

# 教員養成学部学生の表現・コミュニケーションに関する実習授業について(3) —映像に入り込む活動をもとにして—

大橋 奈希左\*・阿部 靖子\*

(平成21年9月29日受付；平成21年11月9日受理)

## 要 旨

本研究は、上越教育大学において平成12年度から開講されている授業科目「表現・〈子ども〉の活動」の中の「映像を取り入れよう」の授業実践をもとに、教員養成課程における「表現・コミュニケーション」教育の意義について考察したものである。この「映像を取り入れよう」の授業実践は、学生自身のからだでかたちをつくるアクチュアルな活動をヴァーチャルな影絵として映し出し、その影絵の表現を体験するというものである。授業での学生の様子や反応、レポート等を考察した結果、学生がヴァーチャルな世界とアクチュアルな世界を同時に体験していること、2つの空間を行き来しながら自らの表現方法を拡大させていることが明らかになった。そのことは、いったん身体や知覚のレベルまで下降して世界への通路を構築する可能性とその中での他者とのかかわりの可能性を示唆するものであり、学生は想像力を豊かにし、世界へつながる具体的方法を獲得していったと捉えることができる。そして、このような体験は、教員になる上で必要な表現・コミュニケーション能力を育てる営みとして意味があると考えられる。

## KEY WORDS

非言語 表現・コミュニケーション 実習 映像 からだ

## 1. はじめに

本研究は、上越教育大学において平成12年度から開講されている「相互コミュニケーション科目」の中の「表現・〈子ども〉の活動」の授業実践をもとに、教員養成課程における「表現・コミュニケーション」教育の意義について考察するものである。この授業の概要については、既に初年度に報告している<sup>1)</sup>。また、1つめの実習「私の顔、あなたの顔」と、2つめの実習「みんなでつくろう、からだの彫刻」についても、これまでの継続的实践を通して、筆者ら教員側が感じたこと・気付いたことと、受講した学生が感じたこと・気付いたことを、双方から改めて振り返る試みがなされている<sup>2)</sup>。本稿では、3つめの実習「映像を取り入れよう」に焦点を当て、実習授業における活動を教員の資質を育てる営みとして考察しようとする。

この「映像を取り入れよう」の活動は、5年前から取り入れたもので、前時に行う「みんなでつくろう、からだの彫刻」の発展として構想されたものである。「みんなでつくろう、からだの彫刻」は、実際の舞台として設定されたアクチュアルな空間を用い、自分自身のからだのかたちで彫刻作品をつくり、その空間に次々と学生が前のかたちや空間にかかわりながら、グループとしての空間作品をつくりあげるといものである。つまり、実際の体育館やピロティや教室の空間でのアクチュアルな発想がもとなる。そのために、その中に机を置いたり、椅子を置いたりして、空間に変化を与えるように考えた。

それに対して「映像を取り入れよう」は、映像が映し出されるスクリーンに、自らのからだのシルエットを用いた表現を体験すること<sup>注1)</sup>がねらいとして構想された。からだでつくる形の面白さを、実際の姿として見る活動（前時の授業）と、影として見る活動の両方で体験させたいという意図があり、授業全体の中では1つ目「私の顔、あなたの顔」、2つ目「みんなでつくろう、からだの彫刻」の実習が直接的なからだの表現に焦点を当てていたのに対し、この活動は、シルエットという間接的な表現をねらいとしていた。

単に「シルエットによる間接的な表現を体験させる」ということで始めた今回の実習であったが、授業を行っているうちに、この実習の持つ意味が構想段階で授業者らが考えていたこと以上に、大きなものを持っているのではないかと考えるようになった。本稿では、学生の姿、反応、そして、レポートなどをもとに、この授業の意味を授業者自身が自ら問い直すことで、教員養成課程における「表現・コミュニケーション」教育について新たな視点を見いだすことが目指される。

\*芸術・体育教育学系

## 2. 授業全体の概要と今までの成果について

本学で現在行われている「相互コミュニケーション科目」は、特に今日必要とされている教育的情報処理能力と、自己・他者の相互関係を表現する能力を育成しようとするための科目である。それは、「情報」と「表現」に分かれ、学部1・2年次で、それぞれ6単位必修という重要でかつ特徴的な授業科目として提示されている。

- (1)「表現・人間学基礎論」講義1単位、1年次、前期（前半）
- (2)「表現・相互行為教育演習」演習1単位、1年次、前期（後半）
- (3)「表現・状況的教育方法演習」演習2単位、1年次、後期
- (4)「表現・〈子ども〉の活動」実習2単位 2年次 前期2コマ

