。これにより、漢字が持つ具体的なイメージと、部首や漢字を構成するまとまった各部分の重要性の有無を検証した。

続いて、割り当てられた漢字を縦、横、斜めなどランダムに人数分に分割し(図12)、各担当部分を変形する作業を15分間行った。そして、各自変形したものを貼り合わせ、1つの漢字を組み立てた。これにより、漢字が持つ具体的なイメージと、部首に分類されない線や点、余白などの重要性の有無を検証した。



図11 黄班 第2課題の作業の様子



図12 黄班 第2課題の作業の様子

(結果)

課題を行う前は、漢字としての複雑さ(部首や漢字を構成するまとまった各部分)の方が、記号的要素(部首に分類されない線や点、余白など)よりも、文字らしさにより強く影響していると考えていたため、1度目の変形の方が2度目の変形よりも文字らしさが残ると予想した。しかし完成作品を比較すると(図13)、全体的に2度目の変形の方が文字らしさを残すという結果となった。2度目の変形において、紙を重ねて切る・接着点を維持するなどの条件をつけたことによって、パーツのまとまりを分解するという目的が果たされなかったことが要因と考えられる。

このように当初の予想とは逆の結果になったものの、古来様々な書体、書風が創出されてきた漢字を対象に、その意味や形態的特徴を踏まえながら、新たな造形性を生み出す試みによって、書道史の通常の展開とはまた異なる発想からの制作の原動力となるアイデアや経験が得られたと考える。

【3 読む行為の抽象】…緑班

緑班 第1課題 「あなたには読めない詩」を作成する

文字を「読む」という段階に注目し読む行為の中にある抽象を見つけることを目標にする。第1課題は、人が「読めない」ということをどう認識しているのかを探る。

寺山修司の「月が出たならおまえを殺す／真っ暗闇ならキス／俺はおまえの墓場だぜ／さみしがり屋の墓場だぜ」という詩をシール用紙に明朝体、ゴシック体の2種、大中小サイズの3種(計6パターン)を印字したものを配付し、各自にA4の紙に再配置させて読めない詩を作った(図14、15)。

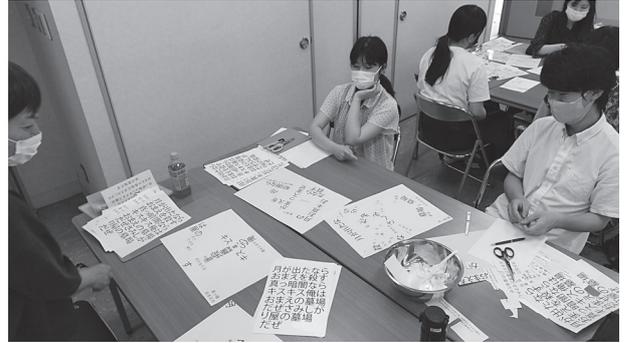


図14 緑班 第1課題の作業の様子

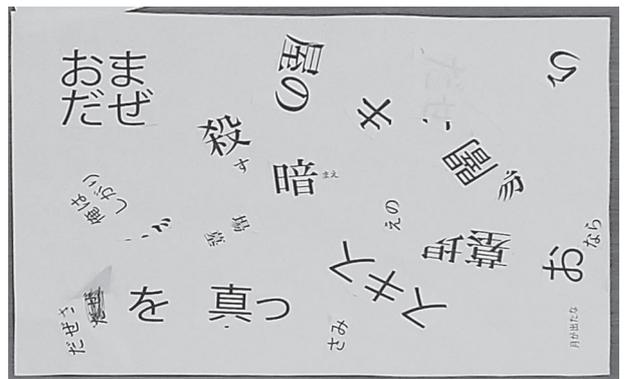


図15 緑班 第1課題 制作物

その後支持体を自由として、透明シールに印刷した同様の詩を再配置した(図16-1、2、3)。

(結果)

