

保育の視覚表現 II

Visualistic Expression on Child-care II

出 地 章 道
Akimichi SITCHI

はじめに

保育者の養成校の教員が、学生に表現の視覚的問題について、なにをどれだけどう伝えたら良いのか、保育者として過不足のない「視覚表現への専門知識」とはどこまでなのか、また保育者はそれを保育のなかでどう生かし、どう考えていったら良いか、造形表現、視覚表現になるべく保育者も楽しみながらチャレンジ出来るよう、保育の造形、視覚表現の土台、基礎となる部分について考えていく。言ってみれば、造形的な理論、あるいは視覚的な理論と保育技能との結びつき、繋がりとなっているようなものについて、例をあげながら論じていく。

色彩学、造形原理・造形心理学、あるいは具体的にペープサート、パネルシアター、エプロンシアターなどの視覚表現技術の考え方や、演出方法、絵本、紙芝居などの視覚表現、環境構成としての壁面など保育に直接関連してくると思われるものを取り上げる。

今回は視知覚と認知の問題などを、主にパネルシアターを例として挙げながら考察する。

2. 紐帯

昔の話で恐縮だが、図画工作の授業や造形的表現の授業の組み立ては、それにあたる教員によって様々であった印象が深い。何年か前までは、教員が日本画の畑の出身であれば日本画の、また油彩画の出身者であれば、油彩画の基礎教育を念頭においてその指導計画がなされていた例を何件も聞いていた。具体的に言えば、先生の出身が洋画畑であれば「デッサン」である。保育科の学生は、養成校で「石膏デッサン」を学んだ。なかには相当な時間をそれに費やしていた学校もあった。絵の基礎は「デッサン」であるから「デッサンが出来ればなんでも出来る。」という発想である。そしてその事は、半分あたっているように今も思えないではない。その目的が必ずしも「保育者」を目指しているわけではなければ、である。

音楽については、まるで門外漢なので専門的な事はなにも述べられないが、少なくとも養成校として始まった初期の段階では、多くの養成校の保育科の音楽教育は「ピアノ」であり「クラシック」が基礎である、という思いがどこかにあったように推察するのである。そして、このことも半分は確かに正解なのだろうと腑に落ちるところがある。

また、これとは別の「授業方法」を取っている養成校も多くあったと思う。造形で言えば「子どもの造形あそびや、保育技能の具体的理解」を重視するような考えかたである。スタンピングやドロッピング、視覚表現ではペープサート、手作りの紙芝居、など。また手作りオモチャや粘土の造形、少し準備や配慮がいるがフィンガーペインティングなどである。

どちらにしても、ひとつはそこで育つ保育者が何を目的として（保育観）、どんな内容のものを用意できるか（実践）、という問題であろうし、また養成校（教員）は「どんな」保育者を育てようとしているのかという、理念と思想の問題なのだろう。

また同様に何年か前、大学の授業を現場につなげていく「応用力」が最近の学生には足りない

との心配を口にする先生もいたようにと記憶している。たとえば「基礎のピアノ技術（バイエルなど）」が「幼稚園でのピアノ」にうまく繋がっていない。「石膏デッサン」が子どもとの「造形遊び」に生かせない、というような教員側のジレンマでもあったと思う。そこで童謡が弾ける、こどもと歌が歌える学生を、デッサンよりも楽しいオモチャ作りを、という流れになって来たのかも知れない。

学校での「理論」と保育の場での「実践」を結ぶ、紐帯のようなものをつくるための「応用力」あるいは「臨床知（実践知）」（clinical knowledge）¹⁰などを、なんとか学生に身に付けてもらいたい、という有る意味でおごった考えが、結果としては短絡的に「すぐに現場に使えるものを」「こどもが喜ぶものを」といつの間にか安易に、インスタントに繋いで考えてはいまいか、と考えるでもない。

図画工作や造形的表現は「保育技能」の教科目である。つまりは演習の形を多く取って授業計画がされている。先に述べたように、善し悪しを別にして時代から見て「ペープサートが新鮮さを失って見えればパネルシアターを」という取り上げ方をしてきた様に思うのである。しかし、時代はまた古ぼけた印象になっている「ペープサート」を、もう一度見直そうとしているような気配が、阿部恵、ほかの著作物などからほのかに感じられる。

これらを考え合わせていくとき、時代や流行が変わっても、その変遷に流れない単純な基礎の理論、造形や視覚表現の核となっているデザインの基礎理論もまた、見直され、取り上げられて良いように思うのである。その基礎理論の見直しや再確認が理論としてではなく、方法として、紐帯を太くしていくことのヒントになりはしまいか、と考えるのである。

