

総合表現の一考察

ペープサート劇創作について

若杉 雅夫・篠田 美里

はじめに

平成一年度の幼稚園教育要領・保育指針の改訂時、保育内容表現の担当者としてどう改訂内容を正しく読み取り、また幼稚園・保育所の現状を踏まえた授業内容を形作るかが早急な問題となった。

此处でのテーマは領域表現をどのような形で開講していくかという点である。音楽リズムはもとより、絵画製作においてもそれぞれの専門家がそれぞれの分野の本質を理解し、子供の発達に伴う必然性を説くことがあるべき姿である。しかし現場においては、そういった考え方がともすれば教科的傾向に傾き、結果主義的な保育形態に流れてしまっていることが多々見受けられるのも確かである。ここで保育者を養成する立場にある側として本来表現領域が掲げている理念・目標（個々の表現の許容・自主性・創造性を養う）をもう一度原点に戻って反芻し、技能的面以上にその理念・目標を学生に教示していく必要があると考える。そうすることが応用力のある援助・指導が出来る保育者、又豊かな情操を備えた保育者となる可能性を高めるという視点を元として、講義の形態を考えることにした。

まず本学では、発達に伴う指導と援助の在り方を表現Ⅰ・Ⅱとし音楽・美術の両面から幼児理解を深めることとし、次に総合的な位置づけとして表現Ⅲを設定した。表現Ⅲの内容としては、具体的に音楽と美術の関わりを体感出来るものとして劇遊びを選択した。劇遊びの中には当然五領域すべてが包括されているといっても過言ではないが、ここではそのことを前提として表現の領域に的を絞り劇遊びの中でも比較的學生に取り組みやすいと思われるペープサート劇を取り上げた。ペープサート劇の利点としては舞台上で演技するものがカードである為、消極的な性格であっても取り組み易いという点と又、同じ媒体（人形等）を使って演技するものの中では、そのキャラクター作りが容易且つ短時間で製作できるということにある。ペープサート劇作りの過程の中には、適齢に合った計画と実行力・創造性・協調性・積極性・自主性など多くの課題が自然に含まれている。この困難なハードルをクリアしたときの充実感・喜び、又は克服できなかったときの反省などを学生自身が経験することによって、創作活動の難しさとその喜びを知り、保育者として現場に立った時に、子供たちに無理強いする事なく適齢や能力にあった保育の在り方を計画実行できる能力を養うことが可能ではないかと考える。

以後ペープサート劇の制作過程に沿って、その問題点・課題・方法論を説いていくことにする。

1. ビデオ鑑賞・グループ分け

ここではペープサート劇（講義で制作された劇を幼稚園・大学祭で発表したもの）の実際を學生がビデオ鑑賞することで、その概要をより確実に短い時間で理解することをねらいとする。具体的に言い換えれば、台詞の言い回し・ペープサートの動かし方をはじめ挿入歌・挿入曲・擬音の入り方とそ

の効果、また舞台装置の全容などを理論ではなく感覚として感じ取ることを目的としている。

この講義では、学生の主体性を重んじ、個々の自覚を初期の段階から喚起することが必要となる。しかし、グループ分けに関しては微妙な問題が多々含まれている点を考慮し、機械的に出席簿順（一グループ10人前後）に分け、それ以降は学生間で座長と書記を互選し、またその後の物語作り・脚本制作の段階でのスタッフの役割分担に付いても学生自身が決定し、次に劇団名を命名するという順を追う。教授者としては、教師指導色を極力抑え徐々に学生主導型に移行させ、主体的活動を自然に引き出していくように心掛けねばならない。

2. 脚本制作

脚本作りの段階として、荒筋（お話作り）—幕割—脚本という過程を経て創作劇の脚本が制作される。以後お話作りから脚本制作に至るまでの必要事項・留意点などを順を追って説明する。

a. お話作り

物語は、原則としてオリジナルとするが、既存の話に修正を加えたものも認めることとした。お話作りの必須条件としては、観賞者の適齢（3～6才）に合ったお話を考えることが第一に挙げられる。その他としては、起承転結を踏まえたお話、幼児の集中力を考えた物語の長さ（15分位）、教訓的な話を極力避ける（指導が無いと大方教訓的な物語になる傾向が見受けられる）など大まかに言って以上の四点が重要と考えられる。この必要事項を満たす参考資料として絵本を利用し、講義一回分を図書館絵本コーナーでの絵本鑑賞に当てている。この時間はお話作りの参考になるばかりではなく、キャラクター・舞台装置の製作など造形表現面に於いても貴重な体験となっていく。又、こう言ったオープンな時間を設けることが、学生自身の創作に向かう自由な雰囲気作りの一助にもなっていると考える。

