

# ダンスを創る

—創作過程における—考察—

曾 和 光 代

## はじめに

親和女子大学, 児童教育学研究, 第8号(1989年平成元年3月)では「誰れにでもできるダンス」ダンスは特別なものではないと基本的な考えを述べてきた。今回はその続編としてダンスの創作過程における考察をする。

毎年のことながら, クラスの学生全部がダンスを好んではない。中学校や高校生活の中でダンスを経験しない学生もいる。ダンスが嫌いな学生がグループに一人いると, 何を決めるにしてもその場の雰囲気をおそろしくしてくれる。しかしこの学生がどの段階で皆んなの中に解け込んできてくれるかが楽しみである。

ダンスを創ってゆく手がかりを探ってゆき誰れでも可能な楽しいダンスの授業へと進めてゆき, 身体表現のもつ楽しさ, おもしろさの過程を探ってゆきたい。

## I 創作ダンスの価値

ダンスの価値については, 自分の思いを身体で表現し, 見ているものにもその表現の意図が伝わり, 表現者も見る者も楽しませてくれる。感情的には見る者も踊り手の気分で舞台の上に立つのである。創作ダンスの場合は自分自身で踊りを作る体験を持つことができる。仲間と一緒に創り出す時には友達の意見を聞き, 受け入れたり, 又, 自分の意見を聞いてもらう中で仲良くなり, 協力しあう内にアイデアが次々ととびだしてくる。そして仲間内で納得した作品へと創り上げてゆく。

実際学校で行なわれているダンスは, ダンス創作や創造的運動体験が欠けて

いる場合がある。一年中ダンスをするわけではなく、他の種目もこなさなくてはならない。創作ダンスは初めの段階では運動量も少なく時間がかかる。単時間内で一つの作品をつくるには無理があり小学校の場合、子供達が理解しない内に授業が終わってしまうであろう。十分に練り上げれば上げるほど良い作品ができ上る。時間がなければ無いで即興的なものもでき上る。

実際の授業においてもアイディアは良いが動きとは結びつかず、頭の中で終わってしまう事がある。音楽に合わせて動いたという結果になってしまい、ダンス作品にはほど遠いものにでき上る。相談の時間が多くなりアイディアだおれにならないように指導してゆくのはなかなか難しいものがある。しかし、このダンス創作の過程では他の教科とちがった体験をもたらしてくれている。

- ① 自分自身を表現する機会を持つこと。それは集団とのつながりの中で自分を深めながら進められている。
- ② 不断おとなしくあまりしゃべらない学生も表現を媒体として自らの身体を用いて運動課題を解決していつている。これは身体的能力とともに、知的な能力や想像力をひきだしてくれる。
- ③ グループのひとりがグループ全体の活動に影響を与えるというグループ創作を通して、社会的な相互作用を体験するということができる。

今年の創作発表会においても、グループをまとめる者、個性的なアイディアをだしてくれる者、練習に出てこず本番のみ出席して皆なを困らせる者、逆に本番に休む者、等々、多様な人間関係の苦勞を体験し一つの作品を創り上げる喜びは大きいようだ。

創作ダンスの学習内容には、このような面を育てる機会が非常に多い。

## Ⅱ ダンスを創る手順

作品について

創作ダンスでの作品はただたんにリズムに合わせて踊るもの以上のものをつくらねばならない。そこに何を身体で表現したいのか、見る側にもわかるよう

につくり上げてゆかねばならない。いつもその点は充分に考えて創ってゆくように指導はしているつもりであるが、こちらの力不足もあり、曲に合わせたダンス作品に終わってしまうグループがでてしまう。時間が充分でないので、踊りやすい曲を見つけ、それに合わせて振り付けるといった手順である。動きそのものはグループで相談して学生達自身で創り上げていってくれるが、リズムカルに踊れているのだが、初めのアイデアからはずれ、一つの作品としての流れがなくなってしまう。ゆえに、見ている側に感動を与えない。