学生は、1年次で(1)(2)(3)を履修し、2年次になって(4)を受講することになる。

このような全体の流れの中で、本稿で取り上げる授業は上記の「表現」に関する4授業科目の4番目の実習授業「表現・〈子ども〉の活動」であり、そこでは、特にからだをもとにしたかかわりがテーマとなっている。

立案時の(4)の具体的な授業の内容は、①オリエンテーション(1次) ②「私の顔、あなたの顔」(2, 3次) ③からだでつくろう、みんなの彫刻(4, 5次) ④映像を取り入れよう!(6, 7次) ⑤私の家(8, 9次) ⑥グループによる発表(10~14次, 13, 14次発表) ⑦まとめ という形であった。本稿で取りあげる「映像を取り入れよう!」では、特に、映像を取り入れた世界における現実のからだとかかわりを通して、表現・コミュニケーションについて学ぶことを目指した。

また、この「表現・〈子ども〉の活動」の授業における成果は、前述したように、3回に渡って報告を行っている。そしてその中でも「みんなでつくろう、からだの彫刻」の活動において見取られた成果は、本稿で取り上げる活動と共通する部分があるため、それらについて最初に触れておきたい。

まず「みんなでつくろう、からだの彫刻」の実習を通して得られた成果として、凝縮された体験としての即興的な活動についての意義があげられた。即興的な活動が、瞬時に対応し、他者とかかわることを要求し、その中で場全体の空気を読んだり、他のからだとの無言の対話をしたりといった体験を促すものであることが認められたのである。それぞれの学生によって創り出される瞬時的なかたちは、自己選択、自己決定そして、自分の身体での直接的実行なしにはありえない活動として、授業の場で、即興として展開されていたことが伺えた。また、学生が即興的な活動に集中して取り組む中で、普段気付いていない自分に気づくことができたことも重要なことであった。

そして、自らのからだへの気づきは将来の教師としての有り様にも意識が向き、こどものからだの語ることを、感じ取り、聴き、見守り、受け入れ、育つのを支えていくことのできる教師への気づきにつながっていった。さらに、1人1人の営みがつながりとなり作品ができあがっていくプロセスでの他者への気づきは、他者とかかわりが大きなエネルギーとなり、自分だけではできない活動をしたことによるものである。次の人が入りやすいようにという気遣いや、自分がどのように動けば作品全体が生きるかといった発想が、お互いのからだを拓き、つながり合い、かかわりとしての作品をつくりあげていった。このようなからだへの気づきは、からだで表現することの意味を学ぶことへとつながり、ことば以外の表現の多様性に気づき、その重要性を認識することになったものと思われる。

以上、「みんなでつくろう、からだの彫刻」の活動で得られた学生の学びは、今回の「映像を取り入れよう」の活動でも基本的に変わらないものである。即興的活動の体験が増えることで、さらにその気づきは深まることであろう。では、「映像を取り入れよう」の活動においては、さらに何をねらい、どんなことが見取られたのか、以下、授業の内容を説明しながら見ていきたい。

## 3. 「映像を取り入れよう」の授業内容

まず、この授業の流れを記すと、以下のようになる。

### [1] 導入としてのからだほぐし

現行の学習指導要領に導入されたからだほぐしは、自分の体に気づき、仲間と交流することを目的としている。ここでも、朝の自分の体の状態に気づき、目覚めさせて、授業に臨む体勢になることと、ペアになって、からだ同士でかかわり、コミュニケーションへの準備を整えることを目的としている。ペアになり、お互いに触れ合いながら、信頼関係を築くようなワークをいくつか体験することで、他者とかかわるからだところの準備が整っていく。

### [2] グループごとに、即興的にからだの影によるかたちをつくる。

天井からつり下げられた縦3メートル、横6メートルほどの白い布をスクリーンとし、そこに裏側から映像を映し出し、学生がその映像に影として入り込む活動を行う。プロジェクターと布の間でポーズを取ることによって、プロジェクターで映し出されている映像に影が入り込むという方法を用い、一人ひとりのからだのかたちが影として映像と重なり合い、スクリーンの反対側から他のグループが見るといものである。

まず、グループ毎に淡いピンク、緑、青の一色でできた壁のような背景に一人ずつ入っていき、自分のつくる影を見ながらポーズをつくっていく活動を行った。前回の活動と同様、即興的意義を重視し、それぞれのグループの中で出ていく順番のみを決め、全体としてどのようなオブジェにするかは相談しないように指示を出した。

