

人形劇の上演で学ぶ伝統と未来

～デジタルとアナログの出会い～

学校名	神奈川県立相模原青陵高等学校
所在地	〒252-0325 神奈川県相模原市南区新磯野468
学級数	24
児童・生徒数	733名
職員数/会員数	99名
学校長	片 英治
研究代表者	中山 周治
ホームページ アドレス	http://www.sagamiharaseiryō-h.pen-kanagawa.ed.jp/



1. はじめに

本校は2校の県立高校が再編成され、単位制普通科高校として今年度開校したばかりの学校である。表現教育と多文化共生教育を学校の重点目標として取り組んでいる。単位制の制度は生徒の科目選択の多様性を保障しなければならないので、必然的に個々の日課の自由度が増し、生徒の人間関係の流動性も高くなる。社会人として必要な集団形成能力、コミュニケーション能力を養成するためにも表現教育が必要とされている。

また、本校は外国籍等の生徒を対象とした入学者選抜を実施しており、県内に在住する外国籍の生徒が在籍している。異なる国籍、文化背景、生育環境を背景に有する生徒が相互に理解し合うために、そして、多文化が共生する環境を構築するためにも表現教育への要請は高い。今回のプロジェクトは情報コミュニケーションテクノロジーを表現教育に援用し、本校の学校目標を達成しようとする試みである。

本企画は、学校設定科目「パフォーマンス」という通年の授業で実施した研究活動である。

2. 研究の目的

目的の一つは、デジタル機器の新しい利用法への挑戦である。デジタルビデオカメラ、プロジェクター、パソコンなどデジタル技術を使って演劇という極めて原始的な芸術作品を作っていくことが、若い感性を大いに刺激し、次なる創発につながるであろうと構想した。特にプロジェクターなどの使用法については、従来とは違う新しい方法に挑戦してみたか

った。もちろん、生徒たちはこれらの機器の基本操作法をほぼ習得していることを前提としている。

もう一つの目的は、そうした機器の利用法への挑戦も含め、さまざまなデジタル・アナログメディアを駆使して古典的な芸能作品を作り上げるというプロジェクトを課題解決型の学習として有効に機能させることである。本校（旧相武台高校）は



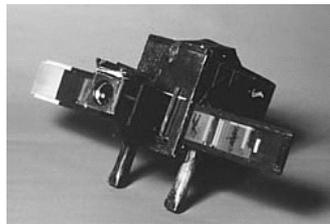
幸いにも昨年度、パナソニック教育財団の助成をいただき、地域発信型のプロジェクト型学習「失敗力を鍛える映画制作の授業」を成功させることができた。このときの経験を生かし、今回も一年間に亘るプロジェクト型授業で、地域との連携をより一層鮮明に打ち出している。上演作品を地域の人々に鑑賞してもらうだけでなく、skype で同時上映したり、作品を映像コンテンツ化し、多くの方々に提供し、楽しんでいただきたいと計画した。地域と協働したプロジェクト型授業がいわゆる PISA 型学力の「読解力」「問題解決能力」を育成するのに適しているということを実証するとともに、シチズンシップ教育としても適していることを実証することが目的である。

3. 研究の方法・内容

江戸時代にオランダから輸入された箱型幻灯機「風呂」（写真参照）の機能を実際に見て、その映像技術を学ぶ。そして、それを今のプロジェクター（写真参照）を使用してど

んなことが可能なのかを考察し、実際に舞台でその技術に応用してみる。ここで、「風呂」について簡単に説明すると、「風呂」は江戸時代から 350 年の歴史を持つ結城座がその技術と伝統を保持しており、今回結城座の制作の方をお招きした。約 27cm×15cm×20cm の桐の木の箱に長さ 20cm 位まで伸びるレンズを取り付け、油皿に灯芯をまとめて光源として使用した箱型幻灯機で、「種板」と呼ばれる木の枠に組み込まれた極薄のガラスに手書された絵を美濃紙のスクリーン等に写し出す。現在では火の明かりではなく、電球を使用している。種板をずらすことによっていくつもの絵を投射でき、しかも「風呂」をもった何人かの遣い手がスクリーンの背後を前後左右に動き回り、それによって映像は大きくなったり、瞬時に遠ざかったりする。

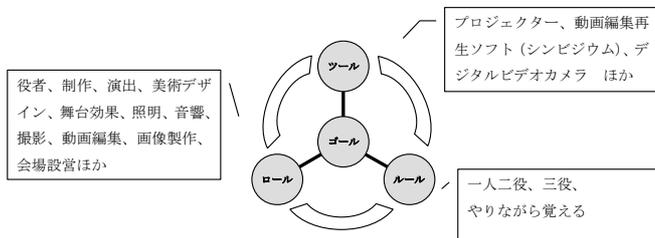
様々な表現が可能である。生徒に対し、鏡、プラスチック板などを使用してなんとかして現代のプロジェクターの像に変化を与える工夫を重ねるよう要求した。



