

<Educational Research and Report> A Study of Teaching Materials that Foster Spatial Expression by Combination of Facing Materials : Focusing on Three-dimensional Shadow Puppet Play

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-03-11 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 森本, 昭宏 メールアドレス: 所属:
URL	https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/1190

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



教育研究報告

面材の組み合わせによる空間表現を育む教材の研究

— 立体影絵遊びを中心として —

A Study of Teaching Materials that Foster Spatial Expression by Combination of Facing Materials

Focusing on Three-dimensional Shadow Puppet Play

森本 昭宏

Morimoto, Akihiro

I. はじめに

現在も保育や教育の現場で見られることのある影絵には、世界の様々な国で重要な文化遺産として伝えられているものがある。日本では17世紀から浮世絵・回り灯笼などに取り入れられ、手影絵・影絵芝居・写し絵(幻燈芝居)などとして親しまれてきた。¹⁾ 歴史も深い影絵は、昼間でも楽しめる紙芝居・ペープサートの先祖にあたり、手影絵は昔、月や太陽の光に写していたとある。やがてろうそくが家に持ち込まれ、障子や襖に写して回り灯笼などが楽しめるようになった。²⁾

現代の影絵遊びは、厚紙でできた人形などをスクリーンや布に、プロジェクターやライトに投影して演じる。それらは平面的な仕掛けが多く、関節の可動を可能にするため割りピンを使用するものや、引き糸や針金を使って動くしかけのある影絵人形などがある。また、切り抜いた空間にセロファンを使った色彩豊かな影絵劇も見られる³⁾。

かつて江戸の影絵遊びは、狐が娘に化けるからくり影絵人形や、「かわりかけえづくし」(図1)といって、二枚垂直に紙を組み合わせるからくり影絵が人気を博した。からくり影絵のおもちゃ絵が当時の子どもたちに好評であり、これらは変身する楽しさがあった⁴⁾。小坊主に化けるきつねなど、十文字の組み合わせた、からくり人形の作り方は様々な

本で紹介されている⁵⁾。

西洋に目を向けてみると、ドイツの造形教材『Kinder・Kunst・Werk』(図2)では、正面の面材⁶⁾



図1 からくり影絵のおもちゃ絵

キーワード：影絵、影絵遊び、空間表現、紙工作

Key words : shadow picture, shadow puppet play, spatial expression, paper work

と側面を十文字に組み合わせて、顔・身体を立体的に見せる仕掛けのある影絵を紹介している。実際に90度の回転を操作してみると、平面のものよりも空間により多様な動きが表現できた。そこで今回は、面材の組み合わせによる立体影絵を製作、空間表現を育む紙工作の教材化を試みた。

紙という面材の活動には折り曲げる・ちぎるなどの造形的活動があるが、切り抜く、切り込みを入れて組み合わせるといった活動が今回の製作の中心となる。組み合わせることで動かすことによって、二次元を三次元に捉える空間認識力が養われる活動でもあると言える。

Ⅱ. 研究方法

保育・幼稚園・小学校の教員養成系大学の学生と現役保育士に対して、影絵製作をグループで行い発表会を開催。製作と発表体験後にアンケートを配布。実際に子どもたちへ実演した内容も含めて、様々な問題点を検証することとした。立体影絵の仕組みを理解して作った自分の作品で、影絵遊びを楽しむことができる教材化について分析した。

1) 立体影絵の教材化について

「面材の組み合わせによる立体的な人形をつくらう（立体影絵）」という題材で、物語の主要な人形のみ正面と側面のポーズを図案化させ厚紙を組み合わせさせた。2枚の組み合わせの中、どの接点で十字に組み合わせるかも重要である。作品を回転したときに形が光と影で立体的に現れない作りになることも想定される。

