

《実践報告》

表現教育における学びの深化の検証 (3)

—オンライン人形劇『ドロシーと愉快的仲間たち』の制作・配信を通して—

永岡 都 (現代教育研究所所員 初等教育学科)
早川 陽 (現代教育研究所所員 初等教育学科)
木間 英子 (現代教育研究所研究員 名誉教授)
久米 ナナ子 (現代教育研究所研究員 舞台芸術家)
河内 啓成 (現代教育研究所研究員 横浜国立大学 教育学部)

1. 1 概要

表現教育研究グループでは、2018年度からグループ所属の所員、研究員をメンバーとして、3か年計画のプロジェクト研究「表現教育による〈深い学び〉の検証：パフォーマンス・アーツの制作実演を通して」を立ち上げ、学生による舞台制作とパフォーマンスを指導しながら、学生が「表現とは何か」を学ぶプロセスとその深化を記録する作業を進めてきた。

2018年度、2019年度は、大学祭で子ども（幼児・児童）向けの舞台作品を上演し、その制作過程の共同作業と本番のライブ・パフォーマンスを主な学びの場としてきたが、2020年度は新型コロナウイルス感染症拡大の影響で大学祭がオンライン開催となり、本プロジェクトの方向性も変更を余儀なくされた。

まず、作品発表の形式がライブ上演ではなく、予め制作された動画作品の公開・配信になった。また、対面授業ができないため、学生と教員が大学に集まって制作したり、練習したりする機会が大幅に制限されることになった。プロジェクトがこれまで重点を置いてきた制作現場での学生同士の協同、学生と教員（専門家）との協同、学生と観客（受容者）との協同など、さまざまな学びの局面は大幅に縮小され、断念せざるを得なくなったのである。それでも、このプロジェクトを続けたいという学生と教員の思いは強く、「人形劇の動画を公開・配信する」という最終目標を定めた後は、声優、美術制作、音楽・音響制作、動画編集、それぞれの制作チームに分かれて、オンライン上で緊密に連絡をとりながら、また人数を制限した共同作業を積み上げながら、作品の完成に向けて邁進した。

さらに、動画の公開・配信にあたって、人形劇だけでなく、制作の作業工程、制作した人形や楽曲、声優や制作者のコメントなども紹介してプロジェクト全体の発信力を高めるため、現実空間を3Dで再現してプラットフォームを提供するクラウドサービスMatterportを利用した。大学祭HPの「永岡・木間・早川ゼミ」のURLをクリックすると、360度カメラで撮影した大学記念講堂の客席・ステージのパノラマ画像が現れ、その中のアクセスポイントをクリックすると、各種の動画、写真、音楽、文章に飛ぶという仕掛けである。

動画は11月21日の公開日から反響を呼び、所員と交流のある千葉県館山市教育委員会が市内の小学校に配信した他、海外からのコメントも受け取るなど、これまでにない手応えを感じる事が出来た。

1. 2 制作の過程

2020年度の制作メンバーは、研究所所員の木間、早川、永岡とそのゼミ学生14名、久米研究員、河内研究員、世田谷学園中学校・高等学校の美術部員である。

対面での打ち合わせができない中、学生と教員でZoom協議を重ねた結果、演目は一昨年に上演した『ドロシーと愉快的仲間たち』（原作「オズの魔法使い」）を子ども向けの人形劇としてリメイクすることになった。まず、脚本・演出担当の久米が前回の脚本をリライトし、新しい脚本を配布すると共に、美術担当の早川、河内がチェコの人形劇の映像を学生に紹介して、人形の造形や舞台のイメージを膨らませた。また、今回は大人数で集まることが出来ないため、学生たちを「声優チーム」「美術チーム」「音楽チーム」「動画編集チーム」の4つの班に分け、班ごとに朗読、人形制作、音楽・音響の制作を担当し、個別に録音・録画したデータをGoogle Classroomにアップした後、それらを動画編集チームがiMovieでデジタル編集して作品にまとめる形をとった。

美術チームは、早川がゼミ生と共に舞台のフレーム、背景画、人形を制作し、河内も世田谷学園美術部の生徒たちを指導して人形を制作し、ユニークなビジュアルを創り上げた。原作では子犬だったトトが大きな日本犬になるなど、愛すべきキャラクターが揃い、舞台全体の抑制された色使いや簡素な表現の中に、観客のイマジネーションを刺激するさまざまな仕掛けが施された。音楽チームはこれらの装置の一部を見てから、少し遅れて作業を開始し、木間、永岡の指導の下、楽器の生演奏と電子音を組み合わせて、主題歌、効果音、BGMを制作・収録し、その音楽データを動画編集チームへ送った。声優チームも、久米から個別指導を受けながら、各自のセリフとナレーションを録音し、データをGoogle Classroomにアップした。