b. 幕割

お話作りを経て脚本制作に入るが、先ず場面の変化に合わせてお話を区切っていく幕割の作業を、脚本制作をより円滑に進めるための前段階として行う。此処での幕割は、場面毎に割っていくため、学生にも物語を区切っていく作業が自然に比較的容易に進めることができると共に、物語を文章ではなくビジュアル的に捉えるために、舞台装置の製作においても重要な過程であると考えられる。また幕数は、舞台装置の製作時間・上演時間の問題点を考慮して、物語の内容によって相違は出てくるが、多くても五場面以内にまとめることとする。

c. 脚本制作

脚本のサイズはB4とし、基本的に横使い縦書きとした。記述事項としては配役とその台詞は元より、演出（台詞の話し方・ペープサートの動き）や挿入歌・挿入曲・効果音などが必要である。その他の注意事項としては、読み易さに重点を置いた字の大きさ・濃さ（読みながら練習することが可能な字）、ページ数を極力押さえる（練習をスムーズに行う）、などが挙げられる。また劇の進行をより分かりやすく円滑に進めるために、ナレーターを設ける。ナレーターの役目は対象が幼児の場合特に重要である。

前述の必要事項を基にして台詞の書き方・演出等の記入についての注意点・必要事項を簡条書きにして挙げてみることにする。

①台詞

- イ、幼児が理解できない単語を避ける（早朝・帰宅・就寝・悪夢・叱責・擲諭）
- ロ、口語表現で表す（ナレーターも口語調にし、語りかけるようにすると効果的）

- ハ. 配役に合った言葉使い (先生・おじいちゃん・おばあちゃん・悪役・幼児)
- ニ. 長い台詞・ナレーションを極力避ける (説明的な劇になる恐れがある)

②演出

- イ. 台詞に合った話し方・感情移入
(大きな声で・囁くように・優しく・震える声・怒ったように・涙声で)
- ロ. 配役に合った話し方・声色
(老人を演じる場合ゆっくり話し、声のトーンを下げたり囁れ声にしたりする)
- ハ. 台詞・配役に合ったペプサートの動かし方
(悲しみ・喜び・怒り・驚き・走る・落ちる・のろまな役・すばしこい役)
- ニ. 挿入歌・挿入曲・効果音などが入る箇所の記入

以上ここで述べた脚本制作に至る過程・方法論については、あくまでも今まで劇制作についてほぼ未経験であった学生が限られた時間内で創作活動を円滑に進め、劇制作に慣れ親しんでいく姿勢を養うことが主眼となっている。 図-1. 2

脚本完成後、美術担当と音楽担当に分かれて制作活動を行う。がしかしここからは、両者の交流を密にし一体となって創作活動が進む様に心掛けねばならない。

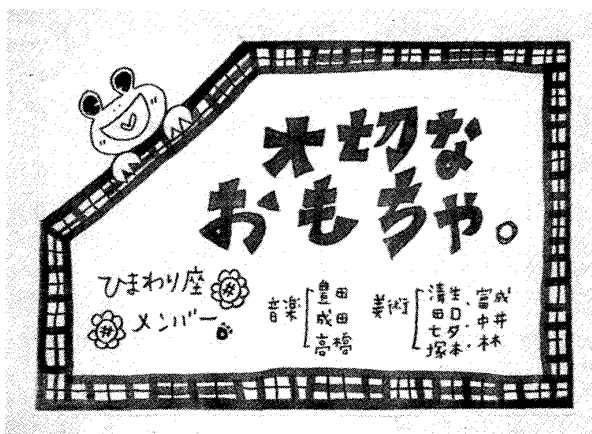


図1 脚本表紙

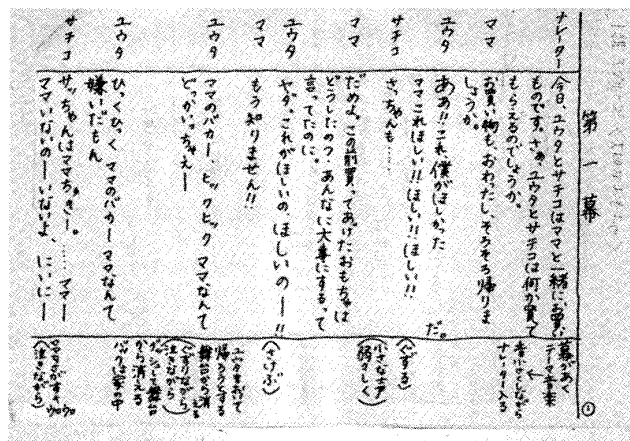


図2 脚本記述例

3. ペープサート及び舞台装置の製作について (美術・担当スタッフ約6名)

美術スタッフの製作内容としては、大まかに言って以下の3点が挙げられる。

- a. ペープサート (最低配役の数分)
- b. 背景 (幕数分)
- c. 大小道具

まず全体的な製作の取り組み方としては、上記a~cの製作内容を分担して進めることとする。そうすることによりスムーズに製作が運び、且つパートを受け持つことによって個々の役割も明確になり自覚・責任感がより強固となる。また製作に当たっては必ず脚本を基とし、その中から配役・舞台装置に必要な要素を抜き取ることが大切な点である。