3. 大きさはなにか

電気店にいくと、大型のテレビジョンがところせましとばかりに並んでいる。画面映像の迫力や臨場感が違うのだろう。また日本の美術展に足を運べば、100号、200号といった大作が並んでいる。むかし山本直純（作曲家、保育関係では「こぶたぬきつねこ」の作詞、作曲で著名）のやっていた「大きいことは、いいことだ。」というCMではないが、テレビも冷蔵庫もみんな大きさを目指したのである。このこととの関係はむろん無いだろうが、保育のほうでも「大型絵本」などというのがある。

昔、「ちびくろさんぼ」という絵本が「差別用語」の問題で発行禁止になったことがある。男の子が傘をさして、ジャングルにいくと虎にであうというような、「子ども向け」の絵本で、作者はその絵も描いている。しかし、ここで「禁禁」の問題を述べるつもりもないし、内容やその評価について意見があるわけでもない。その本の大きさについて語ろうとしているのである。

この原書を比較的忠実に再現したと思われる「復刻版」が径書房より出版されている。「ちびくろさんぼのおはなし」はずいぶんと「小さな」絵本（縦幅13cm×横幅8cm）である。役者あとが

きによればこの大きさは、「1899年にイギリスで、ヘレンの希望どおり、子どもの手のなかにおさまる小さなサイズの絵本『ちびくろさんぼ』として出版されました。」とある。作者のヘレン・パナーマン婦人は100年ほど前、夫とともに、当時イギリスの植民地だった、インドの奥地で伝染病予防の仕事をしていたのだという。しかし暑さになれないヘレンの子どもたちは、夏のあいだだけ高原に移らなければ健康が保てず、ヘレンは離れて暮らす子どもたちをはげますために、毎週のように絵手紙をおくった。そうした多くの絵手紙のなかに、このヘレンが作った手作り絵本があったというはなしである。作者ヘレンの「子どもたちの小さな手に、ちゃんと収まるように」との思いからこの大きさになったとのことである。「こどもがちゃんと持てる大きさ」。このヘレンのような発想が、保育にかかわる上では、根源的で大切な物事の考え方のかも知れない。

すこし話がそれだが、学生にパネルシアターを作らせるとき、おおくの学生は教科書の指示とは違って「絵人形」を小さく作ろうとする。理由は「小さくかわいい作品を子どもたちに見てもらいたい」という事ではない。大きさを間違えた、あるいは大きくコピーするのが面倒だ。大きいとPペーパーも使うし、制作も面倒だということらしい。

もちろん、ハンドパネルの作品のようにやや小さく作る物や、鑑賞者の人数、演じる部屋の大きさなど、「絵人形」の大きさを決定づける要素はたくさん有ると思われるが、「普通に」子どもにパネルシアターを見て貰おうとすると、その大きさの基準として考えられるのは、私は「母親の顔の大きさ」だと考えている。

人間が生まれて何をはじめて目にするか解らないが、生まれたての時には、ほぼ世界が見えていないように聞く。赤ちゃんが注視をしているようなそぶりをするのは、生後一ヶ月頃、目で後を追う様になるのが（追視）生後二ヶ月位、大人に近い視力（1.0）を持つのは3歳ぐらいからだという話である。つまり、乳幼児がやがて、「それ」が「それ」あることを認識するのには有る程度の時間がかかるのだという。それならば、「子どもが最初に認識するもの」が母親の顔であろうと考えるのは乱暴な推論ではないと思う。子どもの絵の発達から考えても、多くの（ほとんどの）子どもは「頭足人」を描く課程を経て発達している。「顔」は認識される物としていかに重要な要素であるかがこのことから理解できる。「頭足人」には顔から直接、手と足が伸びている。たいがいの場合細い棒のような手足である。足は足首から下を表現しているかのように、ちいさな「まる」がつけられることも多い。面白いのは、「耳」がつけられていることが多いことである。「顔」「手」「足」「耳」という人体の部位が、子どもがはじめて「図式的」に人間を表現する（認識を具体化する）時の表現要素である。不思議だが人間の胴体部分に関してこどもは描かない。人体で一番の大きい部分である。それを子どもは描かない。子どもは興味、関心が「トルソー（胴体）」には無いらしい。胴体が無くて頭に直接、手足と、なぜだか耳がついている。「頭足人」の由来（由縁）である。「耳」については「見ると聞く」という五感の認識と関係が想像出来そう