また、デジタル機器の利用を通じた問題解決能力の育成という目的に関しては、一年間の通年の授業を通してさまざまな人たちと協働して人形劇を制作、上演するという大まかな状況を設定し、つねに教室に人やモノが入り出しているようにし、そこで状況的学習がいかなされるかを観察した。デジタル機器が生徒の学びにどのように役に立ったかをインタビュー調査した。



本研究を実施する上で参考にした学習理論はユウリア・エンゲストロームの「拡張する学習」理論 (learning by expanding) である。ヴィゴツキーに始まる社会的構成主義学習理論の系譜である。同理論に沿って、ゴール (学習目標) に到達するための 3 つの要素ツール (道具)、ロール (役割)、ルール (規則) を明確にした。



4. 研究の経過

- 企画** プロジェクト会議 (3月)
- ↓** 結城座との打ち合わせ (3月)
- 活動** 授業開始 (4月)
- 人形劇制作講習 (5月)

- ↓** 女子美術大学との打ち合わせ (5月)
- 女子美術大学学芸員、ボランティア学生たちによる講習 (6月)
- ↓** 人形の制作 (6月～)
- 映像ソフト実技講習 (10月)
- 江戸糸あやつり人形座との打ち合わせ (11月)
- ↓** 人形操作講習 (1月)
- 放送委員会・演劇部・美術部との打ち合わせ (1月)
- 発表** 校内公演・地域公演 (1月)
- ↓** 映像コンテンツ制作 (1月～3月)
- 振り返り**
- 活動の振り返りインタビュー・アンケート (3月)



途中、何度か計画していた結城座による講習が講師陣の体調不良により実施できなくなり、急遽別の劇団江戸糸あやつり人形座に変更することになった。

5. 研究の成果と今後の課題

生徒アンケート・聞き取り調査より

1 プロジェクターなどの新しい活用法の創出 (成果△)

試行錯誤をしたがどれもうまくいかなかった。ただし、鏡を利用して像を複数に反射させる方法は視覚的效果があった。プロジェクターはコードレスではないので移動させて利用する方法には限界があり、江戸時代の「風呂」に迫る効果は得られなかった。映像ソフトによって様々な画像を作り出すことはできたが、発想を大きく変えるまでには至らなかった。

2 課題解決力 (成果◎)

デジタル機器の操作については、講義による教授型ではなく、現場での生徒同士、あるいは当事者同士の受け答えによる学習のほうが効率がよければでなく、より創造的であることがわかった。舞台制作上、具体的な問題に直面し、生徒相互の意見交換が盛んに行われた。

3 コミュニケーション力 (成果◎)

メディアを介することによって「お互いに気兼ねなく会話ができた。」などの意見が多かった。メディアによって人と人のコミュニケーションがより喚起されることとなった。また、インタビュアーという役割を演じることによってより会話への心理的抵抗が減ったり、役割を演じることによる自己開示は積極的にできた。

4 シチズンシップ教育 (成果△)

Skype を使って他施設に映像を配信することはスタッフ不足により断念した。多くの人々との交流はできたが、シチズンシップの習得は俄かにできるものでもなく、制作のさらに多くの部分を生徒にゆだねることはできなかった。タウンニュース社の協力を得て、自分たちの成果を取材し、記事を書き、地域紙で広報することができた。



6. おわりに

人間と機械のインターフェイスについては、原始時代であろうと、電子の時代の現在もある意味変わらない。それは常に驚きで満ちている。糸あやつり人形というメディアは、受講した生徒たちに新鮮な衝撃を与えた。事前には、人形を子どもだましと考えていた者も多かったと思うが、それが職人の手によって生命を吹き込まれたときには、単なる道具であるとは到底思えなかった。人形は人間の手によって動かされ

たときに、人間のようにあり、逆に人間は見えない糸にあやつられる人形のようなものである。機械と人間は対立関係ではなく、互いに反転しあう存在であることに気づいたのではないだろうか。



本企画の発表日に、テレビ神奈川の取材が入り、当日の夜のニュース番組で特集され報道された。また、相模経済新聞社、地域新聞タウンニュース、相武台子どもセンターなどで報道していただき、学校を超えて広がった。地元の公民館、青少年育成協議会、こどもセンター、タウンニュース、女子美術大学美術館などとの連携も持続的発展を見せている。今後も、文部科学省などで、本企画についての発表を予定している。

参考文献

- 「ノットワーキング 結び合う人間活動の創造へ」山住勝弘 新曜社
- 「風呂」の写真 結城座ホームページ