最初の人から、映像に映る自分の影を想像しながらスクリーンの裏側へ行き、実際にポーズをとって静止する。次の人からは、映像と前の人がつくった影を見ながらスクリーンの裏側に行き、前の人達がつくっているからだのオブジェのある場に自分のからだをポーズとして加えていくことになる。

[3] 背景を選び、その映像の中に入り込み、からだのかたちを影として表現する。

次に、風景や静物などの具象的な映像やCGによる抽象的な映像を映し出し、その場面の中にかかわるという活動を行った。つまり、現実と切り離された映像世界に生身のからだを加えることで、背景として意味を持っていた映像とからだの影による新たな世界が表現されるということである。それは、コンピュータで行うような映し出される映像世界にデジタル的变化を加えることと異なり、現実のからだの形を加えながら、新しい現実世界を表現するということとなる。

前時の「みんなでつくろう、からだの彫刻」での場の設定と比較すると下の図のようになる。

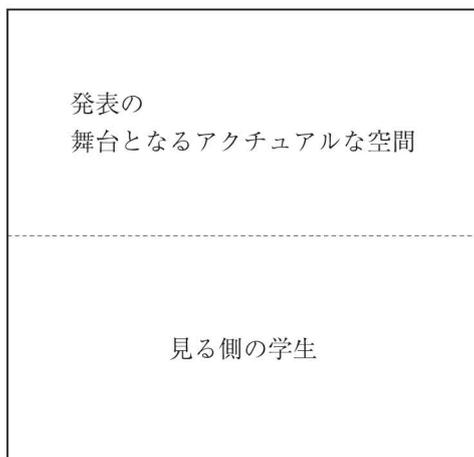


図1 「みんなでつくろう、からだの彫刻」の場の設定

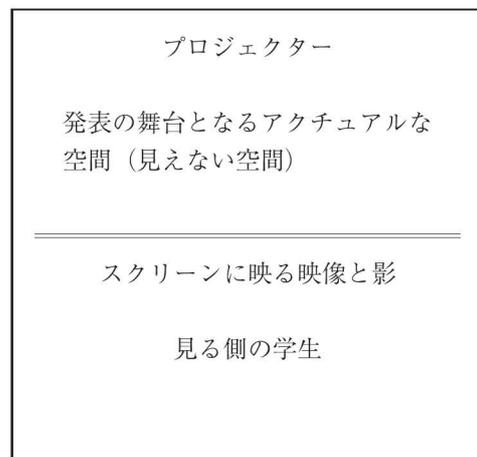


図2 「映像を取り入れよう」の場の設定

#### 4. 学生の気づき（レポートの抜粋）

授業全体を終えた学生のレポートからは様々な感想が出てきた。「学生がどのようなことに気づいたのか」という視点から内容を検討していった結果、光と影による表現についての気づき、映像に入り込む体験についての気づき、つくるプロセスでの気づきに大別することができた。

##### 4.1 光と影による表現への気づき

学生1 「影絵では前後にすることで大きさが変わるので、普通のポーズとは異なったものとなり、おもしろいと思った。顔が出ない分恥ずかしさが少ないので、ここから始めるとつながりがいいと思った。」

学生2 「影絵では立つ位置によって、影のできる大きさが違うといった所をうまく利用してできました。また、影では重なった絵も作り出せることもわかりました。」

学生3 「初めて体を使って影絵に挑戦した。思ったとおりに影ができなかったり、思わぬポーズがとても興味深いシルエットになったりして、小学校の現場でもぜひ活用したい活動だった。」

学生4 「映像を使うと小さい人が大きく写れたり、逆もあったり、手だけが大きく写ったりといろいろ工夫して取

り組めて楽しかったです。背景があるとイメージがしやすく、サッと入れました。」

学生5「自分自身が映像になれるのは、楽しくてウキウキした。でも表情は見せれないので、その中での精一杯の工夫をした。指であれば先の方まで気を配ったりした。スクリーンでも色、背景が変わると連想・展開する形も増えた。少しの工夫で表現は広がると感じた。」

学生6「影絵では、自分たちには自由度が、増したのに、表現できるものの自由度が減るという不思議な感覚を味わった。影に中間色がないことがとてももどかしかった。ただ、人と人が重なっても一人の物体の影として出るので、この点に関しては可能性が広がると感じた。」

学生7「先回の動きを今度はスクリーンを通して行うというものでした、人と人との重なりや前後での像の大きさなど、前回では表現できなかった部分の表現もできて楽しかったです。」