だが、ここでは「視覚と大きさの認識」についてもう少し考察を進めていく事とする。

図式期がもうすこし発達すると、家族だの飼っているポチだのが描けるようになる。その時家族の絵を描くような場合では、お母さんが中心となる。あとは「いもうと」だの「犬のポチ」だのが周りに描かれる。影の薄いお父さんなどは後から隅っこ余白に思い出したかのように小さく表現される。だれかに「あら、おとうさんは？」などと言われて思い出したのである。こどもは「好きなもの」を真ん中に大きく描く。あとは興味のあるものを書き足していく。このように子どもの表現を辿ってみると、「母親の顔」は子どもにとっていかに関心の深いものが見えてくるのである。それは「ものの大きさ」のある基準としても、である。

先におかあさんの顔は、子どもにとって「ものの大きさ」の基準になるよ、と学生にパネルシアターを制作するときにアドバイスすることを述べたが、絵人形を「大」「中」「小」と想定するときには、「大」は自分の顔を一回り大きくして、「中」(標準)は自分の顔の大きさ、「小」は自分の手のひらの大きさを目安にすると良いと思う。もっと小さければ「赤ちゃんの手」であるとか、大きければ「肘から指先まで」というように人間のからだにイメージをつないで考えていく事が、案外だいじな気がするのである。

大きさは基本的には比較の問題である。それでは、人はなにを尺度として「大きさ」を認識しているのか。たとえば、人類の歴史から大きさや長さの単位のことを考えてみても、「インチ」も「フィート」も「ヤード」も日本の「尺」も皆、人体の部分の長さから始まっている。つまりは自分(人体)を、大きさ小ささを感じる尺度にしていることがわかる。このことを考えるとき、こうした考えかたもあながち不自然な発想とも思えないのである。

イメージができないうちは仕方がないので、書き加えて置くならばおおきい絵人形はA3サイズいっぱいもの(これ以上おおきくなると絵人形は操作が難しくなる)、中ぐらいの場合はA4サイズのPペーパーで切り取れるもの、小さいものはA5というのでも、最初のうちの目安としては良いかも知れない。

4. 視知覚

また、当たり前のことだが大きさは見る者と演じられる物との距離に密接に関係している。大型電気店の大型テレビの視聴コーナーでもテレビと視聴者との距離は、どの店でもほぼ一致していた。これは視野とサッケードの問題である。人間は水平方向でおよそ180度(左右それぞれで90度)、垂直方向でおよそ130度(上下それぞれで65度)の視野の中の対象を検出できるが、鋭敏な視覚はこれよりずっと狭い範囲に限られている。絵本を読むのも、紙芝居を見るのも、パネルシアターを楽しむのも皆この視知覚の働きのなかにある。

その前に、まず「物が見える」ということの仕組みを簡単に整理しておく事にする。物が見える為には、条件として三つの要素が必要となる。物を照らす光と見つめられる物体と見つめる目

である。これを視覚現象の三要素と呼んでいる。光は電磁波の一種で、有る波長を持ったが可視光線となる。有る波長というのは、380ナノメートル（1ナノメートルは1メートルの10億分の1の長さ）から780ナノメートルの波長のことで、それより波長が短ければ、紫外線やエックス線、長ければ赤外線やレーダー線などになる^③。携帯電話などにも電磁波は使われている。波長は2,30cmほどである。この可視光線が物に当たって、反射した色や明暗が目の中の視細胞に知覚されてここである種の電気信号（光線インパルス）に変わる。これが視神経によって脳の視覚領域に達して外界の映像を知覚する^④のである。

ところで「ものが見える」というプロセスはかいつまんで云うと以上のようなことであるが、絵本を読む事や、パネルシアターを楽しむという場合にはさらに2つのシステムの考慮が求められる。つまり、180度の視野はあっても鮮明に見える範囲は中心視の範囲の中だけである。これがどれ位の角度の範囲かという、中心窩（網膜の中心にあるくぼみの部分。この周辺に視細胞は密集している。）から僅かに2度の範囲になる。解りやすくいうと、片目を閉じて、片手を伸ばしその親指を立ててみる。その親指の幅が中心視にあたる2度の角度になる^⑤。（話は戻るが先ほどの長さの単位、インチはこの親指の幅に由来する。）

中心窩を取り囲む傍中心窩に映る像はそれより鮮明さが落ちることになる。近周辺視はさらに解像度が悪くなるが、それでもある程度の情報は捉えることが出来る。たとえば、周辺部の対象の動きは、対象の検出をきわめて容易にする。このことは、パネルシアターの絵人形の登場人物の動きや関係の知覚、知見に重要に関わってくる。つまり鑑賞者（子ども）とパネルとの位置関係、パネルの大きさ、動く対象（絵人形）の弁別、認知の問題としてである。