結果として「読めない」にはいくつか段階があるとい

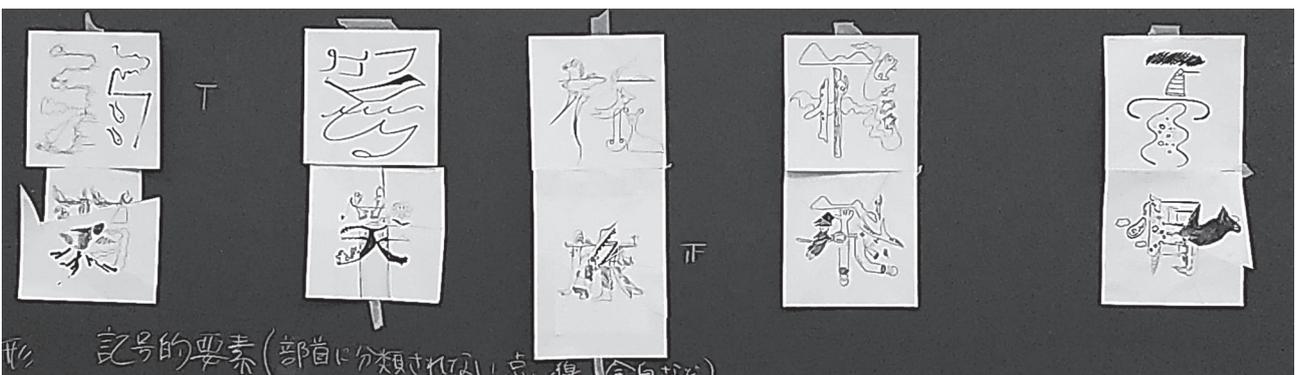


図13 黄班 第2課題 結果(上段:1度目、下段:2度目)

(結果)

読む行為における抽象は、読み取れた情報と自己補完とによって行われること、さらに、読む行為が「レイアウト的に読む」か、「文法的に読む」かに大別されることが指摘できた。

読み取れた情報とは、万人が共通で文字を見て自分の知識の中から意味を照合できた部分（可読部分）のことで、読み取れなかった部分というのは自分の知識からうまく照合が出来なかった、あるいは個人が別の照合をしてしまう部分である。感想文の中には「○○のことと解釈した」「意味が通るように並べ替えた」といった感想が散見された。この自己補完のフェーズに用いられる記憶・経験が個人的だと（共通性がない）読まれ方に個人差が生まれ、更に自己補完がうまくいかず、処理できない単語が溜まっていくことで「読めない」と感じることになる。

「レイアウト的に読む」とは、文の書かれている形式によって読まれ方が変わることを指す。例を出すと縦列は縦に読み、横列は横に読む。スマートフォンの画面比率に白と緑の吹き出しが左右から横に伸びているとチャットの図と思い込む。

「文法的に読む」とは、暗号解読のように精読し、文が成立するように読むことを指す。単語を品詞で分け文が成立するように並べ替える。句点を文末に持ってくる。「ぜっ」で切れた単語の次に「たい」を持ってくる。漢字しかない詩を漢詩と思い込み書き下し文を作るなどが挙げられる。

読むという行為を行う際にこの2種類の読み方を使い分け、あるいは併用していることが見えてきた。

【4 意識外における文字の抽象化】…橙班

橙班 第1課題 「素材による意識外の文字の抽象化」

ある素材を用いることで現れる自分の思い通りにはできない部分を含んだ造形に注目した。例えば石に彫られる文字が、石に彫るという行為に適した形ができたなら、それは人の意識だけではなく、素材の特性を伴った造形だと言える。そのような、意識外における文字の造形要素を実際に体感することを目的に実験を行った。

まず、6人が1グループになり、平面に書かれた文字を、支給された素材を用いて3次元の立体に抽出する。次に、できた立体を元に、情報を抽出して2次元の平面に書き直す。このように2次元化と3次元化を交互に繰り返して2つの行為を連続させることでできた結果を考察する。

使用した文字：「母、鶏、な、ぬ、T」の5文字

支給された素材：スポンジ、ストロー、針金、紙皿

(結果)

文字の線的な要素が、そのまま素材に影響し、針金やストローが多く使われた。大きな構造として四角に見える「母」のような文字は、スポンジが四角という共通点から多く使用された。2次元と3次元の変換の繰り返しによって、当初の文字と異なる線や面の要素が加わる作品が多く見られた。3次元化の段階で線的要素に距離が生じ、2次元化に伴って文字の変形や、要素の増加が認められた(図19)。

変換の方向性は多岐に渡ったが顕著な傾向として、点や断裂している部分が、接続され線に変容すること、素材の色や面により図と地の関係が反転するなどの変化が起こる(線でない部分が面として表現される)ことが指摘できた(図20)。反省点は、元の文字によって適度に素材を選択することで、意識的な抽象化が見られたことである。その為、素材を限定して第2課題を実施することになった。