光からの距離によって変わる大きさや、シルエットにすべて還元されるために起こる重なりなどの効果は、実際の世界ではできない表現であるため、そのことに表現の広がりや難しさを感じた学生が多かった。また、映っているかたちを自分自身で見ることができる点と、直接他の人の前に出ないという点が表現活動をしやすくさせたようである。

#### 4.2 映像に入り込む体験についての気づき

学生8「影絵の授業では、影として表現している物を見た後に実際の形をみると、面白い格好や表現に感じさせられた。」

学生9「影を使っただけの表現は、自分がやっている表現（体の動き）と、実際に伝わっている表現（影）が違うことの難しさや、おもしろさを感じることができた。」

学生10「影の長さや大きさを利用して、スクリーンの向こうに別の世界を作り出した。それぞれに工夫が見られ、すごいと思った。影と言ったら影絵の平面のイメージだけだったけれど、その中に立体の価値観を持ち出すのはすごいと思った。」

学生11「影によって、大きくなれたり小さくなれたりしたことが楽しかった！ 手を使うとすごくかっこよくなった！ 背景を取り入れることで違う世界にいった気分になれたのも楽しかった。」

学生12「背景をいれるだけで、前回とは違った雰囲気になっておもしろかったです。また、表現も様々になった気がしました。人の影を使った表現方法が一番楽しかったです。」

学生13「映像を入れるとより難しかったです。普段、生活している中で、これからいろいろな発見ができそうな気がします。」

このように、映すものと映し出された影の関係にかかわる感想や、スクリーンによって区切られた2つの空間に関する感想も多く見られ、光と影の世界に入り込むことによって、現実の世界と映像の世界を体験し、自分の身体や表現を楽しんでいたことがわかる。また、背景に様々な画像を使ったことが、イメージしやすい状況をつくり出していたようであるが、逆に、平凡な発想に陥らせていたかもしれない。

#### 4.3 つくるプロセスでの気づき

前時の「みんなでつくろう、からだの彫刻」の実習も、グループで一人ひとり加わっていくというプロセスであるので、ここではこの活動で特徴的なことのみ取り上げてみたい。

学生14「ポーズをとって影絵にした時は、人のあとに入って、全体のバランスとか前の人との関連性とか考えてやりました。影は難しいもので、奥行きのこと考えないと大きくなりすぎたり、小さくなりすぎたりしてしまうので、難しかったです。」

学生15「影で表現することは、かげは自分だけでなく、前の人をいかした構成を考えるのがおもしろいとおもいました。前の人の上に立って、すべてをかくしてしまったら、あつみがなくなってしまうし、そうして、みんなのできた作品はすばらしかった。手を1つとっても、いろいろな表じょうがあるものだなあと実感した。」

学生16「プロジェクターを使ったのは初めてだったので、とても楽しかった。空間をうまく使って、どんなポーズにしようか、どの部分をプロジェクターに出そうかなど即興で考えるのは大変だった。でも、大人数で一枚の絵を表現するのは楽しかった。」

学生17「影絵は、あんなに大きなスクリーンを使って、一人一人が順番に出て行き、始めは何ができるか分からない中で、全員入ってみたら1つの絵になっている。何ができるか分からない楽しみと、できた時の喜び（又は驚き）があり、このような経験ができて良かったと思う。」

学生18「プロジェクターを使い、大きな影絵を作成するのは楽しかった。個人個人が自分の入りたい所でポーズを

決め、次の人がそれに合わせてポーズを考えていくことで1つのまとまった絵ができることに面白さを感じた。一人一人がイメージして表現しているものは違っていても、全体で合わせることで、それなりのまとまりができたので、人の動作は面白いと思った。また、同じポーズでも、角度や遠近法を使うことで全く異なる表現方法になり、相手が受け取るイメージが違うのだと改めて思った。」

自分自身が画面の一部として加わるというのではなく、スクリーンという平面の中に全員の影を入れるということで、さらに他の人とのかかわりを重要に感じたような感想が多かった。特に、現実の遠近感とは異なる平面の世界ができあがることで、現実にはない他者とのかかわりをスクリーンの上で体験したと捉えることができるのではないだろうか。

## 5. レポートにもとづいた授業者の気づき

この授業を立案したときには、前時の活動に映像を加えたいという漠然とした考えしかなかったように思う。しかし、学生から提出されたレポートをもとに考察してみると、そこでいくつかの注目すべきことが起こっていたことを授業者自身に気づかせてくれた。前時の「みんなでつくろう、からだの彫刻」で見取られたことは、前述したように、自由な創造としての即興活動の意義、即興のもつ特性としての自己への気づき、また他者とのかかわりのなかで新しいものが生まれる体験、からだで表現することの広がりといったものであった。この「映像を取り入れよう」の活動も同様のことが言えるわけであるが、ここでは、その共通の部分以外の点について考察していきたい。