対象を見るとき目の動きは、「サッケード」と呼ばれている。これは1878年にエミール・ジャヴァル（フランスの科学者）によって名付けられた。かれは、子どもが文章を読むとき、目を小さく跳ぶ（saccade）ように動かしては止め、またほかの部分に動かしては止める事をくり返すのを観察する。私たちが本や絵を見るときも、目の動きは同じようになる。私たちの注意が周辺部の興味深い対象に向くと、目はそこに動いて止まり、そしてまた……というように、これが

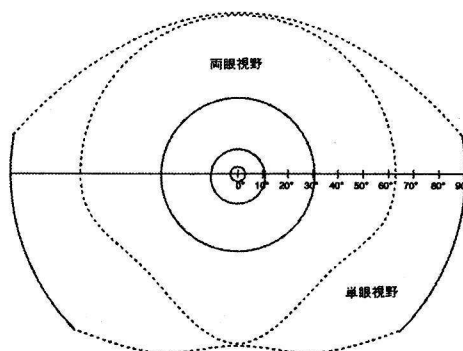


図1-1 単眼視と両眼視の視野の限界（ロバート・L・ソルソ I）2006

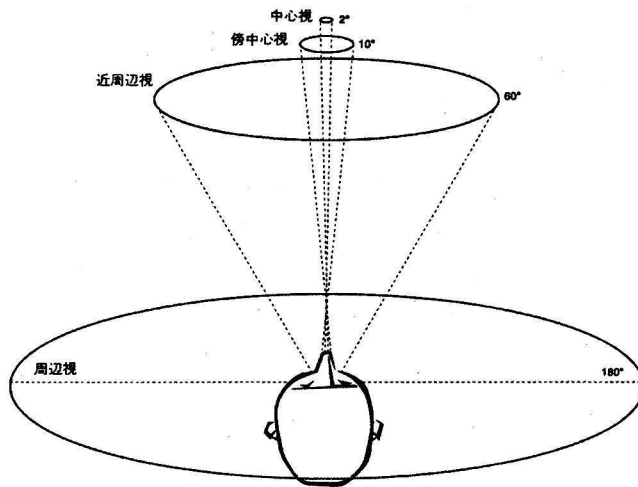


図1-2 中心視, 傍中心視, 近周辺視を示す円錐 (ロバート・L・ソルソ I) 2006

次々繰り返される事になる。「視覚的認知」が起こるのは、注視している間である。絵などを見る
ときの注視時間は、場合によっても異なるが、平均すると約300ミリ秒位である。(まばたきは約
20ミリ秒かかる。)

サッケードにかかる時間はほんの一瞬である。個人差はあるが、視角で2度のサッケードで25
ミリ秒, 10度で45ミリ秒ほどである。眼球が動く間は像がぼやける。視る対象が興味深かったり,
わからなかったり, わかりにくかったりする場合には, 300ミリ秒よりずっと長く目を止める。ま
た反対に, 興味のある部分を探して, 目がおおきく跳ぶこともある。この「注視と跳び(眼球運
動)」が, 視覚情報の処理, 知見, 知覚には(ものを視覚的に理解するのには)重要な仕組みにな
る^⑩のである。

それでは, 「りんご」が「りんご」であることを, 私たちが視覚的に理解しうる為には, どのよ
うな情報の流れが私たちの内には必要だろう。視知覚は, まず「りんご」を視覚的な刺激として
認知することが最初の入り口になる。それから「りんご」と「他の物」とを弁別する作業を取り,
さらにその刺激を過去の経験に照らして解釈するという行程を取る。つまり「りんご」を視覚的
に受け止め「あなたはだーれ?」という認知の行為を行い, 過去に経験, 理解をしている記憶を
辿って「りんご」だと了解するのである。認知決定の主要な三つの要素は, 感覚器官(目の働き)
→ 知覚特性(ものの見方) → 認知過程(プロセス), である^⑪が, この視覚的認知を考えるに
は具体的に「図」をあげてイラストで説明する方が, 一般には理解しやすい。

私たちには「視界に入っているにもかかわらず見えていない。」ということがある。有名なもの
は, 誰もが一度はなにかの機会で見ている筈の「ルビンの盃」だと思うが, ここでは別の例
をあげて見てみることにする。



図2 齊藤 勇 II) 2003

この図は、絵の題名が明かされるまでは、多くの人は「それ」を認知することが少ないかと思われる。題名を知らなければ、水辺に木が三本と草、右下の四角い白いものというだけの認知だけで終わる人が多いのではないか。