声優チームの録音データは、他の制作チームの具体的な参考資料となった。というのも、脚本だけではそれぞれのセリフや人形の演技の「尺」=持続時間が分からなかったからである。実際の動画撮影の際には、声優に傍でセリフやナレーションを語ってもらい、それに合わせて人形を操作し、その動きを短い動画に撮影して、後から繋げる方法をとった。このように、それぞれの制作チームが個別に作業をしながら、タイミングを計って少人数で集まって効率よく仕事をするには、制作の工程全体を見渡す一覧表が欠かせない。今回は、久米が制作した24枚の「立ち位置図」と、演出補助・記録担当の市山実奈氏が作成した7シートの「進行表」が、作業を進める上で大変有効に活用された。また、夏季休暇中もオンラインによる合同ゼミをほぼ毎週開いて、メンバー同士が綿密なコミュニケーションをとったことも、プロジェクトを成功に導く大きな鍵となった。

制作活動全般を振り返って印象に残ったことは、学生たちが自ら進んで音楽データや動画の編集方法を学び、納得のいく結果が出るまで時間をかけて試行錯誤を繰り返したこと、そして出来上がった作品を鑑賞者の視点から冷静かつ客観的に評価していたことである。とりわけ後者は、これまでのライブ上演にはなかった新しい学びの視点であった。以下の項目では、脚本・演出、音楽・音響、舞台美術、それぞれの指導にあたった教員が制作過程と学生の学びを振り返る。

(永岡都)

2. 1 脚本について

プロジェクト研究のためには新作を書き下ろしていたが、新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止のため2020年度の上演発表はオンラインで配信することになった。各班で指導される先生方、参加学生たち

とZoomで上演方法について話し合いを続けた。学生たちにとって劇制作は初めてに近い経験であり今回はオンライン配信という新しい取り組みなので、2018年度にすでに舞台劇として上演した『ドロシーと愉快な仲間たち』の脚本¹をオンライン用にあらためて書き直すことを提案した。そして、操り人形劇にすることが決まった。

舞台劇『ドロシーと愉快な仲間たち』はライマン・フランク・ボウム (Lyman Frank Baum) の作品で1900年に出版された『オズの魔法使い』(The Wonderful Wizard of Oz) を原案に書き下ろした脚本であった。学生たちがペープサートを希望していたこともあり、それを軸に進行役や楽士を登場させて各場面の状況を台詞や音楽で説明を加え進めていく脚本構成にした。オンライン版でも基本的な物語の流れは変えることはなかったが、劇の進行をする演技者が登場しない操り人形劇なので、台詞によって豊かな情景が表現できるように心がけた。人形であるキャラクターの言葉で話の展開をより端的に伝えられるように脚本を整理しながら書き直していった(図1)。

『ドロシーと愉快な仲間たち』の舞台上演版では観客と演技者(学生)との交流の場を設定していた。ペープサートのキャラクターが困難を克服できたことを讃えて観客の子供たちにも最後は劇に参加して一緒に歌ってもらうように構成したのである。しかしながらオンライン版では直接的な交流が観客とできないので新しい場面をもうけることにした。ドロシーと仲間たちが魔法使いと信じるオズは願いを叶えず置き手紙を残してエメラルドの都を去ってしまう。手紙には彼が魔法使いのオズでないと、そして「皆には素晴らしい才能がある」と書いてある。最終場面ではドロシーたちが悪い西の魔女を退治してオズの部屋に戻る。そこには彼からの置き手紙があり主人公であるドロシーが仲間たちにそれを読み聞かせる。物事の真実がその手紙でわかり「皆の努力と願いは報われること」が観客に伝わるのである。そして、ドロシーとトトだけの場面になり、オズが書いた手紙の通りに銀の靴を光にかざすと故郷に帰るという彼女の願いが叶うのである。フィナーレに爽やかな主題曲が再び流れることで心に残る優しい幕切れで物語を終えることができた。