役割分担後実際の製作活動に入るが、以降製作を円滑に進めるに当たっての取り組み方およびそれぞれの具体的内容・方法論・注意事項等を順を追って説明する。

a. ペープサートの製作

ペープサート作りに関しては、キャストを抜き出す作業から始まり、次に脚本の内容から表情・動作などの変化を読み取り、キャラクターの中での必要最小限のペープサートの製作計画を立てることが先行する。以後ペープサート製作の実際と留意点を箇条書きにして記述することにする。

イ. 材料・用具

画用紙(200g・四つ切り)・色画用紙・水彩・ポスターカラー・色鉛筆・マーカー・折り紙・段ボール・割り箸・棒・ポロ布・紙コップ・その他色々な廃材・スティック糊・ガムテープ・鋏・段ボール用鋸など・

ロ. アイディアスケッチ(的確に配役を表現するペープサートの下絵を創作する)

○表裏の変化を考える。表裏が変化することによって、演技が多様化し複雑になる。

(表情・服装・動作・キャラクターの早変わり)

○デフォルメ・複雑な表現を避け単純化する。キャラクターの特徴を誇張し、その性格を明確に表す。例えば幼児の場合実際は5等身位であるが3等身内にデフォルメする。遠目からでも出演者の性格が理解できる様に単純化する。

○ビジュアル的に単調になるのを避けるため他のペープサートとは違った大きさ・製作法を考える。(大きくプラカードにする・立体・動くペープサート) 図-3. 4. 5

○参考として動物図鑑などの資料を整える(カット集などは創造性を妨げる)

ハ. 本製作(素描～着彩～完成)

○ペープサートの大きさは、舞台に立つことを考え普通より大きく八切画用紙大に設定する。

○大きくプラカードにした場合、造形素材として段ボールを使用するとよい。

○通常のペープサートの形は、キャラクターの形をそのアウトラインに沿って切り取る場合と、表現されたキャラクターの余白部分の角を切り落とす場合の二通りが考えられる。

前者の場合は、キャラクターの形が観賞者に明確に伝わるが、表裏の動きに変化がない。後者の場合キャラクターの回りに白い余白が残るが、表裏に動きの変化を表現することができる。

○画用紙に素描する場合必ず鉛筆を使用し最初は淡く描く。(紙を傷めず修正が容易)

○着彩する場合キャラクターにあった配色はもとより、舞台で目立つような配色を心掛ける。(原色を主としコントラストの強弱を考える・背景との関係を考える)

○クレヨンと水彩絵の具を使いバチックを利用すると、着彩時間が短縮され色の密度も高くなる。また広い面については、刷毛を利用するとよい。

○着彩は絵の具で塗る行為ばかりでなく、折り紙・色画用紙などをコラージュしてもバリエーションが広がりペープサート自体も強くなる。

○ペープサートに使用する棒は、八切画用紙大ならば割り箸を使用するとよい。一組の割り箸を割り、割った面を合わせてガムテープで固定すると手持ち部分を含めてペープサート面三分の二程度までの長さの棒ができる。その他プラカードにする場合は、条件に適した強度のある棒を用意する必要がある。

○A面B面(表裏)を貼り着ける糊は、水糊の使用を避け、スティックのりを使用すると紙が波打たない。また棒はペープサート面三分の二位の高さまでに挟んで貼り付けると前後にペープサートがぶれない。図-3. 4. 5. 6



図3 基本形

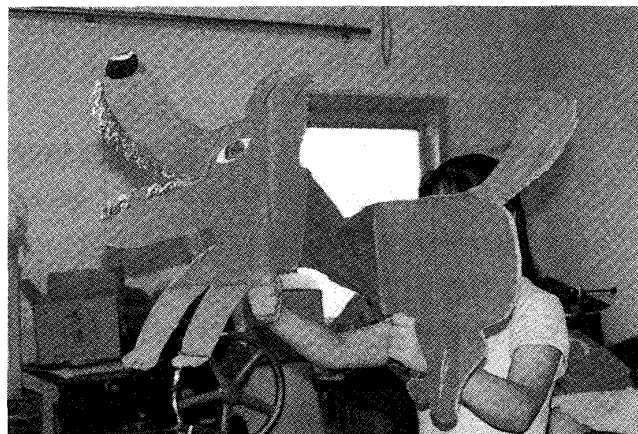


図5 布を使った自由に動く形



図4 切り抜いた形

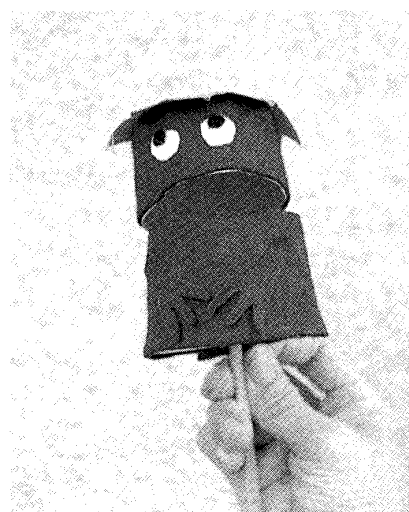


図6 立体形

b. 背景（全紙）

背景の役割としては、場面の展開（幕の変化）はもとより、その変化によって舞台に観賞者の目を引き付け、劇を円滑に進めるといふ点にあらう。そのため脚本から背景を抜き出すに当たっては、的確に情景の変化を読み取り、また15分という劇の長さを考えた背景の数（多くても五場面）に絞り込む必要がある。以後前項同様背景製作について順を追って箇条書きにする。