創作ダンスの発表会で良い作品に巡り合った時は、いつもぞくぞくした気分になる。舞台の一点をじっと見つめていると何かに取り付かれたような心境である。創作ダンスならではの味わいを感じる。踊り手でない自分までも満足してしまう。その他、有名な歌劇団の観劇に時々ゆき、その際ダンスも見せていただくが、たしかに衣裳も美しい、照明もすばらしい、ダンスステップの技術も高度ですばらしい、踊り手自身のプロポーションもそろっていてすばらしい。選曲も良い。足なみもリズムカル、顔の表状も言う事なしである。しかし退屈してしまう事がしばしばある。ふと気がつくと思ってしまう時がある。美しい衣裳と楽しい音楽、くり返し出てくる動きとステップ、これらの要素が催眠術をかけてくれ夢の世界へと入ってしまうのである。こんな偉そうな事が言えるほどダンスを知りつくしているわけではない。又、ダンサーでもない。しかし実際に訴えのある作品に出会うと目は輝き神経は高ぶる。創作ダンスの中にも眠ってしまう作品に出会うが、そんな作品は訴えるものがなく題材の選び方の悪さを感じる。技術的にはすばらしいものを持っていても見る者の心を動かしてくれない。

作品には多様の統一の要素があり、その形式は、初め、中心（クライマックス）、終りの流れを持っていなければならない。一つのドラマと同じ要素を持つ。日常の事柄をドラマチックに身体で表現するのである。そのためにはまず何をえがきたいか、踊りのアイデアを浮びださなくてはならない。

まずアイデア作りより初める。

## 手順 1. アイディアを決める。

アドバイスとして

- ① 踊りにできるもの。
- ② 日常生活の中で誰れもが知って感じられる事。
- ③ ダンス的効果をねらって明暗がだせるもの。
- ④ 動きも誰れもが可能なものでまとめられるもの。
- ⑤ 衣裳もこらなくてよいもの。

等を考える。

学生の中から色々な考えが浮びだす。踊りにできるテーマを選びださなくては題ほどにない作品が出き上ることもあるので身体表現が比較的可能なテーマを捜さなくてはならない。去年は「祭」であった。このテーマも比較的表現しやすい。年齢をとわず、低学年なら低学年なりの表現が生まれてくる生活体験的な内容のものである。今回も「四季」と学生から声が上った。このテーマも低年齢から大人にいたるまで表現しやすい題である。「四季」の中の何をえがくかによって、おもしろい仕上がりを見せてくれる。心理的に心の四季をえがいてもよし、宗教的に四季の儀式（祭り事）、季節に因んで社会の様子、季節のあらわれている物語等、比較のみつけだしやすい。技術的側面から見ても学生それぞれのダンス技能の習得のちがいがあってもまとめてゆけるのではないかと思われる。その事を考えに入れてこのテーマ「四季」を採用、次のステップへと移る。学校ダンスの場合は誰れでも身体表現が可能な身近なものが一番良い。

## 手順 2. 統一テーマ「四季」についての話し合い。

「四季」について、この中の何をえがきたいか、それぞれの季節の特徴をどんなふうにえがきたいか全体で話し合う。まず春について感じる事、思う事等を皆んなからひきだしてみる。夏、秋、冬についても同じようにイメージを引きだしてゆく。引きだしたものをまとめると表の通りである。