2. 2 演出について

参加学生が密を避け感染防止をしながら安心して人形劇の制作に取り組める演出プランが大切であると考えた。演劇制作は舞台上の演技者のみならず仕事の性質上どうしても他者との距離が近くなってしまう。学生たちは人形も操るので舞台裏での人形遣いの動きや人形の登場と退場などを注意深く割り出していった。また稽古場のような全員で集まる場が容易に持てなかったため、演出と人形の位置を出来る限り深く理解してもらうため「立ち位置図」(図2)を作成した。全場面其々の人形が舞台上で何処に動くのかを矢印で示すなど苦慮することが多かった。通常は直接演技者たちに口頭でおこなう場当たりを細かく図式化していったのである。脚本にも状況と動きを文字で説明する「ト書き」というものがあるが、この「立ち位置図」によって人形の動きを更にわかり易く説明していった。また音楽チームには場面割りを把握しやすいように曲や効果音の切っ掛けをひとつにまとめて「進行表」にした。台詞にも全て通し番号をつけ編集チームが最終編集を確認しやすいように整理をしていった。イメージを伝えることが対面で難しい今回の事情から演出の設計図が各チームと連携するにあたって重要な軸となっていった。

人形劇のキャラクターは声によって演じられる。初めは消極的であったが、最終的には4人の学生が声優として演劇表現に挑戦することになった。台詞の演技指導も非対面という観点から全てZoom

3. 音楽・音響

3. 1 音楽制作の過程

本番直前まで練習を続け、舞台を見ながらライブ演奏していた前年度の活動と異なり、作品公開の約1ヶ月前に全ての音楽・音響を収録してデータ化しなければならないというのは、学生にとっても教員にとっても初めての試みであり、かなりのプレッシャーであった。どのような段取りで作業を進めるかイメージできないまま、とりあえず8月末に音楽制作チームの教員と学生5人でZoom会議を開き、台本のどこに音楽と効果音（SE）が入るかを確認した。課題となったのは、全てをオリジナルで制作（作曲）するのか、それとも（著作権のない）フリー音源を利用するのか、またオリジナルで音楽データを作成するにしても、楽器の生演奏を録音してオーディオデータを作るのか、音楽編集ソフトを使用してmidiデータを作成するのか、さまざまな可能性の中から、方法を取捨選択することだった。

しかし、具体的なビジュアルイメージがないまま音楽を想像することが難しく、音楽チームの活動は他チームより遅れて10月から本格化した。「立ち位置図」と「進行表」が配布され、音楽とSEのタイミングやタイム（持続時間）が明確になった段階で全員が集合し、iPadやiPhoneを使って音楽編集ソフトGarage Bandを試したり、さまざまな音源を聴き比べたりした。そこで学生たちが気づいたことは、IT機器のみでも簡単に多くの楽器の音が出せたり、作曲も容易になるが、必要なBGMやSEは多岐にわたっていて、それをいかに統一感をもたせながらそれぞれの雰囲気の違いを出すかが重要、つまり作品として自分たちの創りたい音の方向性を明確にすることが重要、ということだった。話し合いの結果、BGMはできるだけ音楽室にある楽器を用いて録音し、電子音を多用しないことに決めた。だが、実際に試し録りをしてみると、生楽器の音、特に打楽器は音割れが激しく、録音機材として使用したスマートフォンを分厚い布で巻いて、できるだけ距離をとって演奏するなど、さまざまな課題に粘り強く対応しなければならなかった。歌唱の録音は、先に楽器の伴奏だけを録音し、それをイヤホンでモニタリングしながら歌って録音し、後で組み合わせる方法をとった。それによって歌唱と伴奏の音量バランスを上手く調節することができた。また録音当日は、人形制作と動画撮影のチームも登校していたので、実際の映像を見せてもらい、映像のイメージと合わない音源を録り直すなどの修正も行った。

音楽室に集合して演奏、録音する作業を終了した後も、楽器では雰囲気を作るのが難しかったBGMやSEの音源探し、録音したデータの合成や編集（カット）など、音楽チームの作業は続いた。画像、音声、音楽・音響の3つのデータを合成する編集段階でも、動画編集チームと一緒に音量や音楽の入るタイミング、長さについて最後まで微調整を重ねた。

作品公開後の学生の感想が「音楽に関して気になる（耳障りな）ところはなかった」「主役は人形の動く映像とセリフによって描かれる物語だが、音楽が完全に脇役ということもなかった」「10分間そこから意識が逸れることなく見ることが出来た」など、自分たちの制作した音楽・音響について客観的、冷静に分析するコメントが多かったのは興味深かった。昨年までのようにライブの高揚感でプロジェクトが終わるのではなく、観客としての目線で作品全体を評価する振り返りができたのは新しい収穫だった。