イ. 材料・用具

模造紙（全紙）・色模造紙・色画用紙・折り紙・水彩絵の具・クレヨン・クレパス・段ボール・刷毛・スティック糊・マスキングテープ・鋏・段ボール用鋸など

ロ. アイディアスケッチ

- 背景の大きさを考え、アイディアスケッチは拡大に耐えうる内容にすることが大切である。（特に画面構成が重要）
- 製作したペープサートとの適合性を考えた表現。
- 遠目からでも情景が観賞者に伝わるように単純化すると、背景として効果的。

ハ. 本製作（素描～着彩～完成）

- 模造紙にデッサンする場合必ず鉛筆を使用し、アイディアスケッチから正確に描写するために、画面を少なくとも直線で四等分し最初は淡くデッサン（紙を傷めない、修正が容易）する。
- 着彩に当たっては、製作時間を短縮する方法としてバチックやコラージュを多く取り入れてい

る。これらの表現は、時間を短縮するばかりではなく背景にバリエーションを与え、めりはりある画面効果を得ることができる。

- 描画が完成した背景には、その使用頻度に耐えうるよう四辺をマスキングテープで補強する。
- 背景の変化（場面転換）については、本の形にする方法と、大きな布の芯を使い巻きながら場面転換させる方法、又は重ねただけで一枚一枚日捲りの様に捲る形がある。この中でも本の形式は、場面転換がスムーズに進むとともに前の場面に戻ることも容易であるため、特定の条件がない限りこの形式を取っている。

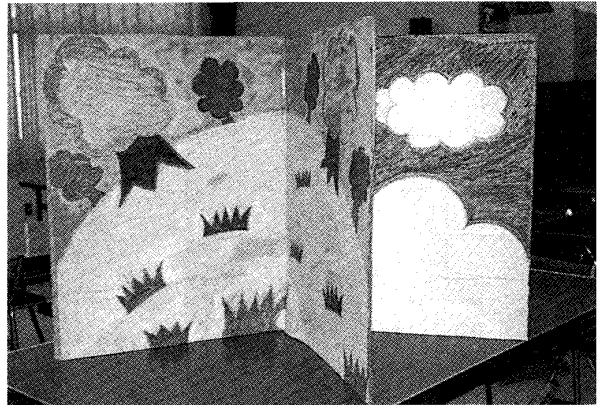


図7 段ボールで製本

- 本の形を取る場合段ボールで製本すると背景の強度が一層増す。図-7

c. 前景及び大道具・小道具

劇中において大道具・小道具の役割は舞台に奥行を持たせ、ペープサートの演技を際立たせるためにも重要な位置を占める。大道具の種類としては主に家・室内・草・木・岩・橋などが挙げられ、概ね立体的な形を取っている。また小道具の場合は、劇の中で必要な物質（食物・月・太陽・玩具）を主にペープサートにして製作する。

イ. 材料・用具

段ボール・発砲スチロール・模造紙・色模造紙・画用紙・色画用紙・折り紙・水彩絵の具・マーカー・アクリルペイント・トイレットペーパー等の芯・布・新聞紙・グラビア・ガムテープ・糊・割り箸・ポリエチレンテープ等

ロ. アイディアスケッチ（図面・計画）

- 前述したように大道具の場合は立体的な形になるため、アイディアスケッチは立体として舞台に設置可能な形にして考案しなくてはならない。つまり三次元的表現が必要となるため、ここでは多面的な図形表現のアイディアスケッチを心掛けることが重要である。また製作に必要な材料も書き記し、十分に計画を練って取り組む姿勢が必要となる。
- 小道具については凡そペープサートの形を取るため、物によっては表裏の変化を考えると効果的である。その他立体的表現も考え、素材自体も様々なものを利用するとより舞台に潤いを与えることができる。