〔必要な材料・道具〕

厚紙（白ボールなど）、はさみ、カッター、角棒、割りピン、セロファン、のり、タコ糸

〔作り方〕（ドイツの造形教材を参考に一部直訳）

- ①正面向きと側面向きに絵柄を考える。
- ②高さや顔の大きさを合わせる。
- ③組み合わせの場所を考えて上下に切り込みを入れる。
- ④正面と側面の面材を直角にクロスさせる。（同じ高さに目や鼻を正面、側面とも合わせていく）
- ⑤中心に角棒をボンドでつける。
- ⑥割りピンをつけた可動部品に細い角棒（竹ひご）を取りつける。
- ⑦任

意であるが、目立たせたい箇所にセロファンを糊付け。⇒完成。

〔注意事項〕常にカッターでまっすぐに切る練習をする：手は常に切る方向の切断上方に位置するようにする。また、自分の太ももや隣の友達に危険をもたらす可能性があるので注意する必要がある。

2) 製作を通してのアンケート

演技発表後に作品の大きさ・正面と側面の回転の演じ方・動きの効果・問題点などについてアンケート調査を行った。

実施時期：2014年12月

調査対象：教員養成系大学2年生118名（1チーム5、6人に分かれて3クラス24班で発表）

調査方法：影絵シアター実演について自己評価と他者評価。製作と発表について記述式アンケートを実施。

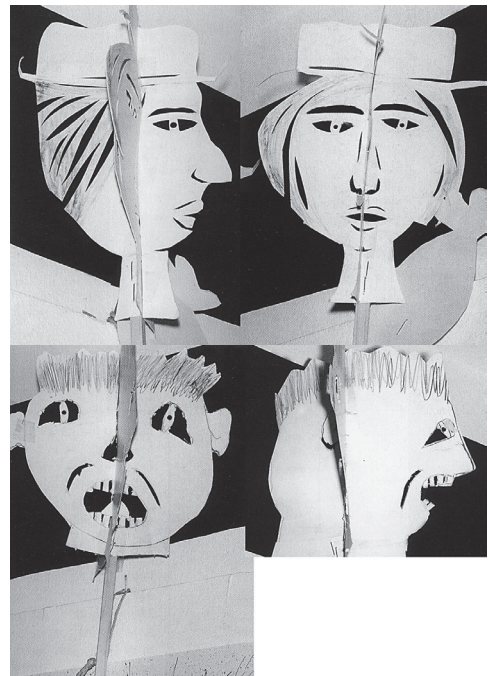


図2 『バラ飾りの若い女性』
下図『正気でない殺人者ジャック』

Ⅲ. 結果・考察

1) 教材開発をするにあたって

学生にこれまで切り抜き絵に仕掛けを施し、セロファンを貼って彩色する影絵や動きのある舞台設定と演出を実演させてきた。今回のグループ活動では立体製作の仕掛け部分に時間を割き、動かし方の練習を重ねた。

指導する上で難しいと感じたところがある。それは正面図を描くことができても、それを立体と捉えて側面図を想像させて描かせることである。図3の見本を学生に配布して切り込みの位置、正面と側面の例を示した。動物の頭の高さを合わせて回転させた時に大きさに違いがないように向きを変えなければならない。図4は正面と側面に違和感の見られる学生作品の4つの例である。ポーズが難しく別の動物に見える等、形が大きく変化して見る者の意表をつく。狐が娘に変わるからくり影絵に近いものもあった。それら2枚の絵を組み合わせることは、作り手の空間認識力にもかかわり、指導の難しい点であった。

[立体影絵製作指導の注意事項]

- ① 頭と足の高さの位置と縦幅を合わせる。
- ② 上下の切り込みの位置に気をつける。図3の◎の部分で胴体を組み合わせると、側面にした時の影に違和感が出る。
- ③ 表情が崩れて、作品が分裂しやすくなるので、正面図は顔より足側を切る方が良い。
- ④ 切り込みには角棒を取り付けるため、顔などの表情を影で崩さないようにする。
- ⑤ 主役の人形は図5のように、割りピンやゴムを活用して可動する所を取り入れると表現が豊かになる。