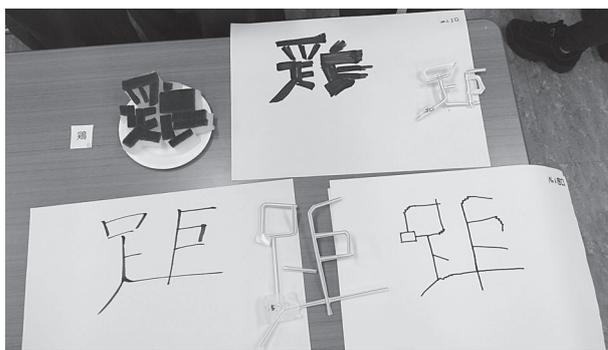


図19 橙班 第1課題 制作物

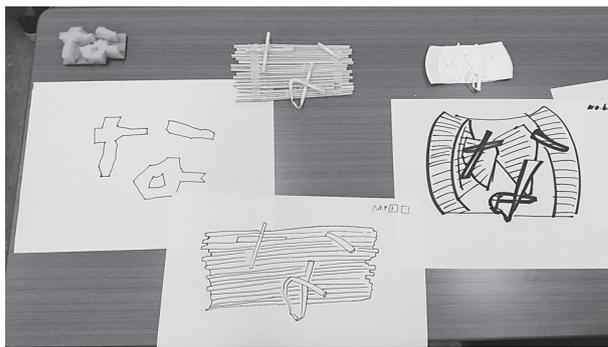


図20 橙班 第1課題 制作物

橙班 第2課題 ① 同じ文字を同じ素材で抽象化する

スクリーン上に文字（「鶏、団、ぬ、な、P」の5文字）を映し、全員が同じ素材（スポンジと両面テープ）を用いて抽象化した。前回よりも素材を限定し、各人の抽象化へのアプローチをより細かく見れるようにした。

(結果)

多かったのはスポンジをカットして再構成したもの

で、スポンジの形を基にしつつ穴を開ける、スポンジを細く切り文字の線として再構成するという例が目立った(図21)。変わった例として、スポンジを立たせる(図22)、スポンジを積み重ねて上から見た時に文字に見えるなどもあった。

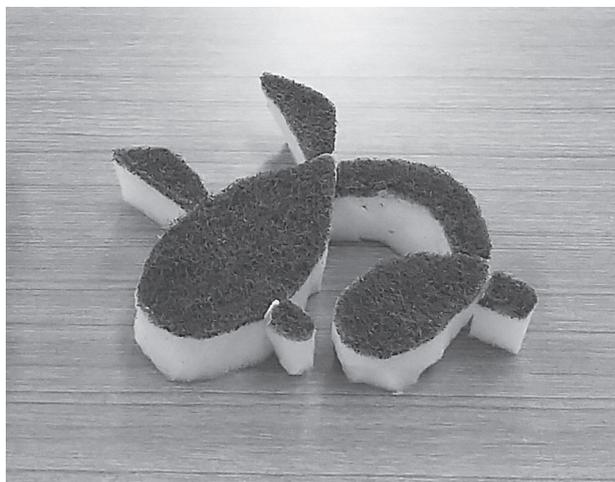


図21 橙班 第2課題① 制作物



図22 橙班 第2課題① 制作物

橙班 第2課題② 別のフォントの文字を抽象化する

「鶏、団、ぬ、な、P」の5文字について、各5種類のデザイン的なフォントの文字を班員が準備し、参加者はそのいずれか配付されたフォントを抽象化した。素材はスポンジと両面テープのみである。これによって、同じフォントの文字を抽象化してできた文字が、同一の文字の並びとして見る事ができるかどうかを検証した。

使用したフォントは以下のとおりである。

ランパート One Regular	特徴：立体っぽい
ドットゴシック 16 Regular	特徴：ドット
A-OTF UD 黎ミン Pr6N L	特徴：斜め
VDL ロゴ Jr ブラック BK	特徴：太っちょ
TA 秋	特徴：ブレ

(結果)

造形は様々ながら(図23)、文字の特徴に反応した箇所はよく似ていたものが多く見られた。また素材の扱いに慣れてきたこともあってか、素材の特性を深く掘り下げることに成功しているものも散見された。スポンジという扱いにくい素材にも関わらず、画数や形が完全に再現できていなくても、素材に寄り添う考え方でアプローチの広がり生まれ、文字の印象や強さも表現ができていた(図24)。インプットとアウトプットの部分での文字の認識や再現に係る思考の流れも把握でき、文字の抽象化へのヒントが得られた。

【前期の総評】

文字の発生課程、変形による文字とそうでないものの境界、読めない文字を読む、様々な素材で文字を表すなど、事前のディスカッションの期待を裏切らない、斬新な切り口の課題がほぼ毎週実施された。いずれも日常の文字の使用範囲では、およそ経験のない造形性や意味性への気づきが随所にあり、文字を巡る造形、芸術活動を考える上での貴重な機会となった。一方、多様な文字の世界と抽象との関係性を明らかにするという根本的な課題については、まだまだ未解明の点も多く、今回の成果を踏まえつつ更に探究を続けて行きたい。(竹浪)