ハ. 本製作（組立て・描画・着彩）

- 大道具の組み立てに際しては先ず基本材として段ボール・発砲スチロールなどを利用すると軽量かつ頑丈な形体を作ることができる。段ボールの裁断・折り曲げについては、現在専用の道具が安価に市販されているので、それを利用すると危険が無く作業もスムーズに進む。段ボール及び発砲スチロールの接合については用途によって布製ガムテープとボンドを使い分けるとよい。
- 描画・着彩に関しては組立てた素材に直接描くかコラージュする表現と、全面に画用紙などを貼って描画する方法がある。前者の場合段ボール等の下地の効果を生かすと伸びやかで斬新な表現を得ることができるが、絵の具で塗る場合は水彩絵の具では隠蔽力が弱いのでアクリルペイントを使用すると効果的である。後者については下地の効果を生かすことはできないが、具体的表現が比較的容易で且つ鮮明な画面を得ることができる。またコラージュを併用しても表現の幅は広がる。図-8, 9

以上美術面の製作について概説的に三点に分けて述べたが、個々の表現が持つバリエーションやそれに伴う材料・用具については、現在認識する限りでも多くのパターンが存在する。このことについては、後日別稿でまとめ論じたいと考えている。

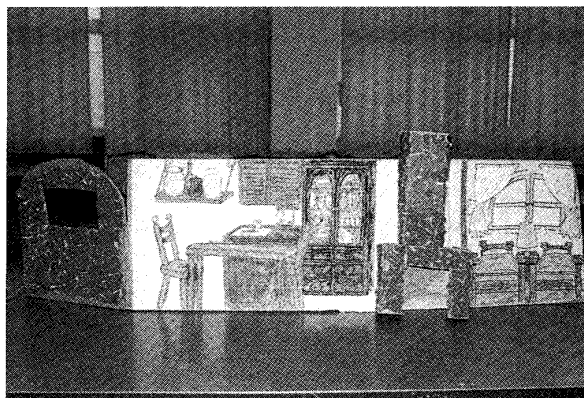


図8 段ボールによる大道具

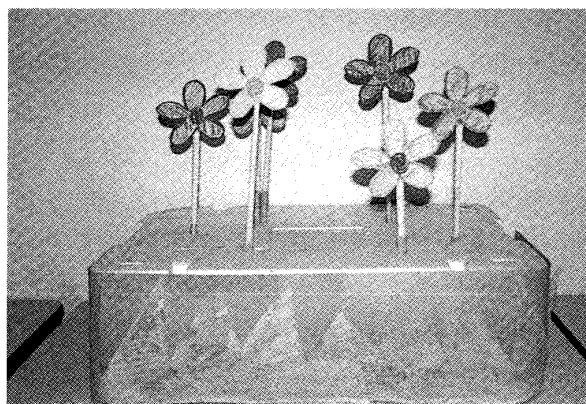


図9 発砲スチロールによる大道具

4. 音楽作りについて（音楽担当 約4名）

音楽スタッフの製作内容としてはテーマソングやBGM、効果音等の音や音楽を効果的に劇の中に入れることである。製作方法としてはおおよそ次の四つの作業が考えられる。

- ①音楽の役割認識
- ②音入れの場面の割り振りと時間の算出
- ③楽器選びとテーマ音楽及びBGM作成、及び効果音作成
- ④録音と編集

音楽作りの場合はシンセサイザーの数の関係もあるが、労力的に美術部分より少ないと見られるので担当人数を6:4（美術：音楽）に設定した。音楽担当を決めるにあたって考慮することは、楽器演奏の得意な人、及び電子楽器を扱い慣れている人を優先的に音楽担当とすることである。以下順を追って製作過程と問題点及び解決方法と、課題を述べる。

①音楽の役割認識と課題学習の方法

ペープサートといえば、お話の補助的役割としてのカード人形や背景として用いられることが多く、バックミュージック付きではなく、語りのみで進められる事が多い。本講では、音楽と美術の両面から表現分野を捉え、両面からその関わりを体感するためにも、音楽付き劇仕立で行っている。また、よりスケールの大きい作品に仕立てることで、この作品を持って、実際に幼稚園を訪問して実演し、子供たちの反応を体験する機会も設けている。

音や、音楽のイメージを認識し、イメージと音を結びつけるために、そして、さらに意欲的に音作りに取り組めるための糸口として以下の課題を事前に学習させる。

使用する楽器はシンセサイザー（YAMAHA DX-2000 DX-3000）及びクラビノーバそして、ピアノや簡易打楽器（スズ、タンブリン、カスタネット、鉄琴、ウッドブロック）を使用する。（録音の時に雑音が入らない利点を考えると、打楽器類も単品で使用する場合はシンセサイザーを利用したほうが良い場合もある。）

次に課題と作品例を挙げる。

○掲示した絵を見て自分が描いたイメージはどんな音色で表すことができるか。

[例] 課題	たんぼぼの野原の絵	タンブリンのトレモロ奏と振り鳴らし奏
	蝶々の絵	スターチャイムを使って
	蟻の行列	ピアノを使って

○提示した音を聞いてイメージした物を絵に描いてみる。

[例] 課題	ピアノの即興	のんびりお散歩の風景画
	小さい和太鼓 (バチで叩く)	海辺の林から浜辺の賑やかさを覗く

○擬音と効果音だけで小さなお話を作る。

自然の音、生活の音を模倣した作品例

[例] 課題 ある晴れた日の海辺の朝、小犬を連れた子供が散歩をしています。

作品 [静かな波の音がバックに流れている。

子供のしゃべり声、小犬の鳴き声、子供たちの走り廻る足音がだんだん近くに聞こえそしてだんだん遠ざかっていく。]