この中より各クラスでテーマをさがしだす。例えば「海」をイメージとしてとり上げ、このテーマで作品を練り上げる事に決定すると「海」のどのような

| 季節<br>項目 | 春   | 夏  | 秋   | 冬  |
|----------|---|--|---|--|
| 物語       | ○花さかじいさん<br>○もも太郎<br>○白雪姫<br>○おやゆび姫<br>○一寸ぼうし                               | ○うらしま太郎<br>○スイミー<br>○ムーミン  | ○さるかに合戦<br>○カチカチ山<br>○かぐや姫<br>○ゴンぎつね<br>○木龍うるし<br>○もちもちの木       | ○かさこじぞう<br>○マッチ売りの少女<br>○雪の女王<br>○森は生きている<br>○アリとキリギリス<br>○手袋を買いに<br>○つるによぼう                         |
| 歌        | ○春が来た ○おぼろ月夜<br>○春の小川 ○すみれ<br>○春よこい<br>○さくらさくら<br>○楽しいポーレチケ<br>○花<br>○ひなまつり | ○海 ○花火<br>○われは海の子 ○ひまわり<br>○松原 ○たなばた<br>○夏の思いで ○二人の<br>○シャボン玉 愛ランド<br>○水てっぽう ○歌え<br>○トビウオ バンバン | ○旅しゅう ○枯葉<br>○小さい秋 ○どんぐり<br>○おち葉 ○やきいも<br>○もみじ<br>○夕やけ<br>○赤とんぼ | ○たきび ○冬景色<br>○冬の星座 ○とう台もり<br>○ベチカ ○雪<br>○お正月 ○ジングルベル<br>○雪 ○赤鼻のトナカイ<br>○トロイカ ○ホワイトクリスマス<br>○つらら ○スキー |
| 遊び       | ○花つみ<br>○鬼ごっこ<br>○花いちもんめ<br>○ゴムとび<br>○こいのぼり作り<br>○魚とり虫とり                    | ○水遊び<br>○魚とり虫とり<br>○すいかわり<br>○たなばた祭り<br>○鬼あそび  | ○石けり<br>○かくれんぼ<br>○木のみひろい<br>○落葉ひろい                             | ○たこあげ ○スゴロク<br>○こままわし ○トランプ<br>○おくらまんじゅう ○カルタ<br>○鬼あそび ○室内ゲーム<br>○雪合戦 ○雪ダルマ作り<br>○ボール遊び              |
| スポーツ     | ○テニス ○ゲートボール<br>○マラソン ○バドミントン<br>○ピクニック<br>○ゴルフ                             | ○マリンスポーツ サーフィン<br>○水泳 ダイビング<br>○ボート ウインドサーフィン<br>○ヨット ジェットスキー<br>○山登り                          | ○テニス ○ゲートボール<br>○ゴルフ ○バドミントン<br>○ハイキング ○バスケットボール<br>○パレーボール     | ○マラソン ○スケート<br>○サッカー ○スキー<br>○ラグビー ○アイスホッケー<br>○バスケットボール   |
| 食べ物      | ○たけのこ ○なたね菜<br>○いちご<br>○グリーンピース   | ○すいか ○桃<br>○バーベキュー ○アイスクリーム<br>○そおめん ○かき氷<br>○うなぎ ○ジュース<br>○キュウリ ○トマト                          | ○まつたけ ○ぶどう<br>○かき ○なし<br>○くり ○さつまいも<br>○秋なす ○月見ダンゴ              | ○鍋物 ○おでん<br>○おこのみやき ○みかん<br>○あまぎけ ○りんご<br>○シチュー ○はくさい  |
| 動物       | ○ヒバリ ○シジュウガラ<br>○カラス ○ウグイス<br>○ヒヨドリ ○チョウチョウ<br>○メジロ                         | ○ヘビ ○カブト虫<br>○カモメ ○ハエ<br>○トンボ ○カ<br>○セミ ○ハナムグリ   | ○赤トンボ ○ガン<br>○モズ<br>○ヒヨドリ                                       | ○イヌ<br>○ネコ(コタツの中のネコ)<br>○トナカイ  |
| 植物       | ○ナノ花 ○レンゲ<br>○ツバキ ○サクラ<br>○フキノトウ ○スマイレ<br>○タンポポ ○チューリップ<br>○クローバー ○ツクシ      | ○アサガオ ○カンナ<br>○ヒマワリ<br>○キョウチクトウ<br>○ホーセンカ  | ○コスモス ○モチの木<br>○アケビ ○ヒガン花<br>○ザクロ ○キク<br>○ドングリ ○紅葉              | ○フクジュ草<br>○サザンカ<br>○スイセン   |
| 行事       | ○新学期<br>○入学式  | ○夏祭り ○盆 ○山開き<br>○海開き ○たなばた   | ○秋祭り ○収穫祭<br>○月見  | ○正月 ○クリスマス   |
| 色        | ○ピンク ○黄<br>○黄みどり  | ○ライトブルー ○グリーン<br>○赤  | ○黄 ○茶色<br>○オレンジ   | ○白 ○シルバーグレー<br>○ブルー  |
| その他      | ○のどか ○春雨<br>○うららか ○ランドセル<br>○ぼかぼか<br>○ピカピカ                                  | ○ギラギラ ○プール<br>○あつい ○水着<br>○太陽 ○帽子<br>○うだる ○夏休み<br>○入道雲 ○ひるね<br>○夕立 ○つゆ                         | ○ものがなし ○月<br>○わびしい ○夜<br>○しずか ○読書<br>○人こいし<br>○うろこ雲             | ○家族 ○ほかほか<br>○ともしび ○しばれる<br>○コタツ ○つめたい<br>○手ぶくろ ○ひしひし<br>○マフラー ○寒い<br>○白い息 ○ストーブ                     |