3. 2 音楽・音響の構成とオリジナル曲について

最終的な音楽・音響の構成表を、表2に掲げた。制作期間が短く、対面の協同作業も制限されたため、当初の予定よりフリー音源を多く使用することになった。シーン2の音楽2「花の国」は、チャイコフスキーの〈花のワルツ〉のフリー公開楽譜を楽譜作成ソフト Muse Score を用いて音源データに変換したものである。また、シーン4のSE「オズの部屋のBGM」は、音楽室の大太鼓と銅鑼を組み合わせ、その録音データを合成、さらにエフェクトをかけて完成した。

主題歌「願いを叶えよう」とシーン3の「黄色いレンガの道」は、2018年度のプロジェクトで作曲したオリジナル曲であるが、今回、楽器編成を変え、新しく収録した。「黄色いレンガの道」は、ドロシーたちがエメラルドの都へ向かって旅をするシーンのBGMで、登場人物が増える度にマリンバの低音パート、ウッドブロックのパートを加えていった(楽譜1)。エンディングロールと共に流れる「願いを叶えよう」のフルヴァージョン(楽譜2)は、音楽制作チーム全員で歌唱と楽器演奏(マリンバ、ピアノ)を担当したが、生演奏のサウンドがフリー音源にはない温かさと素材感を出している、人形劇の雰囲気にもマッチしていたと思う。

表2「音楽・音響構成表」

| シーン番号 | 音楽「曲名」・SE(音響効果)/補足事項 | タイム | 音源 |
|-------|---|--------------------------|---|
| 1-1 | 音楽1「オープニング」/「願いを叶えよう」インストルメンタル | 30秒 | オリジナル曲：シンセサイザー、マリンバ、ウッドブロック、タンバリンで演奏・収録 |
| 1-1 | SE1 竜巻(風の音) | 12秒 | フリー音源(on-jin.com)から「天候・強風」を使用 |
| 2-1 | SE2 家が地面に落ちる音「ドン」 | | フリー音源(OtoLogic)から「衝撃01-1」を使用 |
| 2-2 | 音楽2「花の国(優しい曲調)」 | 60秒 | チャイコフスキー「花のワルツ」の楽譜を muse score で再生した音源を使用 |
| 3-1 | 音楽3「黄色いレンガの道(歩くテーマ曲)」/ ドロシー、トト→かかし→ライオン→ブリキマン、と登場人物が増えるごとに楽器のパートを増やし、歌詞も付けていく(楽譜1) | 約20秒のフレーズ×4回、間にセリフを挟みながら | オリジナル曲：マリンバ、ウッドブロック、歌唱(4回のみ)で演奏・収録 |
| 4-1 | 音楽4「エメラルドの都のテーマ」 | 10秒 | フリー音源使用 |
| 4-1 | SE3 オズの部屋のBGM/重低音 | 50秒 | オリジナルサウンド：銅鑼と大太鼓を組み合わせで作ったサウンドを収録 |
| 5-1 | 音楽5「魔女のテーマ」 | 45秒 | フリー音源(フリーBGM DOVA-SYNDROME)から「魔女の館」を使用 |
| 5-1 | SE4 魔女とドロシーが追いかけてっこをしているBGM | 30秒 | フリー音源(music-note.jp)からホラー・サスペンス系BGM素材「明かされた真実」を使用 |
| 5-2 | SE5 ライオンの吠える声 | | フリー音源(https://sounddictionary.info/nature-1)から「アフリカライオンのうなり声1」を使用 |
| 5-3 | SE6 バシャーン(水をかける音) | | フリー音源(pocket-se.info)から「効果音素材 basya2」を使用 |
| 6-1 | SE3 オズの部屋のBGM/重低音 | | (4-1のSE3と同じ) |
| 6-1 | SE7 歓喜の声と拍手 | | オリジナルサウンド：音楽チームのメンバーで収録 |
| 7-1 | 音楽6「願いを叶えよう」インスト(ラストシーン)/ 主題歌(エンディングロール)(楽譜2) | 54秒/60秒 | オリジナル曲：ピアノ、マリンバ、合唱で演奏・収録 |

楽譜1「黄色いレンガの道」

楽譜2「願いを叶えよう」

(永岡都／木間英子)