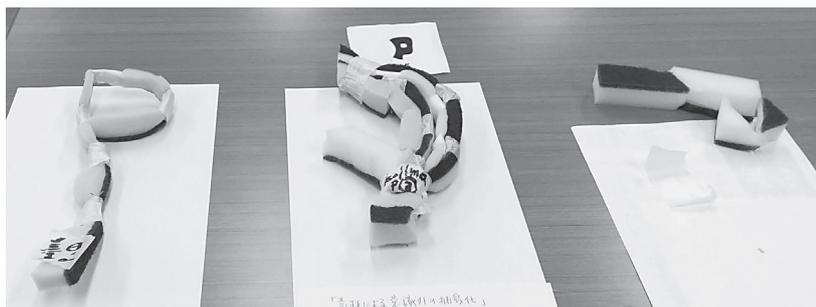


図23 橙班 第2課題② 制作物

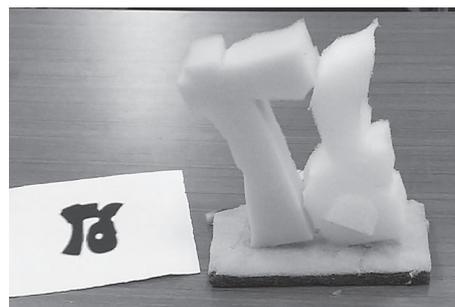


図24 橙班 第2課題② 制作物

3. 後期テーマ演習 「オノマトペ」を中心に

前期に引き続いて「抽象」とは？という問いへの答を探るべく、後期は「オノマトペ」をテーマにして考察を行った。今学期は中心となる専任教員5名に加え、客員教授の富田直秀先生（医療工学、アート・サイエンス教育）にも何度かご参加いただき、また後述のように学阪直行先生（京都大学名誉教授・心理学）にもゲストとして合評に加わって頂きレクチャーもお願いした。多様な専攻から学生が受講したこともあって、広範な意見が集まって互いに刺激的な機会となった。

【ガイダンス・最初の課題群に至る準備】

後期も学生約20名の登録があり、初めの2回の授業では、まず「抽象のしくみ」というテーマについて前期と同様に簡単な説明を行った後、予め伝えてあった「オノマトペって『 』だ」というので、今回は～をしたいです。」という「お題」への答を中心に、それぞれの受講者が自己紹介を兼ねて自らの興味の方向性を発表した。実際には、「オノマトペって『聞こえる音に依拠しがち』だ」というので、今回は『音のないものの音的な表現を』したいです。」のように指定した形通りの答も一部あったものの、寄せられた答の形は自由であった。しかし、普段当たり前のように使っているものを問い直す契機として、感覚に対する再考察や美術・文学・言語からの事例提供など、多様な材料が登場して興味深かった。一般にオノマトペと漫画を関連付ける発想は思いつきやすらしく、この時点ではその方向の答も複数みられたが、話し合いを進めるうちに造形を核とした課題が生まれてくるころには受講生の創造力と論理力を感じた。

第3回では、以上で出た意見群に対して、まず各自で分類を試み、それを基に学生間で試行錯誤を重ねながら、結果的には以下の5つの班に分けて最初の課題群を実施することにした。授業内での班の呼称を記した後に、扱う内容を（ ）の中に記載した。なお、これはあくまで試行的な分け方であり、複数の班の間に内容の重複が存在しうること、一度これらの班で課題を立案・実施した後新たな課題が見えて再編成が生じうることは了解の上である。

- ①五感班（五感（非言語・多感覚）+音）
- ②ビジュアル班（ビジュアル・視覚）
- ③文法班（語感・文法・言語）
- ④つくる班（オノマトペをつくる）
- ⑤失われた班（失われた感覚）

ここから、課題実施の残り時間を含めた数回を使って、

各班でより具体的にどのようなことを知りたいのか、そのためにはどのような課題を立案すればよいか、を話し合っ、具体的な実技課題へと進めていった。

なお、この話し合いの段階の途中で一度、教室が使用できなかったという事情もあってオンライン形式を取り、玉井が言語学専攻の立場からオノマトペの概論のレクチャーを行った。上記の班分けを意識して、今後の話に寄与する可能性のある話題を選ぶことを心がけた。

- (1) オノマトペにおける形と意味：有声音と無声音の対立、重複形・促音・撥音・「〜り」（例：「コロコロ」「コロッ」「コロン」「コロリ」）の差と図像性 (iconicity)
- (2) オノマトペの言語間比較：日本語でオノマトペで表現する内容を英語では動詞として表現する場合（例：「キーキー鳴る」に対応する squeak）
- (3) 五感の相互関係とオノマトペ：他の感覚からの拡張（例：「やわらかな味」にみられる触覚から味覚への拡張）の例と、それをオノマトペの話に関連づける方向性の示唆

大きく分けて以上の内容を紹介した。中国語母語話者の学生から中国語のオノマトペの例が出て検討するなど、学生からの発言も話を充実させる契機になった。

【課題群その1】

ここから1回あたり2課題を目安に課題を実施した。各回とも残り時間は班内で未実施の課題の構築と実施済の課題の検証に充てた。なお、いずれの課題でも、並行して白紙を配付し、作業をしながら考えたことをメモして提出する形をとっている。