[例] 課題 公園の一日

作品 [静かに夜が明ける。マラソンをする人。だんだん足音や自転車、車の音が増えてくる。お母さんと幼児が遊ぶ声。小学生の遊ぶ声。中校生の話し声そして、夕闇の静けさ]

②音入れ場面の割り振りと時間の算出

情報社会の中で溢れる音に囲まれて生活している学生にとって、映像に音が流れているのは当然という認識がある。どんな短い映像でも音響担当者が音を入れているのだということを、説明されて、やっと、「あっ、そうだった」と気付く場合が多い。画像はバックに流れる音楽によってイメージが大きく変わることを十分認識及び体験させることが必要である。また、ライブやバンドに魅力を感じ、より刺激の強い音を求める傾向にある、エネルギーの溢れる現代の学生が翻弄されないよう、十分な理解と方法及び方向付けを強化していくことが大切である。

この段階は脚本完成とも絡んでいて、最も重要な単元と考えている。この時間が旨く出来たグループは、ほとんど最後までスムーズに取り組んでいる。(この単元の時間に公欠等で人数が揃わなかったグループは同一週内に別の時間を設けて指導している。)

一つの作品は、子供の集中出来る時間から考えて15分以内と設定している。よって、その時間内に収まるように時間配分をしていく必要がある。方法としては、何度も読み合わせをしながら、時間を計っていく。その中からおのずと必要な量の音と、テーマソング等のイメージが浮き上がってくる。

次に、歌の部分は何秒くらいが心地いいのか、また、行動に合わせる音楽(例えば ゆうちゃんはさんぽにでかけました。良太とこいぬのポッキーは野原に向かってどんどんかけていきました。等)は、何秒間くらいが適当かを、実際に口ずさみながら(この場合の曲は、イメージのあう既製の曲を利用するか、または、イメージに合う曲を即興で歌う。などする。)決めていく。また、場面転換の部分やエンディングの部分も同様に秒数を算出する。この段階にたどり着くと、お話が脚本に変身したことが具体的に学生自身にも見えてくる。

ここからは脚本の余分な言葉や足りない言葉等の手直しを美術班と密に相談しながら進め、脚本をより完成させていく。この頃には学生も随分熱が入るようになり、真剣な討議がなされる姿があちこちで見られるようになる。

③テーマ音楽及びBGMの作成、及びキャラクターのイメージになる音楽の作曲と楽器選び及び演奏練習

いよいよ、実際の音を決めることとなる。どんなところに、どんな形で、どんな音を入れるのかを②の音入れ場面の割り振りに沿って作成していく。だいたい次の順序で進めている。以下、順を追って箇条書きする。

イ 脚本にそって楽器や効果音や主題曲を一つ一つ、仮決めをする。

ロ もう一度先輩の上演したビデオを観る。

ハ テーマ曲、主題曲、効果音、BGMが適切な場面に挿入されていることを確認し、全体のイメージとのバランスを再考する。

使用する楽器及び機器

- シンセサイザー、マリンバ等の鍵盤楽器
- 打楽器類（特別の場合を除いて、簡易打楽器のみとする）
- CD及び自然界の音や、生活の音を録音したもの。
- テープレコーダー、マイク、直接録音用のコード
- 擬音、効果音に使用する物品、素材

はじめに、使用機器の説明を十分おこなう。次に、シンセサイザーの扱いに慣れ、200～300種類の音色が出ることを認識する。次に、打楽器類の出し入れ、扱い、及び、収納について確認。また、テープレコーダーの扱いについても十分確認をする。

実は、この部分が問題点である。打楽器類については、一通り学習しているものの、慣れ親しむところまで扱っていない。そのため、自分の欲しい音と一致した楽器を選択したり、楽器を音が出る状態に設定するまでの準備に時間がかかる。後で述べる録音機器同様、現場で使えるようになるためにも学習時間を補う必要がある。

曲決めに関しては、始めは、体験不足による発想力の貧困さや、手掛かりのなさに戸惑うグループもあるが、イメージを音にしたり、音から絵にした体験を手掛かりとして、進み始める。

効果音付けは大変楽しいらしく、和気あいあいの中でおこなわれ、とても、はかどる。それぞれシンセには、200～300種類のあらゆる音が入っている。聞いているだけでも楽しく、どんどん乗ってしまい、あらゆる場面に入れてしまうので、入れすぎないようにセーブすることが、必要となる。又、音の種類が豊富なので、仮決めした音の番号を必ず控えておくことが重要である。