4. 1 人形劇の装置

ここでは、人形劇の装置、人形の制作、撮影、編集、公開を順を追ってまとめた。

まず、人形劇の装置は、縦77cm、横105cm、奥行60cmの舞台を作り、学生の人形使いが上部からマリオンネットを操作することで、正面をフレームとして撮影できるものとした。2年前にパープサートを交えた舞台劇ⁱⁱを行った際は、人が出入りする大掛かりな舞台美術になったが、今回は21cm～45cmの人形が舞台を動く装置なので、舞台そのものも持ち運び可能な大きさである。早川ゼミ3年生の学生と教員で制作を進めた。土台と骨組みは段ボール箱で組み立て、ジェッソでランダムにマチエールを作り、色はアクリル絵の具で粗目に黄身色の彩色を施した。背景は別に縦60cm、横100cmの段ボール面を用意し、脚本に合わせて6枚をアクリル絵の具で描き、シーンによって取り換えて撮影ができる。正面には格子柄の綿布を加工し、カーテンをレールで取り付けて中央から左右に開閉ができる幕にしている。

次に人形のサイズは舞台に合わせて指定し、それぞれの高さは、ドロシー21cm、トト24cm、ライ

オン27cm、ブリキマン34cm、かかし35cm、魔女45cmになった。全体のスケール感を意識しながら、小道具として、「オープニングで使用するドロシーの家」「台風の渦巻」「魔女の足」「魔女の帽子」「水の入ったバケツ」「手紙」などを用意した。それぞれ映像の中で人形が扱う道具として登場している。照明は撮影に使用した造形教室の窓からの自然光を利用して、特にスポットライトなどは用意しなかった。

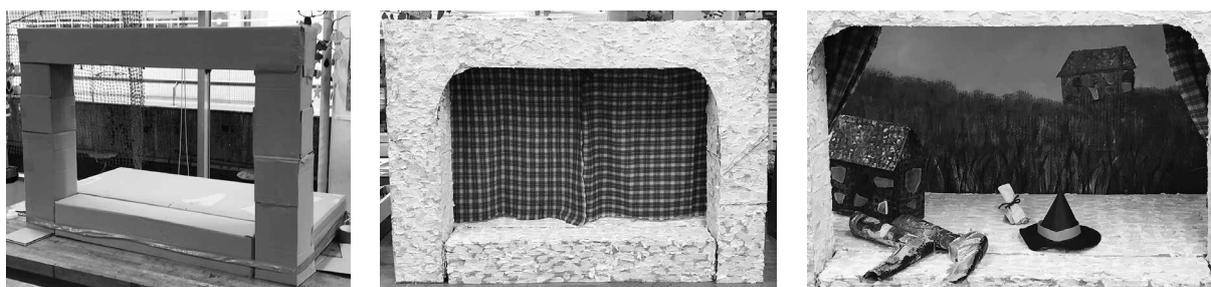


写真1～3 「段ボール基礎」「舞台正面（カーテン）」「小道具（ドロシーの家・魔女の足・帽子・手紙）」

(早川陽)

4. 2 マリオネットの制作について

新型コロナウイルス感染症拡大の最中、2020年度も昭和女子大学秋桜祭における舞台制作を、世田谷学園美術部と共同制作することが決まった。世田谷学園美術部員からも「ぜひ今年も昭和女子大とのコラボをぜひやりましょう」と活動に対して積極的な発言があった。

まずは、プロジェクトチームを作成し活動することとなった。打ち合わせで、参加した高校1年5人、中学2年3人が「ライオン」「かかし」「ブリキマン」「トト（ドロシーの犬）」を、早川ゼミが「ドロシー」「魔女」「舞台装置」を制作することが決められた。中高一貫校の良さとして、高校1年を中心に活動しながら、中学生も主体的にアイデアを出し、高校生もそのアイデアを採用していく様子が見られた。話し合いの結果、「ライオン」は中学生メインで制作することとなった。

美術部の活動は火水土の3日間、2ヶ月ほどの制作期間で4体のマリオネット制作は時間的にも厳しいように感じたが、美術部のモチベーションは高かった。アイデア出しはいつものようにLINEを使用したり、黒板を使ってブレインストーミングで行った。シナリオと各キャラクターに関するイメージを合わせる作業が難航し時間がかかったが、これまで見てきたオズの魔法使いのどのキャラクターにも似ていない個性的なデザインに仕上がった。

人形については、2019年に東京私立中学高等学校協会教員研修において、林由未氏をチェコから招き、「チェコの伝統の鉄柱入りあやつり人形を作ろう」という講演会・実技研修会を企画する機会ⁱⁱⁱがあった。そのため美術室には河内が実技研修で制作したマリオネットが参考作品として置いてあり、部員は人形で遊びながら構造を理解した。「紐をつける位置で可動部分の動きが変わる」「感情があるように動くこと」「稼働部分や構造の理解」といったことを、手を使って理解し、実際に体験させることができた。