様子をえがきたいか話し合う。えがくもののイメージがつかめれば次の段階へと進む。

手順 3. イメージにそってグループ分けをする。

例えば手順2の段階で「海」と決まり、「海の四季」をテーマとするならば春、夏、秋、冬のパートに分れて（10名前後）で動きのイメージへと発展させてゆく。

手順 4. リーダーを決める。

10人がそれぞれの事を思っていたのでは、出来る作品もできなくなるので、グループのパートに添ったアイディアの出し合いをし、どんな形に見え、動きにするとどのように動くことが出来るか。特徴的な動きを一人ひとりが工夫して出し合い、それをリーダーがまとめる。とり上げた動きを全体の中にどのようにとり入れ動きにもってゆくかをリーダーを中心に話し合っゆく。

手順 5. テーマに添った動きを考える。

- ㊶ 身体表現におきかえて動きのイメージを考えてゆく。
- ㊷ ダンスの作品は動きをともしなわなくてはならないので、まず動けるものでなくてはならない。
- ㊸ 空間のつかい方等も考えてゆく。又空間については舞台だけにこだわらずホール全体を空間としてとらえること。

実際に高度なステップは考えないで動いてみる。表わそうとしている目的や意図がその動き方での的を得ているかを皆んなで考えてゆく。動きをみれば何を表わしているのかが、見る側に伝わらなければならない。大体のイメージが湧きアウトラインが決まると、テーマの中味をもっと詳しく話し合い細い動きをテーマより引きだしてやる。

例えば「海」を身体全体で波動運動をするとすれば、手の動き一つについても考えてゆけばその「海」の表現は生きてくる。もちろん手だけに必ず頭、首顔の表情についても考えだしてゆかなければならない。ダンスは感情的なものを身体表現によって表わすのだが胴体部分と足の動きにさらに細い部分が、揃うとなお作品は生きてくる。指の先まで神経をつかってほしい。手だけについ

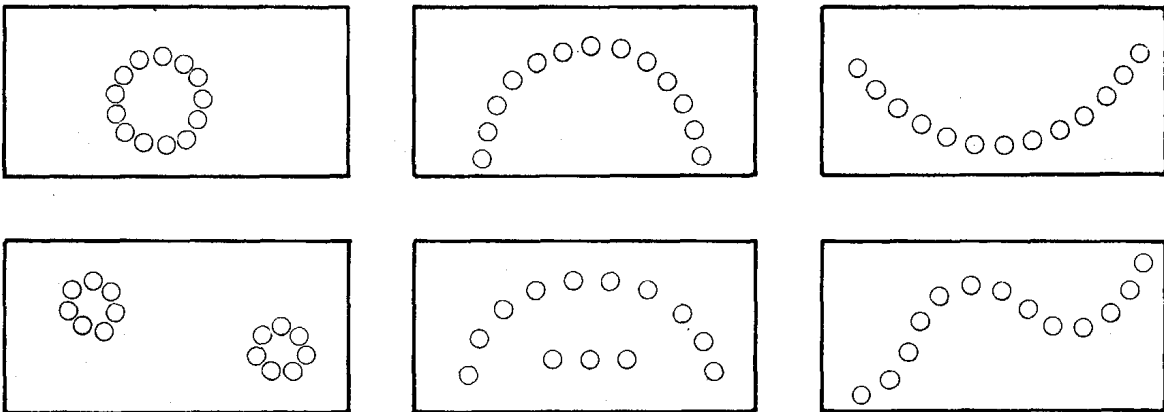
ていえば、春、夏、秋、冬表情は少し手の動きを変えるだけで引きだせる。手のひらを上に向け軽くすくい上げるように手を上げてゆく。(春らしい感じ)手を一ぱい広げてパーの形で天高く力強く上にあげる。(夏)手のひらを下に向け上から下へ流す。(秋)手をにぎりこぶしにして胸の前で堅くした感じでもってくる。(冬)といった様な手の動きだけについても四季はえがける。もちろん、人それぞれ感じ方が違うのでこれは一例にすぎない。これに他の部分の動きを加えると又、ちがった感じのイメージが浮び上がることがある。手の動き一つにしても、他との動きのバランスも考えて振り付けてゆかなければならない。豊かな想像力を持っていない人は、動きが持っている表現の可能性をつかむことができない。同じ動きのパターンに終わってしまう。しかし、動きがやさしい簡単なものであっても工夫をすればそれは解決できる。そのためにも皆んなで知恵をだし合って次の事を踏まえてテーマに添った動きを考えだしてゆく。