2) アンケートについて

学生118名のアンケートの結果

a) ①声の大きさ②話し方の分かりやすさ、間の取り方③人形の動かし方、進め方④仕掛けなどの技術面、習熟度の4項目について4段階評価を個人が自己評価と他者評価を行った。9割の班が自己評価よりも高い評価を鑑賞者から得ていることが分かった。鑑賞者の側が演じ手よりも、動きや表現に満足度の

高い数値を示していた。

b) 実演の際、正面・側面を上手に変形(回転)することができましたか?という質問項目に対して、約半分の学生がA.良くできた B.できたという回答であった。

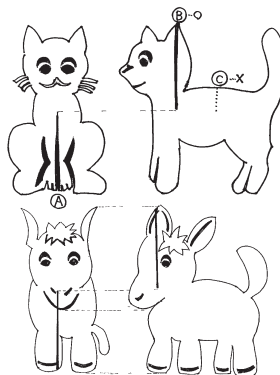


図3 学生への見本：上下の切込みを入れる場所など注意事項を示した。

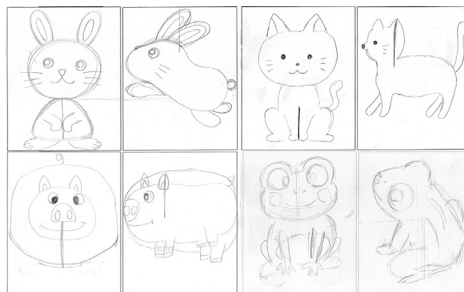


図4 大きさ・角度等の違う学生アイデアスケッチ

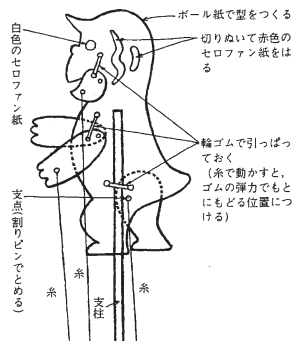


図5 割りピン輪ゴムを活用した動きのある仕掛けの作り方

c) 演技直後に、もし保育園・幼稚園等で出張公演をしたら可能ですか？という質問では、9割の学生が出来そうであると回答。

d) アンケートの感想には「オオカミの口が動いたりするのが可愛かった。とてもリアリティーがあって良かった。」と動きの滑らかさを指摘する記入や、「話と影絵の動きがとても良く合っていて良かった。工夫もたくさんされていて、見ただけで楽しかった。」といった、演じている側の満足感などが見られた。

「せっかく仕掛けがあるのに上手く角度がでないため分かりづらい所があった。でも仕掛けはさすがだった。」といった立体に見せるための人形操作の難しさを指摘する記入も見られた。

3) 現役保育士の研修会グループワーク

2017年10月の研修会講演の中で、現役保育士約60名に対して立体影絵のグループワークを行った。短い時間の中、役割分担を決めてひとつの物語を実際に光と影で実演練習するところまで行うことができた。53名（平均勤続年数約10年：初任者から32日目まで参加）の保育士に「立体影絵を単純化して、幼児に作るができるか」とアンケートを取った。

単純化した影絵人形作成が幼児に可能かどうか

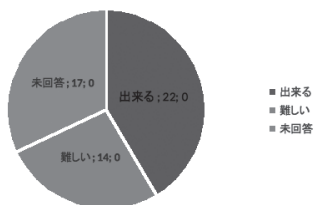


図6 現役保育士へのアンケート

「子どもに厚紙を切らせることは難しいため、画用紙の方がよい。」「幼児にはセロファンを貼る活動しか考えられない」と否定的な意見がある中、6割（36人中22名）の保育士は肯定的に挑戦が出来そうであると捉えていた。「顔だけの動物にする。」「切り取り線タイプにして単純化する」などベテラン保育士ならではのアイデアがあった。今後動物デザインの単純化を図り、子どもが作って遊べる教材化へ