### 5.1 ヴァーチャルな世界（空間）とアクチュアルな世界（空間）の同時的体験について

まず、このような映像世界に現実のからだを組み合わせたことが、どんな体験をもたらすこととなったのか、考察していきたい。

佐藤は、「身体によって感受される現実」を「アクチュアリティ<sup>3)</sup>」とし、養老も五感から入る現実を「アクチュアリティ<sup>4)</sup>」と呼んでいる。スクリーンの裏側で学生が自分のからだを通して行った表現は、アクチュアリティとしての現実である。これは、前時の「みんなでつくろう、からだの彫刻」と同様のことであるが、今回の映像を使った表現では、スクリーンの裏側でのアクチュアルなからだによるかかわりが、ヴァーチャルな映像の世界に身体のシルエットとして加えられるという同時的で二重性をもつ体験となった。生身の身体として存在する自分が同時にヴァーチャルな空間を作り出しており、そのシルエットをスクリーンの向こうで見て、反応が返ってくるという体験になったのである。

発表する学生は、スクリーンの裏側の空間に入っていくと、自分の影がスクリーンに映し出されるのを確認できることになる。最初のうちは、どこに入るとどれくらいの大きさになるのかわからずうろろうする学生も見られ、アクチュアルな自分の立ち位置とスクリーンに映し出されるヴァーチャルな影の関係を確認していたものと思われる。この自分のからだを通したアクチュアリティと、スクリーンに映し出されているヴァーチャルな世界の同時的体験は、新鮮なからだの感覚を生み出していたに違いない。「思ったとおりに影ができなかったり、思わぬポーズがとも興味深いシルエットになったり」（学生3）「映像を使うと小さい人が大きく写れたり、逆もあったり、手だけが大きく写ったりと」（学生4）というように、アクチュアルなからだが生み出すヴァーチャルな世界を同時的に体験することで、現実では得ることのできない感覚を感じていたと思われる。

また、スクリーンの表側では、他のグループの学生たちが、映像としての影絵を鑑賞しており、「でかい！」とか「おー！」、「かわいい」などと感想がもれるのを裏側で聞きながらの活動となった。これも、ヴァーチャルな表現への見る側のアクチュアルな反応をポーズするからだが直接受け止めていたことになる。そして、先に裏側の空間を体験した学生たちは、表側の影絵をみて、裏側でどんな距離感でどんなポーズをしているかを予測しながらみていたものと思われる。それは、ヴァーチャルな世界を見て、そのしかけとしてのアクチュアルな世界を予測することであり、そこでも二重性の体験を持つこととなった。

このようにヴァーチャルとアクチュアリティについて考えていくと、さらに、そこには2つの空間体験が生まれていたことがわかる。

### 5.2 スクリーンで隔てられた2つの空間体験について

ポーズを取る学生の活動を順に見ていくと、まず、はじめにスクリーンの向こう側から映し出された映像画面を見ることになる。赤い世界だったり、青い世界だったり、また見たことのある風景だったり、抽象的な不思議な世界だったりする。次に、その中でどのようなポーズを取ろうか、考えながら布の裏側に来る。そこまで、学生は現実の

世界ではなく、映像による非現実の世界へと思いを巡らせ、想像力を用い、イメージを膨らませることとなる。そして、スクリーンの裏側にきた瞬間、それは現実の何もない空間であったり、他の人がポーズを取っている現実の空間であることを実感する。さらに、その裏側の空間を瞬間的にとらえ、どこでポーズを取るか考え、よいと思う場所でよいと思うポーズを取ることとなる。しかし、自分のからだの影がスクリーンに映ったとたんに、再び、映像の世界に引き込まれ、しかもその中の影が自分の動きに合わせて変化することとなる。現実の自分のからだの動きが映像の中に反映され、新しい風景や場面に変わっていくのである。