- ① 話しあいに基づいてどんどん動いてみる。
- ② 動いた結果に基づいて話し合った動きとの食違いや、イメージの違いを再検討する。
- ③ 必要であるなら更に動いてみる。
- ④ 最もふさわしい動きを選び、それ以外は捨ててゆく。
- ⑤ 動きが決まればその動きをどの様にしてゆくかを考える。例えば一人で動くのか一斉に皆んなで動きをするのか。連続させるのか対立させるのか等を話し合う。
- ⑥ 一つ一つの動きを何回、どの様な速度で行うか試みながら、グループでカウントをとりながら動いてみる。
- ⑦ 最初の空間の使い方を話し合ってみる。どのような隊形でダンスを初めたいのか決める。

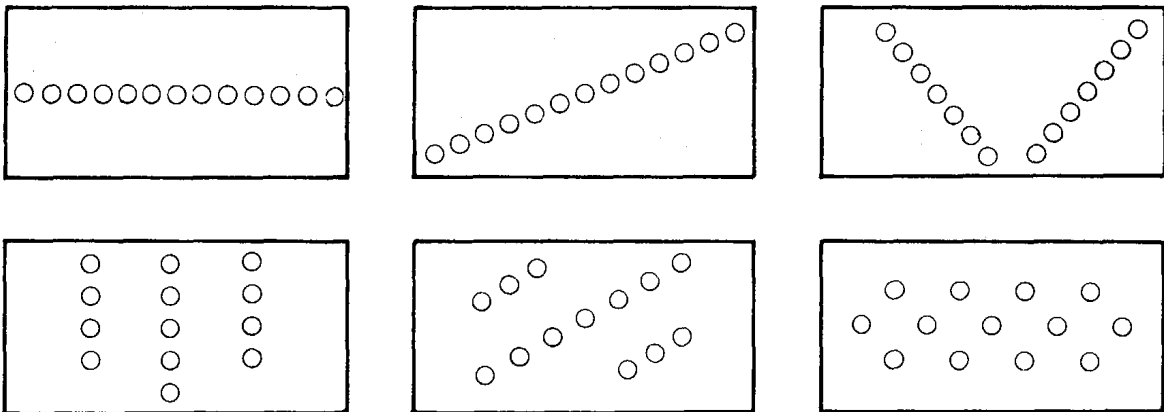
#### 例) 隊形の色々

隊形が決まればその隊形に至るのに初めから舞台にいるのか、一人一人入って来て徐々に形が出来てゆくのかを決める。

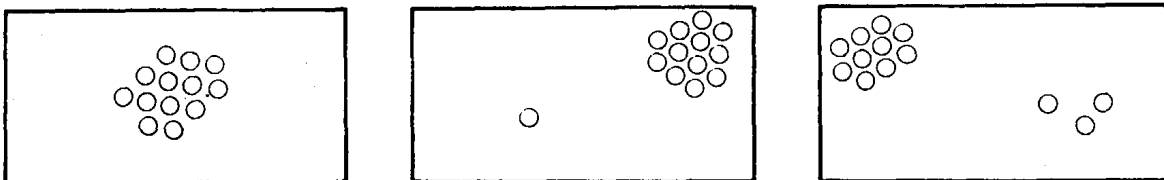
(円, 半円)



(直線, 数本の線)



(群)



- ⑧ 最初の出だしからその次への発展の仕方を考える。
- ⑨ 連続の形式について考えてみる。A, B, Cの3つの動きのパターンがあった場合どの様に組み合わせるか。ABCで終るのか, ABCAで終るのか, ABACAで終るのか。等三部形式やロンド形式にするのかをグループで動きを交えながら決めてゆく。
- ⑩ 終りについて, どの様な終り方をするのか考える。ポーズを決めて終る。一人一人去ってゆく。等を決めてゆく。