素材は美術室にあるものから生徒が遊びながら探す形で進み、始めは作っては壊すことの連続だった。ただ、次第に材料に慣れてきたのか、特に扱いやすいバルサ材を中心に、枝の断ち落としや布切



写真4「作業風景」

れ、麻紐を使用することになっていった。行程はまとめると次のようになった。

①電動ノコギリやノミでバルサ角材を「粗取り」する。②彫刻刀で細かく整形する。③上手くいかないところは「粗取り」後、「紙やすり」で整形する。④表面にテクスチャーをつける作業に彫刻刀を使用する。

それぞれの人形を制作する際、制作に対して各自が積極的に意見を出し合い、持ち味を生かしており、助言の機会はほとんどなかった。例えば「絵が得意な者はすぐにイラストを描く」「プラモデルが趣味の者はテクスチャーやエイジングの造形方法」「色彩感覚が優れた者は絵の具の混色」「手芸が得意な者は異素材同士の接着」など、プロジェクトチームによる活性化が見られた。

普段の様子を見ると、美術部といっても造形を活発に行っているわけではなく、趣味の話を楽しげにして帰るだけの日もある。しかし、ことプロジェクトとなると途端にやる気が出るのが興味深かった。失敗しても、互いにフォローし合い、次の改善点をすぐに考えてくるなど、美術部の活動とはまるで違った様子が見えてくる。

ミッチェル・レズニック (2018) のクリエイティブ・ラーニング・スパイラルの概念、「発想 (Imagine) 創作 (Create) 遊び (Play) 共有 (Share) 振り返り (Reflect) 発想 (Imagine)」を繰り返しつつ、学びが深められる働きがそこには発生していた。

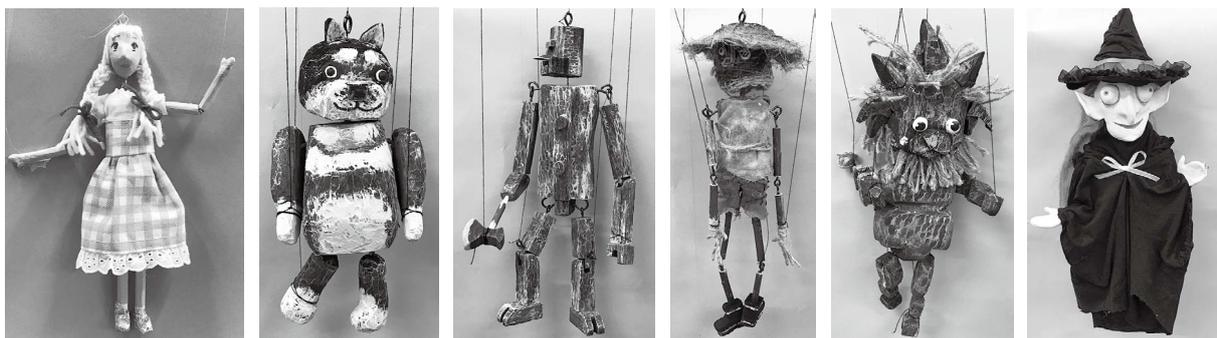


写真5～10「ドロシー」「トト」「ブリキマン」「かかし」「ライオン」「魔女」

ドロシーと魔女は早川ゼミ3年生のうち、2名がそれぞれ担当し、夏の期間に実施される施設実習の隙間を調整しながら自宅などで制作を進めた。衣装などは布を縫って制作しており、表情の工夫やドロシーと魔女それぞれの性格を伴った動きなど、 Marionette の特性がよく出ている作品になった。

(河内啓成／早川陽)

4. 3 人形劇の撮影

人形劇の撮影は、昭和女子大学造形教室で実施したが、コロナ禍による活動制限があったため、極力短時間で行うことにした。人形や小道具の「立ち位置図」に従って、操作を行う役を配置し、動かし方の練習を行った。セリフの録音が自宅での収録になり、通しの音声は撮影の時点でなかった。そのため、声優を担当していた学生のうち2名に台本を通して読んでもらい、その読みのタイミングに合わせる形でマリオネットを動かし、シーンごとの撮影を行った。最終的に撮影で入った音声は全てカットし、後から音楽や効果音、セリフの音声を編集で合わせている。カメラはNikonの一眼レフカメラの動画機能を使い、撮影自体は半日程度で計画的に完了することができた。その場での撮り直しは行っているが、後日の再撮影は難しく、編集時に気づきがあっても、画角や画面の明るさの調整などは難しい面もあった。