このような体験に対し、学生のレポートからは、「背景を取り入れることで違う世界にいった気分になれたのも楽しかった。」(学生11)、「自分自身が映像になれるのは、楽しくてウキウキした。スクリーンでも色、背景が変わると連想・展開する形も増えた。少しの工夫で表現は広がると感じた。」(学生5)「影の長さや大きさを利用して、スクリーンの向こうに別の世界を作り出せた」(学生9)というように、現実の空間と非現実の空間を感じ取っている様子が伺えた。また、学生の活動の姿からもこのことに関して興味深いことが発見できた。それは、学生がスクリーンを見ている側から、スクリーンを超えてプロジェクターの置いてある映し出す側に入った瞬間、みんな一瞬驚いた様子を見せたことである。今、自分が見ながら走ってきた映像とは全く違う暗い空間がそこにはあるからである。さらに、映像に映っていた影は平面的で、それからは想像もできない他の人のポーズに出会い、それらの形が空間の中で組み合わせられていることに気づくからである。平面、立体、空間、そして、ポーズをしている現実の世界と、それが映し出される「非現実」の世界の感覚的体験を学生は自分のからだを通して行うこととなる。

このような体験の重要性について、秋田は、レッジョ・エミリアの教育における特徴的なプロジェクトを説明する中で次のように述べている。「プロジェクトを通して、子どもたちは2つの時間世界を体験する。『現在』の時間とそこから解放された『非現実』の世界、『ファンタジー世界』の時間経験である。2つの時間を往来する中にアートが生まれる。<sup>5)</sup>創造性と共同性を育む教育で世界的に注目を浴びているレッジョ・エミリアの教育の中で、子どもたちが2つの時間世界を往来することの意味が重視されていることは、この体験が人の想像力にかかわる大切なものだからであろう。そして、そのような体験は、小さな子どもばかりか、学生や教師にとっても、現実の世界を生き生きさせるために必要なものなのである。『ヴァーチャル』は、私たちに、『現実』のもう一つの体験を提示しているのだ<sup>6)</sup>とフィリップ・ケオーが述べるように、ヴァーチャルな世界も我々に新たな感覚や表現の可能性を与えるものなのである。そして、その中にアクチュアルな体験を取り入れることで「現実」と「現実の中の『非現実』」の世界を往来することが可能になり、それによって、現実での体験が豊かなものになるということである。

### 5.3 表現方法の拡大

光と影は、現実のかたちのシルエットを映し出すが、重なる部分が見えなくなることと、光源からの距離によって大きさに変化が出ることで、現実にはできない映像を作り出すことができる。3次元のものを黒い平面にしてしまい、日常では考えられない大きさ関係の超現実世界を平面上に生み出す。また、接していなくても、接して見えるような表現も可能であり、そのような表現について興味深い感想が多く見られた。

「影絵では立つ位置によって、影のできる大きさが違うといった所をうまく利用してできました。また、影では重なった絵も作り出せることもわかりました。」(学生1)「映像を使うと小さい人が大きく写れたり、逆もあったり、手だけが大きく写ったりといろいろ工夫して取り組んで楽しかったです。」(学生4)「人と人との重なりや前後での像の大きさなど、前回では表現できなかった部分の表現もできて楽しかったです。」(学生10)など、現実ではできない表現方法に楽しさを感じた学生が多い反面、逆に難しさを述べている者も見られた。

また、多くの学生は、画面に映る自分の影の変化を見ながら、自分のからだの位置やポーズを変え、場所とからだのかたちを決めていた。これは、スクリーンの反対側から見える画面を自分でも見ながらかたちを決めることができたという点で、表現と鑑賞が一体化した新しい方法とも言える。

その他に、体のポーズばかりでなく、体のそれぞれの部位に注目した表現が見られたことも特徴的である。「手を使うとすごくかっこよくなった！」(学生11)「手を1つとっても、いろいろな表情があるものだなあと実感した。」(学生15)「表情は見せれないので、その中での精一杯の工夫をした。指であれば先の方まで気を配ったりした。」(学生15)など、からだ全体を映さず、手や足など部分的にスクリーンに映し出す表現も多かったことから、からだ全体の形ばかりでなく、部位の持つ表現にも気づくことができたと思われる。

このような表現方法の拡大は、我々が世界を認識する方法を豊かにすることにつながるものと、とらえることができる。今井は、「学校教育は、世界への通路をどのように構築するか」という問題を提起した上で、アートを出発点にすることを一つの選択肢として提供しており、なぜアートなのかという問いに対し、それは、