- ⑩ だいたい行き上った作品をリーダーがカウントをとりながら初めから終りまで動いてみる。

手順 6. 効果音の選択をする。

伴奏は自由にグループで選んでもらっているが、共通の伴奏を用いると簡単である。動きのイメージにあった伴奏をもってこなくてはならないが、選曲に失敗をして、曲に負けてしまう作品例もある。曲に限らず打楽器だけでも良い事を強調している。

ダンスの伴奏については学生がそのテーマにふさわしい伴奏音楽を見つけて来てくれる。普及した録音器械で異った動きの連続にあった音を編集して各グループで吹きこみをすませてくれる。テープデッキも学生自身が持っており、学校のテープデッキを順番待ちすることもない。その上色々な曲の種類を持っている。もちろんだのグループもというわけではない。作品づくりで編集に失敗し効果音と振り付けとの、アンバランスが見られるグループもでる。しかしダンスにとって最高の伴奏は、やはりその場での生演奏である。色々な型の打楽器、ピアノ、声などを使って、一連の動きやリズムに合った伴奏をつくる事ができれば申しぶんないのである。この場合踊り手と音楽を担当する者は別になくなくてはならず、その上十分な練習を両者がつまなくては息の合わない作品にでき上ってしまう。既成の音楽は、常にダンス作品の構想にぴったり合うとは限らない。従ってダンス音楽に合わせるのではなくて、その音楽をダンスに合うようにアレンジしなければならない。ピアノで効果音を作る時も美しいメロデーを弾くのではなく、時にはタイコやタンバリンの様な打楽器的な感じで使うことがある。恐しい、楽しい、キラキラした感じ等、ピアノは幅広く利用することができる。動きの伴奏をつけてやる場合教師は書かれている音楽のそのままを、それが良くても、音符を追いかけて進むという慣例に束縛されるべきではない。

手順 7. 行き上ったダンスを効果音を入れて踊ってみる。

手順 8. 評価一応決めた時間内に行き上っても、上らなくても、進んだところまで踊りを評価する。

必要であるなら評価しながら再検討する。

この段階で引き上げるグループが少なく毎回発表会の日まで心配させてくれるのである。

手順 9. 評価や指示に基づいてもう一度考えなおしながら、作品を構成してゆく。

手順 10. 発表会へもってゆく。

他のグループにダンスを踊って見せる機会を与えて、創作意欲を高め、その成果を認めてやるためにも必要である。

この日にはどのグループの作品も引き上っている。発表の前には衣裳や照明の打ち合せがある。照明も衣裳もあまり凝ったものはできない。設備と予算に関係してくるので無理のない程度におさえている。

手順 11. 演技の評価。

作品に対しての着眼点

1. 動きに表われた大胆な工夫とバリエーションを心にとめる。
2. 他のグループに参考になるようなおもしろい発想のあるダンス。
3. グループメンバーとしての責任や自信そして創造性を高めた事への評価。

演技の評価については大変難しさを感じるが以上の3点に着眼をおき、特に1について目覚ましいグループには「アカデミック賞」。2については「アイデア賞」。3については「グループ賞」をだす事になっている。

もちろん賞の名称は何であってもかまわないのである。

### Ⅲ アイディアとイメージについて

ダンス創作に当り、何をテーマに創作したら良いのかなやむ事がある。前記の手順2の部分をもう少し考えてみたい。

大学生の場合かなり抽象的な物もえがける可能性をもっているが、幼児、児童にはそれなりのテーマの決め方を知っておく事も必要である。まず知っておきたいのは、あるダンスアイデアを演じてもらう時、一つにはその物になっ

てもらおうという事である。例えば象、アヒル、電車、バス等になりきることができるか。低学年の内は比較的なりきってくれるが高学年になると、自分自身を認識しはじめるようになり自分の役柄と深いつながりを求める。自分自身と全く異なった何かに完全に同一化することは難しくなってくる。運転手、漁師、乗客等にはなってくれるが、象やアヒル、電車そのものにはなりたがらない。別にこれは想像力が急になくなったわけでもないのであろうが、高学年になれば人間として自分自身を現実的に受けとめ始める時期であり、自分以外の物にも興味を持っているがそのものらしく装っている時でも、それが見せかけであることを意識している。ゆえに高学年の子供にももっと興味のある現実にある題材を選択してやらなければならない。低学年の場合、想像力豊かな世界に存在する興味深い事柄と自分そのものとの区別をつけることができない。