① 五感班

（構成）

- (1) 「[聴覚→触覚]の過程」まず、3つのグループ（A, B, C）に分かれる。グループごとに配付される音声ファイルを聴き、それを与えられた粘土で各自で造形する。
- (2) 「[触覚→視覚]の過程」上記の造形物を残して別グループの机に移動（A→B, B→C, C→Aの要領）し、(1)で作成して置かれている造形物を見て、そこから得たイメージを与えられた白画用紙上に表現する。
- (3) 「[視覚→聴覚]の過程」上記の画用紙を残して次のグループの机に移動し、(2)で作成して置かれている画用紙を見て、そこから得たイメージを音で表現する。この際、教室外に出てその音を探して採取するかまたは作成し、スマートフォンで撮るなどの方法でオンライン提出する。

（音声ファイルの内容は全過程が終わってから説明されるが、Aは木製のおもちゃの扉が開閉する音、Bはやかに水を入れてぐるぐる回す音、Cは瓶同士をこすり

合わせる音、であった。)

(結果)

Aグループでは、一定のテンポがありパターン化している、直線と曲線に分かれる、乾いた細かい音が多い、といった特徴がみられた。Bグループでは、水を入れるための器のような包んだ放射状の形のものが見られる、柔らかい音や膨らみがある、大きな曲線が受け継がれている、といった特徴がみられた。Cグループでは、粘土も平面も反復した表現がある、大きな動きや反響といった特徴が受け継がれている、A、Bに比べて強いと感じる表現が多く見られた、といった特徴がみられた。音は時間軸を持ったものであり、他の感覚を介在させることでそこがどのように伝わるか、が重要な点であり、この課題の興味深い点でもあった。さらに反響などの要素も関連してることが、実際の作業を通じて見えてきた。(図25)

② ビジュアル班

(構成)

(1) 「[オノマトペ→形]の過程」各参加者に、以下の12個のオノマトペから2個を記した紙が渡される。

めちやくちゃ・ふわふわ・いらいら・きらきら・うろうろ・ぺこぺこ・ほんやり・べたべた・ちゃん(と)・そっくり・すっ(と)・そろそろ

それらのオノマトペを、複数通りの大きさの円・正三角形・正方形を印刷した紙から切り取って白い台紙上に

表現する。なお、図形には全体が黒色のものと、太さ数ミリメートルの輪郭線のみのものが用意され、いずれも裏返して使用しても構わない。

(2) 「[形→色]の過程」上で作成した台紙を他の参加者と交換する。今度はそこで受け取った台紙の図形表現を見て、28に分けた色の紙が机上に用意されているので、イメージに近いと思う色のところに台紙を置く。

(結果)

色と図形配置の間に一部関連がみられた。たとえば、黄色系の色の場合、黒色の図形より白色の図形の面積が大きく、かつ画面いっぱいに広がる傾向がみられた。一方寒色系では、黒い図形の比率が増加し、画面内で重心や均衡を取り合う傾向がみられた。また、画面に図形が分散する構図の場合、赤から緑にかけての色彩が強い傾向もみられた。(図26)

③ 文法班

(構成)

3~4人程度のグループに分かれ、1つのグループに3つオノマトペが与えられる。今回はすべて「も」から始まるもの(例:もこもこ・もそもそ)で統一されており、また実際には存在しないオノマトペ(例:もけもけ)も一部含まれている。それらを、白い素材(布・綿・羽・スタイロフォーム・ビーズなど:持参したものでよい)を用いてシャーレの中に表現する。

(結果)