この効果音と曲の仮決めの段階で全体のイメージの大枠が決まってくる。そして、楽器と慣れてくる頃には、どのグループも活気づいてくる。そこで、もう一度、先輩たちのビデオを観る。このことで、仕事の内容が確認でき、自信が湧いてくる。そして、作品をより現実的なイメージとして捉えることができる。

次に、美術班の絵の仕上がりを見ながら、曲のイメージを確認、再考する。さらに、脚本の読み合わせと共に、曲を演奏し選曲のイメージや場面の適合性を再考し、音や音楽を決定していく。同時に効果音は録音していく。また、練習の必要なピアノやマリンバ、及び合奏は、何度も練習してイメージに合うテンポまで仕上げ、録音する。

テーマソングやBGM、エンディングに関して、作曲すべきか否かについては随分苦慮してきた。平成三年～平成八年までは作曲することを限定していたが、平成九年度筆者が受け継いでからは、作曲、編曲、CDからの適用も認めている。社会の情報化が進み、音の幅や音色が広がり溢れている昨今では、より多くの曲を知り、学生の感性でその作品に適合する曲を選択する力が必要とされている。と、感じたからである。この方法を取ることによって今まで以上に選曲に手間取り、より製作時間が

必要となった。しかし、音色が増えたことで、グループの個性がより顕著に現れるようになり、個性豊かな、異なったカラーの作品が出てくる結果となった。このことが面白味である。その意味では、今年度も多様な作品が生まれた。しかし、より刺激的な音が幼児に受け入れられるとは限らなく、今後の課題でもあると考えている。

④録音と編集

録音に関しては、各グループに10分テープを二本と30分テープを二本用意しシンセサイザーから直接録音、あるいはマイクを使って録音する。

このことについては、重複する部分もあるので、箇条書きする。

イ 脚本に音を入れるにあたってを想定した時間(秒数)を確認しつつ、少し長めに録音する。

ロ テーマソング、効果音等々、どんどん録音していく。

ハ 上演の進行に合わせてイ、ロの物をテープに編集する。(この作業は機器の扱いのミスが大きいく響く作業なので、機器の扱いに慣れた人が担当することが望ましい。テープは二本用意する。)

録音機器に関しては、普段、CDを聞いたり、テープをダビングすることはあっても、録音することは皆無である。そのため、機器の取扱いが未熟で戸惑う学生が多い。しかし、保育の現場に出たときには必要となる機器であるので、学生自身の手で扱えるよう促している。昨今、多様な機器及び機種が出回り、情報機器との接続等々、より一層新たな技術が求められている。

5. 練習：発表：評価

出来上がった作品の発表については、劇仕立の作品の性格上やはり、自作自演で上演することを最終目的とする。そして、それをビデオ取りすることによって作品を残している。上演用プロセニウムは背景用として、高さ1.8メートル、幅1.2メートルの立て板と、舞台前面用に1メートル×1.8メートルの机を用意し、黒幕を張って代用している。(図10、11、12)音楽に関してはテープレコーダー1台を用意する。以下、その方法を順を追って述べる。

a. 配役決めと演出

○カードの人形等が舞台の上に乗るため、配役は声のカラー(高さ、話し方)を中心に決める。次に、担当を決める。音を出すタイミングや、長さの調整をし、場面展開の手順決めと確認をする。

○演出については、特にカードの動きを中心にいかに配役と台詞に合った話し方及び感情移入ができるか。それに見合うカードの動きができるか。さらに、立体的に見せられるかを熟慮し、流れを掴んで、リズム良く進行するまで十分な練習時間をかける。

この部分にどれだけ時間をかけられたか。さらに、どれだけ適材適所の配役決めができたかによって作品の七～八割は決まる。脚本の段階ではあまりぱっとしなかったグループが、演じ方が旨くて、すばらしい作品に変身した例は多い。ここまでくると、学生は、自主的に空き時間や、さらに夏休みまでも返上して、打合せをしたり、カードの動きについて話し合ったり、段取りよく手順や方法を調整したりと、意欲的に取り組むようになってくる。演習科目ならではの姿である。この活動を通じて、友人の持つ、今まで知らなかった一面(個性や特技や趣味)を知ることにより、新たな人間関係が培われていく。

b. ビデオ取り

各クラスごとに（1クラス4グループ）発表。それをビデオに収録する。（映像が残るということが励みになる）その後、各クラスより半分の二作を選抜し、大学祭で発表する。（4クラス×2作品）さらにその中から二作を選び、実際に付属幼稚園にて上演する。（園児の反応を、自分の予想と比較する）実際に園児の前で演じる場合、学校での同年の学生の前で演じる場合とは違って役になりきることができるので、見違えるほど旨くなる。例えば、台詞の間の採り方や、明瞭な台詞の言い方、カードの動かし方。実習での体験のある学生ばかりなので、かわいいお客さんを前にした途端、実習での体験が蘇ってくるようだ。また、上演中にお話の中に入り込んだ園児等の声援（がんばれ、だめだめ、みつっちゃうよ、ぶつかるー等々）や、応答（できるかな？ーできるよ）も励みになり、舞台（学生）と客席（園児）が一体となった、感動的な上演が体験できる。

