

触覚と特別支援教育(2)

- 2次元・2.5次元・3次元の触覚芸術 -

企画者	韓 星民 (福岡教育大学)
司会者	韓 星民 (福岡教育大学)
話題提供者	中村正之 (常磐大学) 青木心恵 (Divalize Co., Ltd.) 片山博詞 (福岡市立花畑中学校)
指定討論者	根本文雄 (筑波大学附属大塚特別支援学校)

KEY WORDS: 触図, レリーフ, 彫刻, 触覚芸術

【企画趣旨】

視覚特別支援教育においては、2次元触覚図形が多く用いられているが、視覚障害児の触覚図形認知レベルはそれほど高くない。現在の教育現場では、触覚図形認知能力の育成よりも、図形製作の方に重点が置かれている。触覚認知レベルを上げるためには、2次元図形と3次元立体の関係性を理解する必要がある。元来、2次元図形は視覚世界の表現方法であったため、触覚世界に置き換えることまでは、考慮されてなかった。今回は、視覚障害者の触覚認知能力の育成に影響のある3名の話題提供者にそれぞれの活動について示唆を頂く。中村正之氏には、立体コピーを用いた触覚2次元図形の画期的提示方法(4分割法)に関して、青木心恵氏には、2.5次元図形(レリーフ)に関して、片山博詞氏には、彫刻は「触覚の芸術でもある」という観点に関して、発表して頂く。指定討論者の根本文雄氏からは長年取り組んでこられた知的障害児の触覚利用の経験を基に、視覚障害児の触覚利用に関して、発表・討論して頂く。

【話題提供者の趣旨】

1. 4分割法を用いた図形知覚

中村正之 (常磐大学)

本研究は、二次元芸術(絵画)、中でも浮世絵版画を視覚障害者も晴眼者も共に楽しく鑑賞できるようにする手立てとして考案したもので、「構成要素分割表現法」と名付けている。芸術作品の触図制作において、白黒加工した画像を一枚のカプセルペーパーで表現すると、画像情報が多すぎ、触察に適さない。そこで、加工画像をいくつかの構成要素に分け、重要度合の高いものから順に加算して合成していくという手法を取った。それらを順番に並べて数枚の触図を触察してもらおう。情報の分割と加算である。これで最低限知ってほしい図形情報を伝えることができる程度可能となった。今後は、特殊インクを使った印刷技術と共同して、大量印刷により市販ルートに乗せられるような新たな触覚芸術作品の開発を進めたい。

2. 2.5次元の触覚芸術とテクノロジー

青木心恵 (Divalize Co., Ltd.)

2.5次元による芸術は視覚的な価値をよりリアルに伝えるための効果があり、手で触って認識可能な部分を持つことから視覚障害者にも楽しめる芸術である。2.5次元による表現は、パリやロンドンなどヨーロッパを中心に受け入れられており新たな芸術活動になってきている。2.5次元の芸術を通じた視覚障害者の触覚認知活動について考えてみたい。

3. 暗闇の中で見て触れる彫刻の鑑賞と制作を通して

片山博詞 (福岡市立花畑中学校)

私はこれまで、「触れる」という主体的な行為を通じた3次元の立体物である彫刻の鑑賞や、彫刻と音楽とのコラボレーション、視覚に頼らないで制作するワークショップ等を通して、身体に湧き上がる新しい感覚を呼び醒ます可能性を探究してきた。それは、視覚を通して感じられる「量感」だけに囚われず、また、触れて素材の違いを楽しむ、という表層的な触感の違いの追認に止まるのではなく、実際に彫刻を視覚抜きで丸ごと触れることをコンセプトに、直感的に感じるもの、見えなくても感じられるもの、無いようであるもの、といった、いわば「新しい意味」を感じ、つながっていくことを参加者が体感する試みである。このような活動をこれまで続けてきたのは、表現活動の中で、私たちの目が、ありのままの連続した世界を、あたかも真実として見ているように思いがちだが、実は、無意識の中で自分にとって都合のよいように意味づけした世界を分節化し、つなぎ合わせながら見ているのに過ぎないのかもしれない、という疑問が生じる経験と、彫刻に触れることを通して、作品と人、そして人と人とのつながりが生まれる場に出会った経験が度々あったからだ。今回の報告では、視覚に頼らない造形や鑑賞の実践紹介を通して、視覚障がいの有無を超えて、作品(造形)、人、地域(コミュニティ)のそれぞれがつながり、意味が生じる可能性について論議を深めることができたかと考える。

【指定討論者の趣旨】

4. 知的障害児の触覚利用と視覚障害児の触覚を考える

根本文雄 (筑波大学附属大塚特別支援学校)

筆者はこれまで主に晴眼者である知的障害の幼児児童生徒と約30年以上関わってきた。特に言葉の獲得、文字を書くこと、数を数える事、量概念を身につけるための基礎教育に興味を持ち、教材教具の開発、製作とその試行実践に取り組んできた。その中で、目が見えていても上手になれない、たどる事ができない不器用な子どもと接してきた。そうした子どもと触覚を使いながら始点から終点といった位置や方向、順序を整理して学習していくと文字を書く基礎である直線、斜線、曲線(丸)が書けるようになる事例を多く体験してきた。今回は(株)カシオが開発した2.5プリンターを使用して製作した紙に凹凸がある触覚教材を紹介しながら、長年追求してきた「触覚」について、話題提供者や企画者と議論を深めたい。

(HAN SungMin, NAKAMURA Masayuki, AOKI Shine, KATAYAMA Hiroshi, NEMOTO Fumio)