使う素材を限定して3つのオノマトペの差を考える上

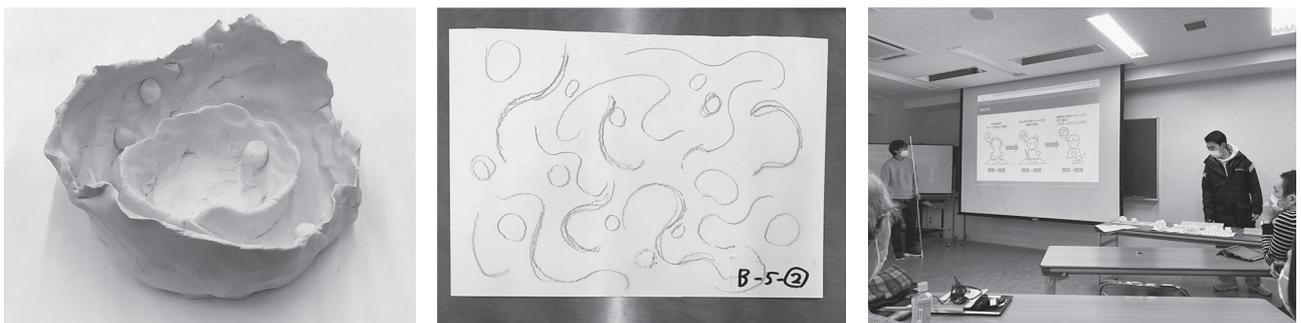


図25 課題①過程(1),(2)各々での制作物および発表の様子

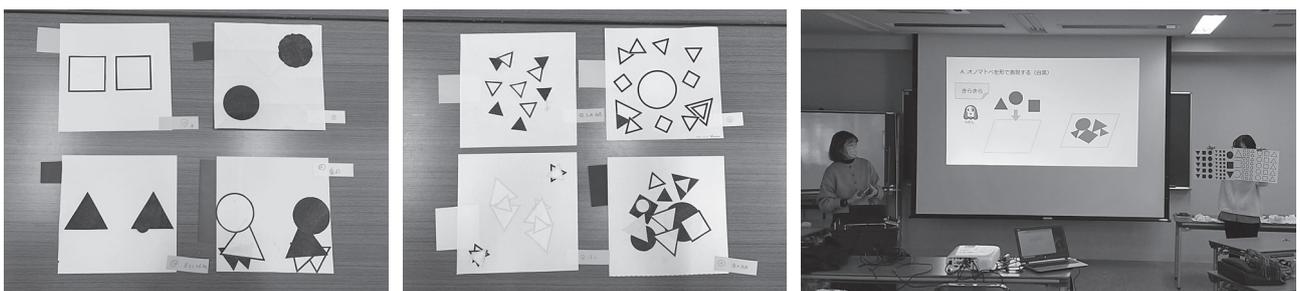


図26 課題②過程(1)での制作物および発表の様子

で、特に実在しないオノマトペも含めたことによって、ある感覚がオノマトペとして定着する前段階のメカニズムに造形を通して迫ることができる試みであったと言える。例えば、「もちもち」が弾性・不安定性を想起させ、「もふもふ」が互いの輪郭の溶け合いを想起させる中で、実在しないオノマトペ「もけもけ」は両者の中間にあって繊維感を想起させる、といった興味深い考察があった。第一段階として今回は「も」で始まるものに限ったが、範囲を広げて標本数を増やすことで（課題⑧）、さらには「ざらざら」と「つるつる」の中間とは、「かたい」と「やわらかい」の中間とは、といった問題にも繋がっていく可能性を秘めている。（図27）

④ つくる班

（構成）

(1) かな・漢字・絵文字などのカードが用意された箱から適宜取り（1～30枚、取り直し自由）、それを黒い厚紙上に自由に配置して表現する。さらに、何のオノマトペか考えて厚紙の裏に書く。（この制作物について、授業内での通称を用いて「ピラオガ」と以下では言及する。本課題を企画した班内で、ある学生の髪の色をオノマトペ的に表現したものに由来する。）

(2) 続いて、各々の「ピラオガ」に白紙を併置した上で、鑑賞タイムを設け、他の参加者の作品をみて、初見の「ピラオガ」に意味をつけて寄せ書き的に白紙に記入する。その後、各自の込めた意味を発表して推測と照らし合わせる。

（結果）

創造性に富んだ多様な答が出てきたが、心情・状態・名称のように意味付けを大まかに分類できる可能性、ま

た漢字や絵文字のカードの与える影響力が非常に強い可能性が、分析の中で言及された。作者が考えた意味付けと鑑賞者が見て感じた意見に共通点もあり、意外と伝わるものだなと感じられた。いずれにしても、各受講者の世界観が反映されて興味深い課題であったといえる。以下に挙げる例（図28）で、作者の意図は左上→右下の順に、「①見られてはいけない人に見られてはいけないものを見られてしまったときの身体感覚、②打ち上げ、③少しずつ変化していくこと・世襲制・子孫繁栄、④ありあまるカワイさ、⑤すごいカワイイこと」。受講生の感想の中に、②で「とりあえず色々おいといて飲むとき、2次会、おつかれ」、また⑤で「かわいすぎて怒が静まる」のように、作者の意図と近いものがあつた。

⑤ 失われた班

（構成）

(1) まず、1つの日用品を見て、3～4人のグループで思いつく限りのオノマトペを出し合う（例：鉛筆を見て光沢の「つるつる」・動きの「ころころ」・先端の尖りの「ピンピン」）。その後、それらのオノマトペを使わずに、その日用品の特徴を見つけ出して言葉で表現する。

(2) 「直接知覚できないが存在するもの」の例として、「肝臓・南極大陸・木星・鏡の中の見えていない部分・ウイルス」から選び、オノマトペで表現する。

(3) 「知覚できないが存在する空間」（例：瞑想の空間、3Dゲームでマップの裏に飛んでしまった時の空間、脳内）を思い浮かべてもらい、そこに観測点をおき、新たな感覚を持ったつもりで、そこでオノマトペを生み出しそうな対象物を紙に描いてもらう。