はじめに「ルビンの壺」と振ってあるので、気がついた人もいるだろうが、「ルビンの壺」同様に「地」と「図」の逆転によって見えてくる「絵」になっている。題名は「ナポレオンの亡霊」。題名を聞くと、私たちは慌てて「ナポレオン」を探しはじめ、立木の間のナポレオンを捜し出し、画面右下の白い四角のものは、お墓だったのか、と思うのである。

与えられた図を「良く見てみても」理解できないが、題名を知れば「それ」を発見することが出来る（トップダウン知覚）。題名が分からないうちは、大胆な予想（このとき予想に用いられる知識の枠組みをスキーマという。）を立てて謎解きを行うことになる。このように受動的に視覚的刺激を受け止めるのではなく、積極的に意味を見つけようとすることを、「意味づけ機能」⁽⁶⁾と云う。

この図のはなしを学生達に持ちかけると、はじめは面白がってもらえるが、解らずに怒り出す



図3-1. 齊藤 勇 II) 2003



図3-2 齊藤 勇 II) 2003

者もいた。図3-2には「ねことねずみ」と答えが返ってきて、いかにも保育科らしい答えだと思ったりもした。図3-1はダルメシアン犬、ダルメシアンが向こうを向いて地面にあるエサを食べているところ。そう思っただけで見るとなるほどダルメシアンに見えてくる。図3-2の方は一番むずかしいと学生たちは口にするが、答えは「こちらを向いている牛」である。

5. パレイドリア

パレイドリア (pareidolia) と「見立て」は「そのように、見える。」と「そのように、見る。」というくらいの意味の違いはあるのかも知れない。詳しくは作者の中川李枝子氏の発想の中にあるのだから解らないが、まあ「見立て」たのかも、その両方かも（体験もあったのかも）知れない。中川氏は保育士さん出身の作家で、絵本「ぐりとぐら」や「げんこつ山のタヌキさん」の作詞などでも保育関係の皆さんには馴染みの深い方である。絵の方は、柿本幸造氏でこの方も名作「どうぞのいす」で著名である。「どうぞのいす」は絵本の他に、パネルシアターの教本の方も有名なので、頭の隅から離れないのかも知れない。

考えてみれば、ペープサートもパネルシアターも人形劇も、皆「見立て」のうえに成り立っている視覚表現と言えるかも知れない。それぞれに「図（記号）」や「絵」や「木偶」などを、うさぎさんやくまさんに「見立てて」表現するからである。

パレイドリアというのは壁のシミや、天井の木目が人の顔に見えたりする変像のことである。火星の地面の石が人の顔をしているとか、ひょっとしたら「心霊写真」などもその例に入るのかも知れない。人はよほど「顔」が好きらしく、「点」が三つあるともう人の顔を想起出来るようだ。

私事を例にして恐縮であるが、いまバナナの段ボール箱のパレイドリアを使った創作活動と教育活動を行っている。

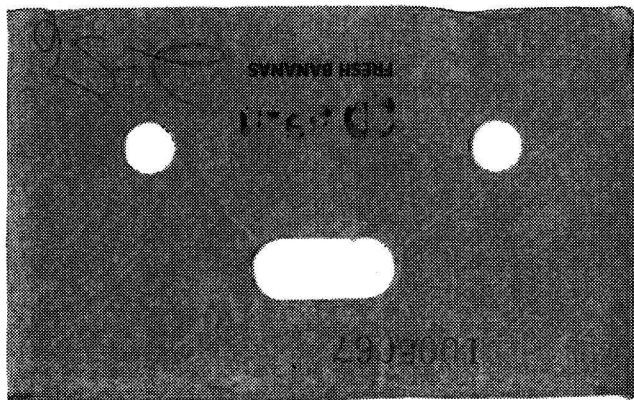


図4 バナナの箱の逆転図

本来、バナナの箱をひっくり反したものに、意味など有るはずも無いものだが、私たちには人の顔（お面）に見える。ここでは、空気穴（通気口）は「目」に、手掛け穴は「口」に見えてくるのである。

この本来「用」の為だけで作られた「顔」は能面のように比較的無表情に見えるので、ある専門学校の色彩学の授業で「色彩の連想・イメージ」の実技表現として取り扱った。

以下、バナナの箱を「人形」として少し体の部分を加え、それに抽象的色彩連想を使いながら、色で感情の表現をするためのテキストと学生の作品である。このテキストは、顔の部分がベースカラー（基調色）、背景がアソートカラー（配合色）、目、口、腕などの部分にアクセントカラー（強調色）を配色出来るように構成してある。カラーコーディネート初歩のテキストとして制作した。