以上の事を考慮した上で題材を考えてゆかなくてはならない。

実際のところ学習指導要領（体育編）には、その学年にふさわしい題材例を示してくれているが、時には手に入れられる楽しく美しい絵本を読んでその物語りの印象をもとにしてダンスを創ってゆくのもおもしろい。児童文学書の多くはダンスや創作劇にもってゆくことができる。低学年の子供達にはダンスと演劇は切り離せないものがある。

まとめてみると、低学年のためには次の題材を考えてみたい。

- ① 日常生活の中から、食べたり、洋服を着たり、お母さんの手伝い等の動作を誇張して演じる事によりダンスの演出を可能にする（模倣）。
- ② イメージが一つの特徴となる動きから、ちがった動きへと発展してゆくそれがダンスになる。「ゴムひもがのびてパチンと縮む」「重いものを持ち上げる」「トースターからパンがとびだす」等の様は少なくとも二つの動きを持たなくて表わすことができない。

ゴムひもの例をとると。

1. ゆっくりとゴムひもが伸びてゆく。
2. 空間を充分につかいどんどん伸びてゆく。
3. 力がどんどん加わる。どんどん伸びてゴムも細くなってゆく。

4. 急に力がぬけゴムひもはひきつけられるように元にもどる。
5. あとは「ぶるるん」とゴムひもが震えて元のふとさにもどる。

身近な物でこのような簡単なダンス形式をも創りだすことができる。

- ③ 又、ある長さをもった事柄を想起させるイメージ。「おたまじゃくしからかえるへ」「鮭の一生」「幼虫から蝶へ」「種子から花へ」等。これらは常に子供たちに好奇心を感じさせるダンスにふさわしい題材である。

高学年の場合、子供たちに子供っぽいと思われぬような素材を選ぶべきである。そうしないと大変な反発を受けるであろう。まず子供ができそうな役柄や人物より選ぶと良いであろう。

- ① 遊びやスポーツ（石けり、凧あげ、スケート、スキー、ボートをこぐ等）
- ② 建築現場等の様子（ハンマーで打つ、掘る、セメントをまぜる、ブロック積み等）
- ③ 流れ作業（コーラのできるまで等）
- ④ 職業（消防士、警察官、漁師、農夫、バスの運転手、道化師等）
- ⑤ 歴史上の人物（ロビンフッド、マリーアントアネット等）
- ⑥ 幻想の人（月よりの使者、ウルトラマン）
- ⑦ 伝説の人（魔法使い。妖精。）
- ⑧ スーパーマーケット風景

等身近な題材を考え、次にこの題材のもつ動きの要因をコントラストさせることから始める。

例えば、大きい—小さい、速い—遅い、強い—弱い、高い—低い、攻める—しりぞく、押す—かわす、物語であれば、老人—若者、男—女、赤—黒、美女—野獣、戦争—平和、天国—地獄等のようなコントラストが考えられる。又感情的な表現はほとんどの動きが陰と陽の動きにわける事ができる。嬉しい—悲しい、楽しい—苦しい、希望—絶望、明るい—暗い。等小学生にも表現可能になれば陰—陽の感情表現もおもしろい作品に発展させる事ができる。しかし感情表現は個人差があり大学生においても表現のむつかしさを感じる。

以上のことからを考慮しながら題材を考えてゆくが、題材が決まればその題

を動きによって伝達してゆかなければならない。単にそれを踊るというだけでなく、ダンス作品は他の人に見せるためにも創るのである。

#### Ⅳ 創作活動において教師の果たす役割

創作にあたってどの程度、学生自身にまかすべきなのか迷ってしまうのである。教師側がどの程度の指示をすれば良いのか難しい。教師側の体験や意見を押しつけて教えこむべきであろうか、理解を助け創作者たち自身の決定に対して責任を持たせるべきであろうか。後者の場合は創作時間を多分にかけないと時間内にでき上らないグループもでてくる。前者の課題を教師が支配的に方向づけ、それを教師の満足するパターンにもってゆくならばかなりおもしろいダンスができ上る。又見る側も楽しませてくれるであろう。しかし学生自身がつくったダンスではなく、教師の創作力を発揮したものにすぎない。創作しようという意欲、力をうもらせてしまう結果になってしまう。みんなが考え、一人一人の意見を取り入れ創り上げたダンスは他のグループと同じものではなくそのグループ独自の作品である。成功すればその成果は大きく次への自信へとつながってゆく。