写真11・12「撮影の配置」「人形の操作」

(早川陽)

4. 4 映像編集

映像制作は、昭和女子大学で個別に撮影したデータ・声を録音したデータを共有し、iPhone上で扱うことができるiMovieというアプリを使用することとなった。複雑な編集はできないが、簡単なトランジション、アフレコ、音楽の挿入、カットなど、概ね映像制作に必要な機能を無料で使用できる。また、初めてアプリを使用する学生が多く戸惑っていたが、失敗とリカバリーの中で工夫が生まれ、さらに「共有」「振り返り」「編集」と繰り返され、ここでもクリエイティブ・ラーニング・スパイラルが発生していたようである。3名の学生が担当し、作品は全体で13分47秒になり、オープニングタイトルを入力とエンディングロールも加えた編集となった。

4. 5 Matterportによる展示空間の創出

Matterportとは3Dスキャンカメラ、360度カメラ、iPhoneなどを利用し、広さ、規模、複雑さをもつ空間のデジタルデータをweb上に再現するサービスである。Googleのストリートビューの建物版だと考えるとイメージしやすい。サブスクリプション契約によって、3Dスキャンカメラ、360度カメラを利用できるようになり、高精細でクリーンなデータを制作することができる。今回は一部屋作成できるサブスクリプションを契約し、昭和女子大学人見記念講堂を空間として撮影することにした。撮

影ポイントは講堂を実際に移動しているような感覚になれるよう、客席から舞台正面に至る、通路20カ所ほどに設定し、データを繋ぎ合わせた。また、「制作した人形劇の動画」「劇中の曲」「ポスター」「活動に関するテキスト」「世田谷学園の文化祭へのリンク」「昭和女子大学初等教育学科へのリンク」「昭和女子大学現代教育研究所へのリンク」を、Matterport上にボタンとして配置し、昭和女子大学秋桜祭のホームページに公開することができた。「制作した人形劇の動画」はYouTube限定公開のスペースにアップロードし、Matterportページからのリンクによって、期間中移動できるように設定した。

大学の文化祭は2020年度、完全にオンラインによるバーチャルなものであった。そのため各参加団体のYouTube限定公開アドレスによる動画提出のメ切も文化祭当日から1ヶ月程度早かった。編集の時間を確保するためにもMatterportのアドレスを先に提出しておき、動画が完成した段階で、Matterportの空間に貼り付けを行った。このことにより、動画の修正や確認作業の時間を確保し、本編以外のページを作成したり、劇中の曲のみを別動画としてMatterport上にアップロードしたりすることができた。



写真13～16「Matterport俯瞰図」「導入画面」「入室した初期画面」「チラシ」

(河内啓成)

5. 学生の振り返りとまとめ

学生の振り返りのレポートには、過去二年間と同様、表現者としてどこまでできるかという不安な心情が率直に述べられている。今回はそれに加えて、今年度特有の問題、動画を制作して配信するという経験したことのないテクニカルな難しさ、コロナ禍の状況で行動を制約せざるを得ないことに起因する戸惑いも多く書かれていた。しかし、最終的にはそれらを克服して出来上がった動画の出来栄は誰もが納得し、未知のものを克服して得られた充足感を味わっていることはどのレポートからも読み取ることができた。

パフォーミング・アーツの生成過程を体験するという事は、今回の実践では難しいのではないかと危惧していた。なぜならば、これまでの実践経験から、さまざまな立場の人間が時と場を共有して作り上げていく生成の過程は、人と人との身体感覚を伴うやりとり、交感をもって進められていくと強く感じていたからである。しかし、このような不安を抱えながらも、今年度は制約の多い中、工夫を重ねながら制作を続けた。チーム毎の作業は別々に進行し、チーム内でも活動は極力個別に行うこ

とが余儀なくされる。拠り所となったのは、「脚本」と「立ち位置図」と「進行表」であった。とくに「脚本」は読み手の解釈が多様であるから、表現は幾通りもある。それぞれの解釈をすり合わせる事が難しい今回のような状況の中では、他者を想定しながら自分の台詞を決めなければならない。また、自分の役を演ずる人形の様子が分からないままに台詞を入れること、逆に台詞回しと合うかを確認できないまま人形を動かすこと、舞台上で起こっている状況を見ないまま、場面にふさわしい音楽を作らなければならないことなど、拠り所はあるものの、実際に見て聴いて触って互いをリアルな状況で確認できないまま進むことへの戸惑いは誰もがもっていた。しかし実感することの不足を補い、それを超えて働いていたのが想像力であったと思う。相互に得られる情報が少ない中では、登場人物の心情、関係性、舞台の質感、場面のもつ雰囲気などは、自ら想像することによって作っていくしかない。想像力を駆使してそれぞれの表現が固有の輝きを放ったというのが、今回に特徴的な成果だったのではないのだろうか。