予想外にこの「バナナの箱の顔」は、次に論述する「黄金比」の近似にもなっていた。

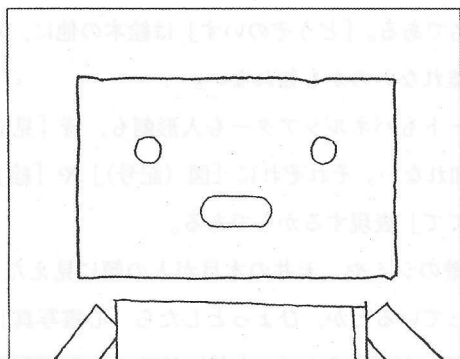
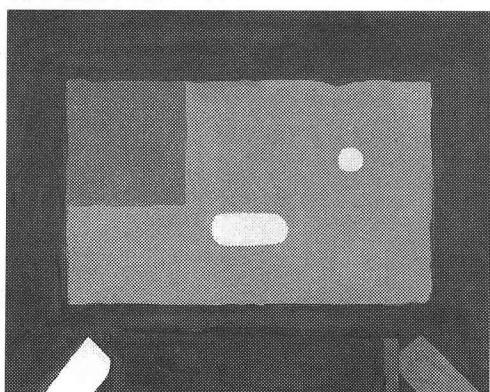
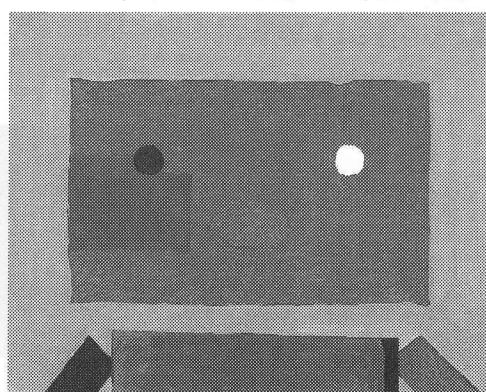


図5 テキスト 出地 章道



学生作品 1



学生作品 2

6. かたちと比率

かたち (shape) は、おおきく分けると2種類に分けられる。立体の「かたち」と平面の「かたち」である。造形的なもので例をあげれば、彫塑などである。団体の美術展などでは、「日本画」「洋画」「彫塑」など、部屋を分けて展示したりするが、あれも立体と平面の区別のひとつになる。彫塑というのは彫刻のことではない。「彫刻と塑像」のことである。彫刻というのは刻むという字が示すように、石や木材をノミなどで削って形を探っていくやりかたで、運慶や舟越桂、西洋ではミケランジェロなどが思い浮かぶ。塑像とは粘土などで「かたち」を作り、石膏でそれを型にとって、ブロンズをその型に流して制作する。ロダンや佐藤忠良の作品などがその例である。佐藤は絵本「おおきなかぶ」の挿絵で保育の世界でも著名である。

立体の形は、見る方向や角度によって空間から切り取られるコントロール（外郭線）を持つ。カメラなどで色々な角度（アングル）から仏像などを撮れば（立体を平面上に移せば）形も表情も違って見える。

その立体的形（量）をつけるために彫刻家は形の外部（大理石やケヤキ）からコントロールをさぐり、塑像家は内側から（芯を立て、粘土で肉付けしていくことであるべきコントロールをさぐっていくのである）。

近代の「造形」はもう少し複雑で（境界が曖昧で）保育関係の方に馴染みの深い作者を取りあげると、たとえば「モビール」（これは立体的室内環境構成の造形表現方法として、保育所や家庭で制作された方も居られるかと思う）は、カルダーが考えたとされる近代的立体造形表現である。

平面の形は、これが描かれたものでも、塗られたものでも、切り取られた紙などであっても、決定的なひとつのラインを持ったものになる。これをアウトライン（輪郭線）と云う。絵本もパネルシアターも紙芝居も平面のかたちをとった、視覚表現である。さらに絵本、紙芝居に使われる用紙そのものも、パネルシアターの舞台そのものも有る大きさをそなえるかたちである。平面の形をシェープ (Shape) と呼び、立体の場合の形はフォーム (Form) と呼ばれ区別される⁹⁾。シェープは物の表面上の限界を持つ面の性質であり、平面上の輪郭や立体形の外郭線に囲まれた平面上の面積、シルエットなどの図形である。