教師は創作者の手がかり、足がかりをつくることにあり、実際の活動を始める場合、一緒になって、大きな枠組を決めたり、課題をあらかじめ用意しておくのか、創作グループの反応や感想に応じて出されるべきか、決定は難かしく毎年その年その年で学生の反応を見ながら決めてゆく、すべて学生の関心と意欲にもとづいて教師側が決定しない年もあった。しかし近年かなり難しいステップ、速いリズム（エアロビックス、ジャズダンス等）に対して身体を動かすことは可能であるが想像性となるともっぱらだめという学生が増えてきている。「何も浮ばない」「何をしてよいのか」考えつかないまま座りこんでしまう。こんな時はこちらで課題を決めてしまう事がある。いつまでも話し合いで終り、リーダーもなかなか決まらない。属というガキ大将、リーダーシップをとれる学生が少なくなった。時間の関係で口をだしてしまい次のステップえと指

示をだしてしまうのである。時々これはやりすぎかなあと反省することもある。学生が気がつき「先生の意見は参考にして自分達で考えよう。」と一人でも声をだしてくれればそのグループはまず、まずまとまりだす。一つの指示が終ると又、聞きに来るグループもあるが何回も指示やアドバイスを与えている内に作品はでき上ってゆく。各グループによって教師としての役割かかわり方はちがって来る。

さて、幼児や児童を指導してゆく場合の教師の役割はどうであろうか。

低学年の場合は大きなグループで創作してゆくことはなかなか難しい。とくに幼児は協同創作をする段階に達していないので、子供たち一人一人が自分自身の創作ダンスを踊ることになるだろう。この場合教師は次のように子供たちとかかわってゆけばよいであろう。

- ① 遅れている子供たちや、軌道からそれてしまった子供たちに助け舟をだしてやり先へ進める。
- ② 自分の創ったもの、他の友達がつくったものを教師が中に入り評価する。（良い動きをほめる。そうでない動きには暗示を与える。）
- ③ 一人一人の動きが上手にできれば2～3人位の協同作業へともって行ってやればその中で社会的態度を身につけるであろう。
- ④ 一人一人で動く場合は教師が提案したものを一斉に各自の動きで進めるのもよい。2～3人のグループになればアイデアを話し合わせる。
- ⑤ 動きを子供達が考え動きだせば、その動きをどのような形で連続させたりつないでゆくかを子供達と考えてやる。

高学年の場合は全体的な計画を助け、グループが決まれば次の様に進めてゆけばよいであろう。

- ① グループをまわって歩き助けの必要なグループにはいつでも応じる。
- ② 進歩の度合や演技について評価を子供達と一緒にする。
- ③ 子供達がつまづいたり、ゆきづまったりした時は指示を与えるが、教師がどのようにするか、教師自身の考えを与えない。
- ④ 教師の指導のもとで創作は進められるが教師もグループの一員になった

つもりで働きかけ、活動や評価をたすける。

教師がどの程度の指示を与えるかは非常に難しい。本学においてもその年その年の学生によって指導法も変わり、決定的にこれだ！という解答はない。子供達は一人一人個性的であるから手順を標準化することはむづかしい。子供達の考えやその存在を尊び子供達が喜んで学び、又指導者側も子供達から学びとってゆくものでなければならない。

おわりに、教師はダンス創作という創造的な活動に子供達と一緒にとりくもうという意欲をそそられるようなダンスの手がかりを日常の生活の中に沢山見つけだす努力をし、感性を高めるように努めなくてはならない。

#### 参 考 文 献

- 小学校指導書（体育編） 文部省
- ダンス学習法 R・L・マレイ著 (RUTH・LOVELL MURRAY)  
松本千代栄、佐藤康子訳 大修館書店
- 舞踊学原理 マーガレット・N・ドゥブラー  
(MARGARET・N・H'DOUBLER) 松本千代栄訳 大修館書店
- 舞踊創作の理論と実際 松井三雄校閲 渡辺江津著 明治図書
- 幼児の運動学習（実際編）多和はる、高山博子、畠山トミ、永井しげ子共著 不昧堂