そして制作に新たに加わった仕事が編集である。動画配信での上映となって、この仕事は最終局面を担う重要な役割となった。映像、台詞、音楽は、ばらばらなデータとして編集担当の下に集められた。それらを重ね合わせ繋げて1つの作品に仕上げていくのが編集である。アプリ操作の難しさ、時間との戦いもあり、編集経験のない学生たちにとっては困難を極めた仕事であった。この編集作業は作品の中にその跡は見えない。存在を消して理想とする作品を残すというのが編集の醍醐味といえるのかもしれないが、それにしても、黒子に徹した学生たちの健闘が完成度の高い作品に繋がったことを誰もが実感した。活動当初のためらいがちな静けさから本番を目前にした高揚までの、上向き放物線のような急勾配は毎年のことなのであるが、今年はそれに加えて、作品が完成する間際まで現れてこない全体像が、編集担当の、小さなパーツを緻密に丁寧にはめ込んでいくような作業の果てに一挙に眼前に現れた時の驚きは劇的であり、関わったすべての人間を達成の喜びに導いてくれた。

ところで、今回の試みは、デジタル世代とアナログ世代との協同であったようにも思う。教員にはICTに長けたデジタル世代の申し子もいるが、アナログ世代の残滓も少なからずおり、そのような教員に助言できるのはアナログな領域のことである。デジタル機器の操作に関して学生をリードしたのは導入の部分だけであって、その後は学生たちの自己研鑽に任された。詰め段階になると、教員から「この音響はもう少し長い方が……」とか、「この間合いのズレを微調整してみたら……」といったまさにアナログな発言が出てくるのだが、それらを画面上に反映できたのは、デジタル・ツールを使いこなすまでになった学生たちのテクニックであったのである。

パフォーマンス・アーツの制作上演を通して、表現教育による学びの深化を考えるプロジェクトを締め括る年、外的な要因から制約の多い実践となったが、振り返ってみると、その不自由さを経験して、表現教育の内包する魅力と可能性を思いもかけず見いだすことができた。制作の仕方、上演の方法を考えれば、表現することはいくらかでも姿を替えて可能である。人と人とのつながり方も多様であってよい。時と場を共有して生成される表現が素晴らしいことはすでに検証済みだが、それだけではないことを今回の実践は示してくれた。人のもつ想像力とそれを具現化する術さえ手に入れば表現はできる。表現することに内包されている多様性に気づくことで、学びは確実に深化していく。そして、「表現とは何か」の問いはその先に待っている。問いかけられた一人一人はみな異なる答えを出すに違いない。このプロジェクトのような体験がその問いに答える準備となるのだろう、と考えている。

(木間英子)

註

- i 永岡都、木間英子、早川陽、久米ナナ子（2019）「表現活動における学びの深化の検証（1）—人形劇『ドロシーと愉快的仲間たち』制作上演の記録を通して—」『昭和女子大学現代教育研究所紀要』5号、pp.91-95に掲載された上演脚本を参照。
- ii 同上書、pp.79-95
- iii 東京私立中学高等学校協会教員研修、芸術体育系教科研究会（美術）主催の「チェコの伝統の鉄柱入りあやつり人形を作ろう」（講演会・実技研修会）が、チェコ在住の人形作家である林由未氏を講師として迎え、2019年11月16日土曜日、アルカディア市ヶ谷（私学会館）会議室にて行われた。

参考文献

- Lyman Frank Baum（2008）『The Wonderful Wizard of Oz』Oxford University Press
ライマン・フランク・ボウム（著）、江國香織（訳）（2008）『オズの魔法使い』BL出版
ミッチェル・レズニック、村井裕実子、阿部和広、伊藤穰一、ケン・ロビンソン（著）、酒匂寛（訳）（2018）『ライフロング・キンダーガーテン 創造的思考力を育む4つの原則』日経BP

謝辞

研究協力者の市山実奈氏には、演出補助・記録の一部をお引き受け頂きました。心より感謝申し上げます。