平面の形で矩形や螺旋を例にとれば、良く聞く言葉に「黄金比」または「フィボナッチ数列」あるいは「白銀比」などが思い出される。黄金比とフィボナッチ数列は近似であるので、黄金比を例に論じるが、これは1:1.618……の比例である。身近なところでは、一般的な名刺やたばこの箱、クレジットカードなどがその例となる。矩形としては最も美しい比率として考えられており、「ミロのヴィーナス」や「パルテノン神殿」が有名な例として、取りあげられる。実際に様々な矩形を並べて自分の「感覚」を試してみると面白い。下の矩形のなかで、一番「美しい」と思われるのは、どれだろうか。

フィボナッチの数列は、オーム貝の切断面や向日葵の種子の配列にみられる黄金比螺旋をよく

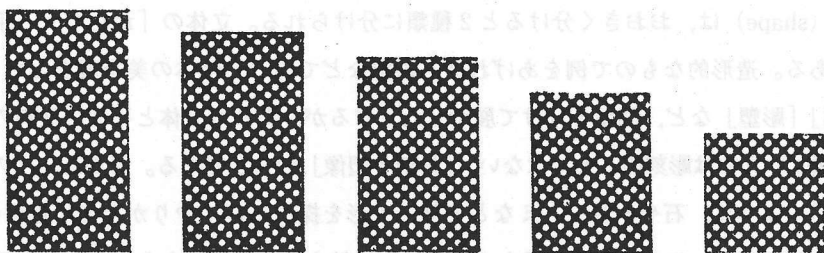


図6 大智 浩 Ⅲ) 1964

例に出され説明されるが、ここでは黄金比と白銀比ということで話を進めていくことにする。

白銀比は美しい比率として黄金比と並んでよく比較される。法隆寺や四天王寺伽藍，その他の日本の寺院などに使われ，大和比とも呼ばれる。白銀比は，長方形の長手方向に半分すると相似な白銀比の長方形になるという不思議な性質を持っている。「紙の形」にはこの白銀比が使われている。A3とかA4とかいった普通の紙の形である。これはドイツが規格基準を決めた。B判の方は（B3とかB5とかの形）日本の美濃紙にその大きさの由来がある。古くは美濃紙が日本の公用紙であった。最近では，A版が公用紙になっているらしいと聞く。比率の方はA0判とB0判はそれぞれ， $1:1.4137931\cdots$ と $1:1.4135922\cdots$ でありほぼ等しくなる。白銀比は $1:\sqrt{2}$ （ $1:1.414\cdots$ でヒトヨヒトヨニヒトミゴロ）である。また，大きさをみると，B判とA判の面積比は3:2となる。また，大きさをみると，紙のB判とA判の面積比は3:2となる。

保育の造形の上ではあまり厳密に考えず黄金比は5:8，白銀比は5:7というぐらいに考えても，かえって，とらわれ過ぎずに済みそうだと思う。

パネルシアターの基本パネルは80cm×110cmであるから $1:1.375$ で白銀比寄りの比率になっている。ちなみに阿部恵によれば⁽¹⁰⁾，ハンドパネルはA3判かB3判で良いとのことだ。パネル布自体は90cm×120cmである。作品によっては，この中間の大きさも欲しいときがある。あまり，杓子定規に考えず，各自自由に作って良いと思う。