アートが（他者や自分自身をも含めた）世界への通路を探索する手段であり、同時に世界への通路を構築する技法（アート）でもあるというところに由来する。アートは、いったん身体や知覚のレベルにまで下降して世界への通路を再認識し再構築するための、具体的技法を実験的・冒険的に示して見せてくれているわけである。しかもそれは、芸能や芸術療法に典型的に見られるように、人が自分自身の生を形作る技法ともなっていく。その先に見通されるのは、個々の文化において「意味あり」とされるような生活形式である。このようなことが可能になるのは、意味ある生活形式の実験的・冒険的探索をも同時に可能にするような仕方でも世界への通路を構築する、その技法をアートが具体的に提案しているからであろう<sup>7)</sup>。

と、述べている。ここでいうアートは、表現と言い換えてもよいような広い概念であるが、人が表現方法を拡大するような体験をすることは、世界への通路を探索する手段を増やすことであり、それが、生きている生活にもつながるものである。「スクリーンでも色、背景が変わると連想・展開する形も増えた。少しの工夫で表現は広がると感じた。」「映像を入れるとより難しかったです。普段、生活している中で、これからいろいろな発見ができそうな気がします。」(学生13)という感想は、この活動での体験が、現実の生活を豊かにするきっかけになることを伝えている。

また、自分が直接人前に出ず、スクリーンに写る影になるという点をとらえ、その方が恥ずかしくなく大胆にやることができたとして述べているレポートも多く見られた。これは、シルエットという表現方法の持つ特徴であるが、前時の「みんなで作ろう、からだの彫刻」の活動で、人前では思い切って表現できないという感想を書いた学生らにとっては、中間的な方法として有効であるかもしれない。

## 6. まとめ

以上みてきたように、構想した当初は、「シルエットによる間接的な表現を体験すること」を目指していたのであるが、結果的には、「ヴァーチャルな空間とアクチュアルな空間の同時体験」、「スクリーンで隔てられた二つの空間での他者とのかかわり」「表現方法の拡大」といった意味をもつ活動となっていたことが明らかになった。特に、直接的な生身のからだの体験を重視してきた一連の授業の中で、同時に間接的な体験もすることができたこの活動は、学生自らが自分と対話しながら、共につくる仲間とかかわり、見ている仲間とかかわることを可能にしていたと考えられる。

現代の子どもたちの「からだ」に目を向けた時、彼らの「からだ」が人間の持つアクチュアリティの欠けたものではないかという指摘が多くなされる昨今であるが、本実習の活動は、基盤に直接体験のある同時的な間接体験となっているところにオリジナリティがある。

言葉の世界が作り出す現実や、頭の中の現実ではないアクチュアルな体験を映像というヴァーチャルな表現を用いて行った今回の試みは、単なるヴァーチャルな世界の体験にとどまらず、新たなアクチュアルな体験を生み出していると考えられる。特に、学生のアクチュアルな動きとヴァーチャルな世界が互いに深くかかわりながら、新しい表現とコミュニケーションを生み出していたのである。アクチュアルなからだのシルエットの織りなす表現が、現実には実現できない不思議な世界の中でアクチュアルに動く体験を生み出し、それはスクリーンをはさんで2つの空間を学生が体験することへとつながった。また、そのような体験は、想像力を豊かに育み、表現方法が拡大することによって彼らが世界とつながる方法の拡大となることがわかった。

実習、特に、即興的活動が、2つの世界の中で、他者とかかわりながら行われた時、そこには、今まで体験したことのない表現が生まれ、これらの体験は、一人ひとりの感覚を鋭くし、その感受性は想像力へつながるものとなっていった。

今まで、授業科目「表現・〈子ども〉の活動」の中で行った実習授業の1つ1つを取り上げ、その活動の持つ意味を探ってきた。特に、「みんなで作ろう、からだの彫刻」と「映像を取り入れよう」の活動で見られた多くの成果は、密接なつながりを持ちながら、教員の資質としての「からだ」をもとにした表現・コミュニケーション能力の育成に寄与するものと考えられる。

## 注及び引用文献

- 1) 阿部靖子・大橋奈希左・洞谷亜里佐 (2002) 「教員養成課程における『表現』にかかわる実習授業の試み」, 教科教育学研究 第20集, pp.141-158.
- 2) 阿部靖子・大橋奈希左 (2007) 「教員養成学部学生の表現・コミュニケーションに関する実習授業についてー『私の顔』

あなたの顔』の活動を中心にしてー」, 日本教育大学協会研究年報第25集, pp.41-55.

大橋奈希左・阿部靖子 (2008) 「教員養成学部学生の表現・コミュニケーションに関する実習授業について(2)ー『みんなできつろう, からだの彫刻』の活動をもとにしてー」, 日本教育大学協会研究年報第26集, pp.19-31.