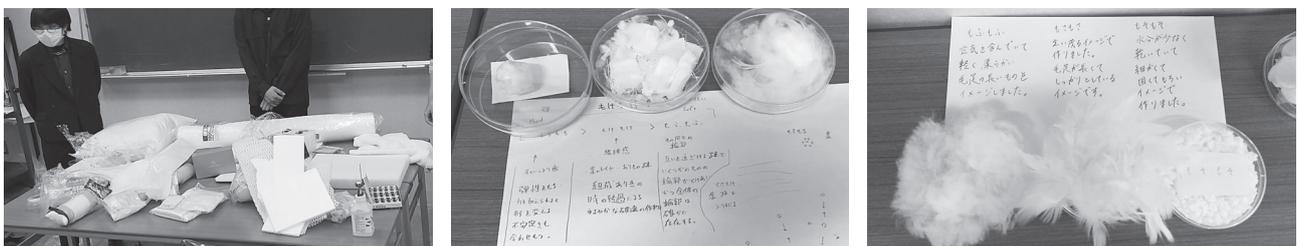


図27 課題③素材および制作物



図28 課題④作業風景と制作物

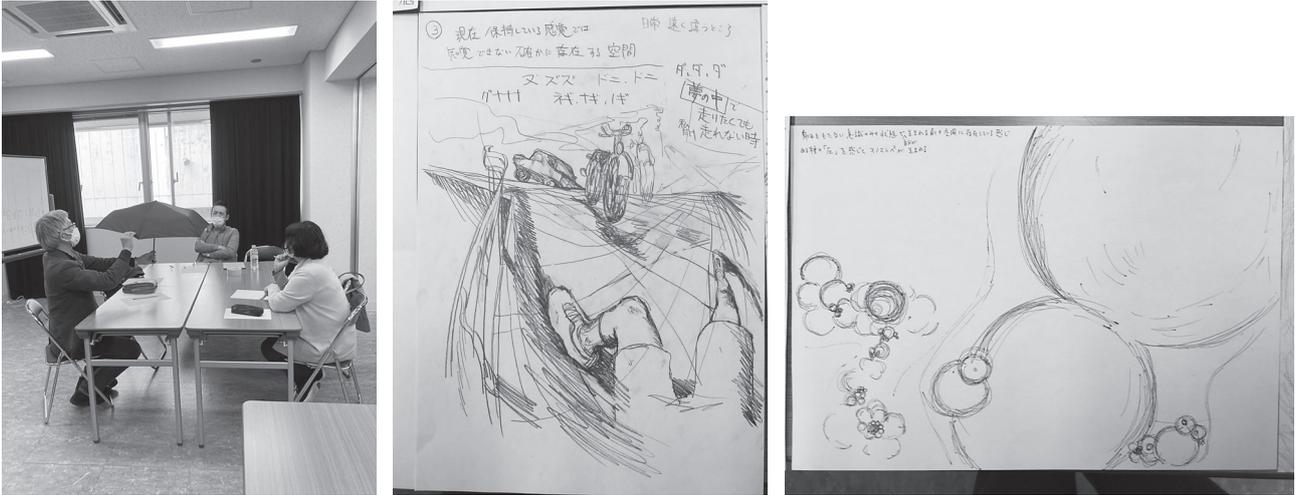


図29 課題⑤過程(1)の作業風景と、過程(3)での制作物

(結果)

オノマトペは日常生活の中で馴染みのある物体・現象から生まれやすい、という考えを基に、物事の特徴のうちオノマトペを使うことで削ぎ落とされてしまったものに気付くことから始めて、最終的には想像力をフルに使って日常生活から遠いところでオノマトペを生み出す試みへと段階的に進め、「未だ持っていない感覚」(=失われた感覚)にアクセスすることが本課題の趣旨であった。前提に人間としての知覚があるわけなので、中心を為す(3)から一定の特徴を抽出することは難しかったが、解答の多様さは興味深かった。これに至る「助走」的部分でも、例えば(1)で色への言及が多かったことが色を表すオノマトペが一般にはないという事実と符合して興味深い、といった一部の傾向は観察された。(図29)

以上を踏まえて、それに続く回で全体の合評を行った。この日は葺阪直行先生(京都大学名誉教授・心理学)にもゲストとして合評に加わって頂くとともに、ご専門の内容を踏まえたレクチャーも実施して頂いた。脳は破綻のない「物語」をポストホックに創発する、という予測的な脳の神経美学の観点からオノマトペとの接点に触れて頂いた。オノマトペにおける音と意味の関係について脳科学の観点から深い分析を提供して頂いたのは貴重な機会であった。オノマトペは感覚の鋭いものさしとして使えるという点、オノマトペか否かの境界は存在しないという見方など、興味深いお話を伺うことができた。

【課題群その2】

前回の合評を基に、次にどのような課題を行うか、学生が進行係となって全体討議を行う回を設け、その結果、次の⑥~⑧の3つの班に分けることにした。(図30)

⑥色班(②のビジュアル班の内容を発展させて他課題と関連づけたもの)



図30 作業風景

⑦ピラおガ班(④のつくる班の継承発展、名前も改めたもの)

⑧文法班・続(③の文法班の継承発展)

続く回に、この3班の体制で課題群を実施した。

⑥色班

(構成)