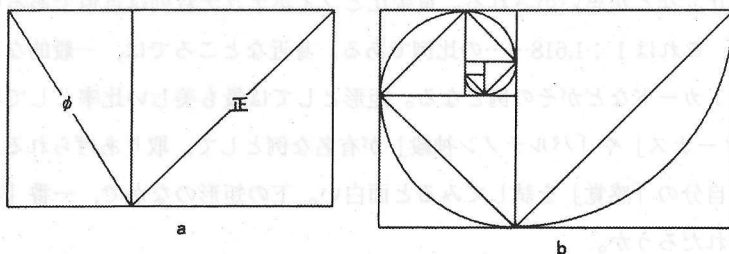


図7-1 黄金矩形 Ⅳ) 吉岡 徹 2000

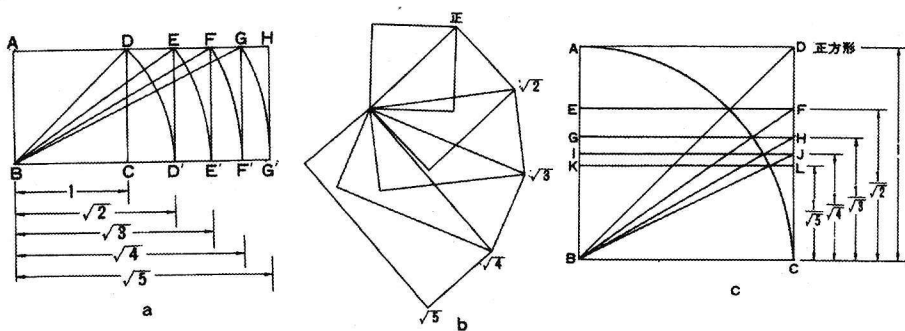


図 7-2 ルート矩形 IV) 吉岡 徹 2000

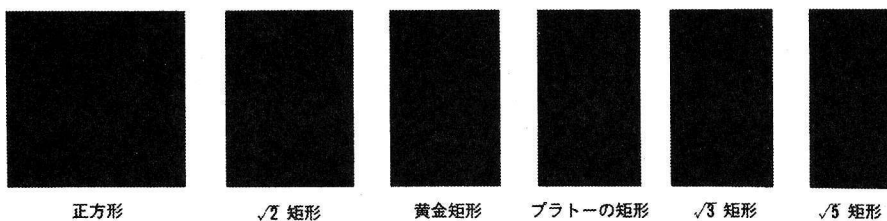
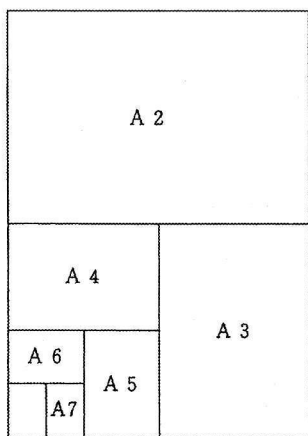
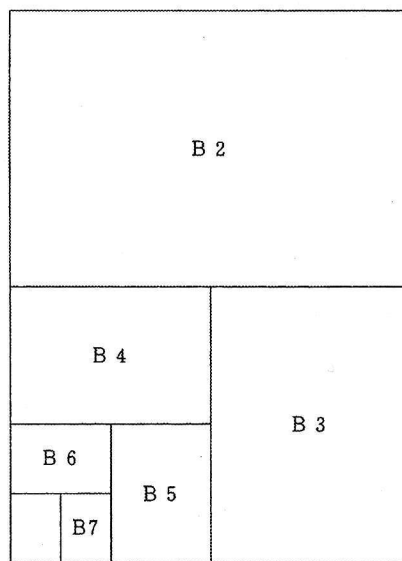


図 7-3 基本矩形 IV) 吉岡 徹 2000

面積比 B判：A判＝3：2



A判の比率サイズ



B判の比率サイズ

図 7-4 A判, B判の比率サイズ IV) 吉岡 徹 2000

7. まとめ

視知覚、認知の問題を、出来るだけ分かりやすく、簡潔にまとめたつもりである。本稿の（I）では主に色彩の問題について考察を試みた。本稿では大きさやかたちの概念と知視覚について触れたつもりである。次の稿は、順序としてはレイアウト（視覚誘導）と演出の話になる予定だが、ここで一度に取りあげるには、ページ数も有る程度かかりそうなので、無理をせずに次回に持ち越すことにした。しかし、最初の稿及び本稿は、「視覚誘導」と「演出」の考察に入るために、必須な基礎知識であるとしたことは意図したものである。

引用・参考文献

- （1） 教育学がわかる事典 田中智志著 日本実業出版社 P.119 2003.
- （2） ちびくろさんぼのおはなし ヘレン・パナーマン著 なだもとまさひさ訳 径書房 Pp. 60-61 1999.
- （3） 色彩検定3級ポイントレッスン 森尚美著 Pp.10-13 新星出版社 2008.
- （4） 色彩 大井義雄・川崎秀昭著 日本色研事業株式会社 P.5 2005.
- （5） 脳は絵をどのように理解するか ロバート・L・ソルソ著 鈴木光太郎・小林哲生共訳 新曜社 P.24 2006.
- （6） 前掲書（5）P.28
- （7） イラストレート心理学入門 齊籐 勇著 誠信書房 P.4 2003.
- （8） 前掲書（7）P.18
- （9） 近代デザイン感覚入門 大智 浩著 春秋社 Pp.77-78 1964.
- （10） たのしく遊ぼうパネルシアター 阿部 恵著 明治図書 P.17 1992

引用図版

- I) 脳は絵をどのように理解するか ロバート・L・ソルソ著 鈴木光太郎・小林哲生共訳 新曜社 2006.
- II) イラストレート心理学入門 齊籐 勇著 誠信書房 2003.
- III) 近代デザイン感覚入門 大智 浩著 春秋社 1964.
- IV) 基礎デザイン 吉岡 徹著 光生館 2000

注：学生作品1・2は、水戸ビューティカレッジ、白土瑞穂さんの作品。