- 3) 佐藤 学 (2002) 『身体ダイアログ』 太郎次郎社, p.9
- 4) 同上書 p.21
- 5) 秋田喜代美 (2003) 「レゾ・エミリアの教育学」 佐藤学・今井康雄編 『子どもたちの想像力を育む』 東京大学出版会, p.80
- 6) フィリップ・ケオー (西垣通監修) (1997) 『ヴァーチャルという思想 力と惑わし』 NTT出版, p.9
- 7) 今井康雄 (2003) 『子どもたちの想像力を育む』 東京大学出版会, pp.344-345

注1) 矢野は、「教育の世界で広く使用されている経験を、次元の異なるものとして『経験』と『体験』とに分けて考えることの必要性和重要性」を述べ、「教育界で『経験』という言葉が使用される時には、労働と同じ有用性の次元での能力の獲得と結び合わされて使用されている。」そして、「労働のように、『企図の観念』をもち、目的・手段関係として世界を分節化し、世界と部分的に関わる」ものを「経験」とし、そうではなく、「世界そのものへと全体的にかかわり、世界に住み込み、世界との連続性を」得るものを「『体験』する」と、いうように区別している。本稿では、その意味から「体験」という言葉を使うこととする。

矢野智司『『経験』と『体験』の教育人間学的考察』市村尚久・早川操・松浦良充・広石英記編『経験の意味世界をひらく』東信堂 2003 p.34,p.40

図版3～9 スクリーンに映るシルエットによる表現

背景に合わせて、大きさを逆転させたり、重なり合うかたちをつくったり、表現方法の拡大が見られる。

3



4



5



6



7



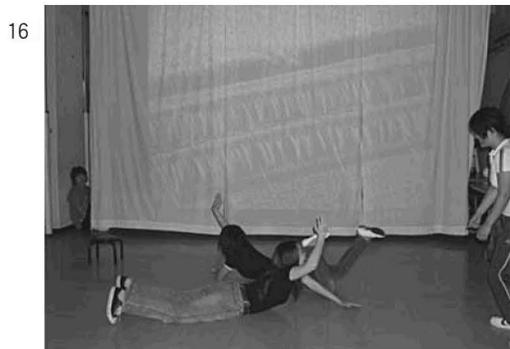
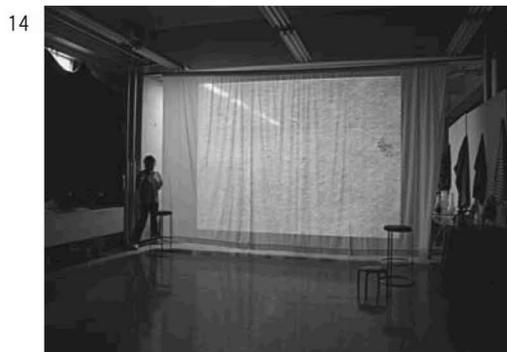
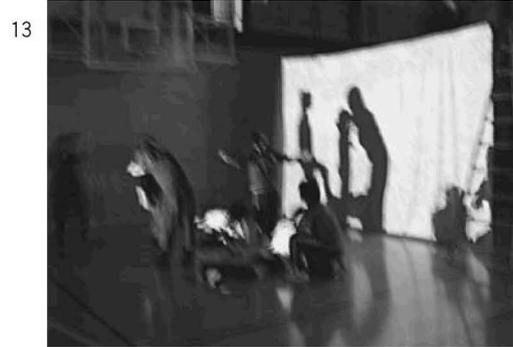
8



9



図版10~19 アクチュアルな活動の様子と影（体育館と室内での実践）



# A Practical Class on Expression/Communication for University Teaching Education Students (3) — ‘Using Images’ as a Learning Activity —

Nagisa OHASHI\* • Yasuko ABE\*

## ABSTRACT

The aim of this research is to examine ‘expression/communication’ education, based on a practical class entitled ‘Using Images’, which has been part of the ‘Expression/Children’s Activities’ course taught at Joetsu University of Education since the year 2000.

This ‘Using Images’ practical class involves students engaging in the actual activity of forming their own bodies into various shapes, and experiencing this through the virtual expression form of silhouettes. It is clear from studying the students’ actions and reactions in class, together with their reports, that the students experience the virtual world and actual world simultaneously, and that going back and forth between the two spaces enables them to expand their own methods of expression. It also appears that moving their own bodies and engaging with others develops the students’ expressive and communicative abilities at the physical and sensory levels, which are linked to the ability of a teacher to be physically open and approachable in front of children.

---

\* Music, Fine Arts and Physical Education