最初に、絵の具やクレヨンを用いて自由に色をひとつ作成し、それをイメージしたオノマトペを作成する。その上で色は手元に持っておき、オノマトペを順次受講者間でまわしていき、受け取ったオノマトペからイメージされる色を1つあたり3分でカード上に作成する、という作業を10個のオノマトペについて行う。この後、まずはさまざまなオノマトペについて作成した色を出席者ごとにまとめたものを鑑賞する。続いて今度は、全員のカードを回収し、作成された色をオノマトペごとに並べたものを鑑賞する。

(結果)

色の方向性が人によって散らばったものもあったが、1

つの方向の色への収束に近い結果のオノマトペも少しはあった（例：ブルー系の色に対する「サーーな」というオノマトペ）。しかし、比較的多くの例で元の色と近い色が1～2個はあったのは興味深いところである。（図31）

⑦ ピラおガ班

（構成）

3つのグループに分かれ、それぞれにテーマが与えられる（他のグループにはこの時点で伝えてはいけない）。それを基に黒画用紙上に、ピラおガ箱から1～20枚程度のカードを取り出して自由に配置することで表現する。なお、ピラおガ箱は2種類あり、各テーマに対していずれのピラおガ箱から引いて作った人もいるようにする。作成したピラおガをテーマごとにまとめて配置し、他グループのテーマを推測しながら全体で鑑賞する。

（テーマは、(A) 優雅に歩いている人のイヤリングの気持ち・(B) 画像が劣化した状態・(C) IQ 高男くん、の3つで、2種類のピラおガ箱というのは、平仮名やアルファベットが入っている箱と、それに印象の強い漢字や絵文字が加えられた箱であった。）

（結果）

各自が想像力を発揮できる点は前回の試み（課題④）と同様であったが、箱を2種類に分けることで、文字の持つイメージがピラおガ全体に与える影響を観察できた。（図32）

⑧ 文法班・続

（構成）

与えられたオノマトペを白い素材（布・綿・羽・スタイロフォーム・ビーズなど：持参したものでよい）を用いてシャーレの中に表現する、という点は以前の課題と共通であるが、今度は各個人にオノマトペが2つずつ与えられ、それらをシャーレの中に表現する形である。実在しないオノマトペが含まれている場合もある。今回は、それぞれのオノマトペのペアが対を為す形（例：「もかもか」と「かもかも」）になっており、その差をどう表現するかが焦点となった。

（結果）

基本的に同じ素材を用いて高さの差で対を表現するなどのケースと、別個のパターンで各々を作ったケースの両方がみられた点が興味深かった。2語の対に絞ったことで特に存在しないオノマトペがどのように表現されたか、といった視点から、課題③での問題提起への答に迫ることができればと思う。（図33）

時間の都合で1日に3つの課題を詰め込んだこともあって、検証の時間をゆっくりととることができなかったのは反省点といえる。ただ、Google Classroom を活用して、各班のレポート、受講者の感想を互いに閲覧可能なファイルへの提出にすることで、意見の共有を可能にした。授業全体の感想や、今後につなげるためにオノマトペ以外の抽象理解のテーマに関するアイデアも募った。

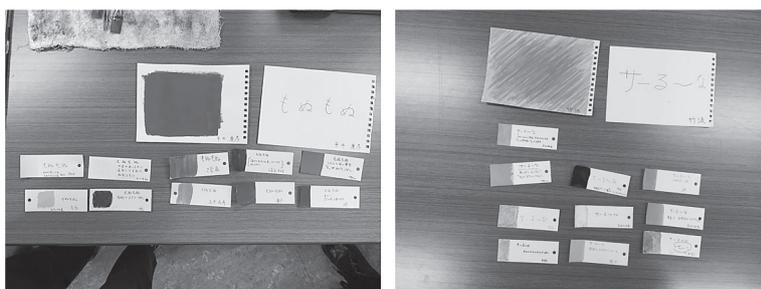


図31 課題⑥ 制作物



図32 課題⑦左から順に、テーマ (A), (B), (C) の制作物

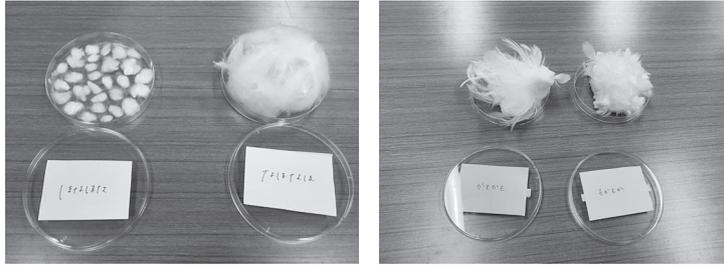


図 33 課題⑧ 制作物

【後期の総評】

今期を通して、実技課題を通してオノマトペを扱うことで、従来の言語学、さらに広い視点で見た認知科学とはまた異なる創造的なアプローチができた感触を持って

いる。今後、他のテーマから得られた知見と組み合わせることで、「抽象」のしくみの解明という大きな目標に向けて前進することができればと考える。(玉井)