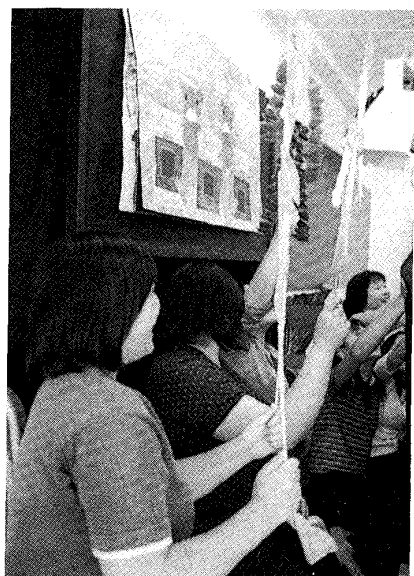


図10

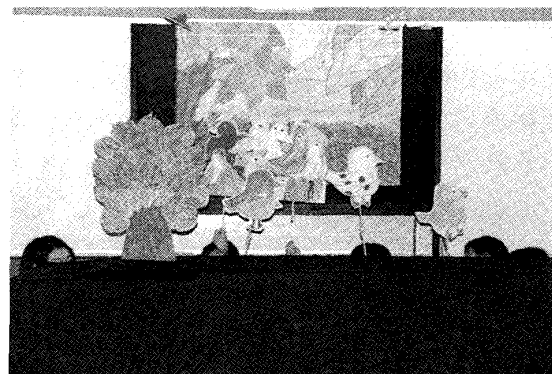


図11

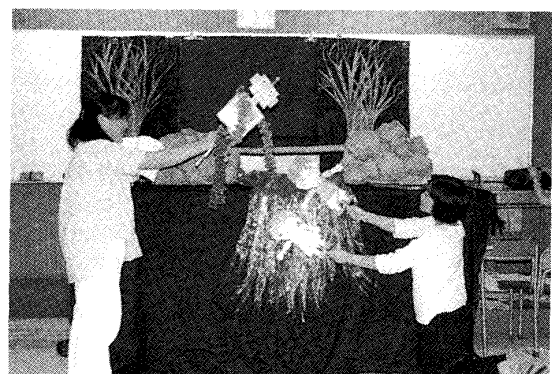


図12

- 図10 舞台裏（この後ろでカードを操作している）
 図11 プロセニウム 背景用（背景画が貼ってある方）
 と舞台前面用（この後ろでカードを操作している）
 図12 舞台全景

c. 評価について

ビデオ取りを採点する。○美術、○音楽、○演技（台詞も含む）、○総合的に見て、の4分野をA、B、C三段階で採点する。その後、各グループに一つ点を出す。

以上の各々のレッスンをもとに各グループが真剣に討議しながら製作をして来た。この演習の最大の利点は学生が能動的に関わることができることである。機械的に分けたグループ編成だけに始めは人間関係の希薄さを危惧し、作品が稚拙になったり、いい加減になったり、未完成のまま終わるのではという最悪状況も心配したが、結果はすべて完成している。又、途中幼稚園実習が入り一か月ほど中断するが、実習に際して表現分野面での明確な目的を持っているため、より充実した視点で捉え吸収して帰ってくる。

まとめ

表現の原理を捉えつつ、より学生のニーズに答えられ、且つ想像性、創造性、自主性、積極性、そして、制作力を養う目的を淘汰するために考え出された『ペープサート劇作り』は、予想以上に、効果をもたらした。

以下、学生の感想より。

- 製作に当たって、どんどん討議し意見を出し合うことによって、作品が変わっていくことに驚いた。もっと簡単にできると思っていたので、今回実際に体験してみて製作の大変さが分かって良かった。
- たった一音の効果音を作るのに、こんなに色々な意見があることが分かった。話し合えて感激した。ピアノを弾く時もイメージを大切にすることをとても良く考えて弾くようになった。
- お話作りの頃は余り真剣ではなかったが、背景を描き、登場人物のキャラクターを相談したり、音楽担当の人と場面の雰囲気の話ながら出来上がって来たときにはどんどんやる気が湧いてきた。それと、自分がこんなに考える力があつたことに感動したし、少し自信が出てきた。ペープサート劇を作ったことで友人が増えたと、クラスが活気づいたし、まとまったのでよかったと思った。

人間の生活に欠かすことの出来ない『表現』は、人間関係を円滑に進めるためにも、身に付けたい分野である。

平成十二年度の幼稚園指導要領改訂にあたって、『表現Ⅲ』の内容を検討する意味も込めて『ペープサート劇創作』を考察した。

—児童教育学科 幼児教育—

美術 若杉 雅夫 (p.113～p.119)

音楽 篠田 美里 (p.119～p.124)