と研究を進めていきたい。

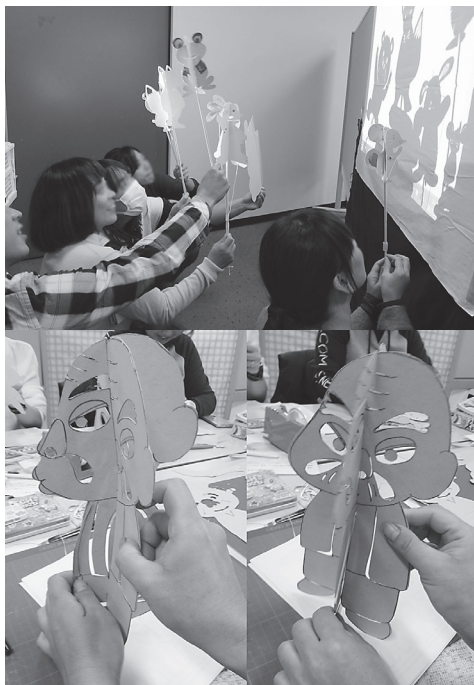


図7 保育士によるグループ活動と立体影絵人形

4) 子どもたちへの公演体験

a) 学園祭にて小学生・園児に影絵劇の発表

影絵の公演後、子どもに人形を渡して各自で遊ばせた。友達同士でスクリーンの前後に作品を持って回り込み、人形を回転して約30分間ごっこ遊びをする姿が見られた。子ども達の反応と感想は「とても楽しく面白い」ということであった。公演を鑑賞することで不思議な動きに興味を持ち、人形を持った時に普段味わうことの少ない遊びへと変わる、受動から能動的に感動体験も変化していた。

発表後の学生の感想は、読み聞かせと違って演じている間、子どもの表情が分からないので最初は戸惑いがあったようである。光源に対して直角に人形を当てて操作しないと、十字のもう一面が大きな影を作ってしまう。その操作の難しさはあるが、すばやく動き表情が変わることは、操作する側も見る側も魅力的だったようである。「大きなカブ」の演目では子どもたちの「うんとこしょ、どっこいしょ」

という掛け声と共に大きな笑い声が観客席から聞こえた。影絵の人形の動きに自然に掛け声が加わるといふ子どもたちに共通の体験が生まれた。

b) 公立保育所にてゼミ学生による影絵劇

埼玉県K市内2箇所の公立保育所の子ども100名に対して、ゼミの映画ボランティア発表を行った。

講演実施日2017年3月と7月

保育園Aに9名、保育園Bに6名参加

演目：A-赤ずきん、三匹の子豚、大きなカブ

B-三匹の子豚、大きなカブ、浦島太郎

ひとつの演目を4、5名のグループで行い、3つの演目を合計20分弱で発表。その後、子どもたち（年長組）に立体影絵の人形を持たせて遊ぶ活動時間を約20分間取った。



図8 影絵で遊んでいる園児の様子

実際に子どもの前で実演した後のアンケートの結果は今後の発表にも繋がる貴重な意見であった。

学生へのアンケートからの抜粋

- ①発表時の面材の変化に通常の影絵に仕掛けという付加価値をつけていて、演じ手が思う以上に動きのある演技が出来た。
- ②光を垂直に当てないと形が現れない難しさを感じ、更なる練習が必要であると感じた。
- ③瞬時の変化があり、動かしていて楽しい。
- ④鑑賞者の表情・反応が分からない（スクリーンの裏側である）ため、演じていて不安であった。
- ⑤練習を重ねて公演をしたいという手ごたえを感じ、表現する喜びを味わうことが出来た。

発表を側面で見えて感じたことは、園児にとっ

て、場所・空間の珍しさもあるが、光と影の遊びは能動的であり、子どもにとってとても興味を示す題材であることが分かった。子ども達に影絵人形を持たせると、正面・右向き・左向きと何度も角度を変えていた。又、光源に近づいて作品を巨大化させて楽しんだり、友達の人形とも会話する姿などが見られた。空間における上下（垂直）左右（水平）前後（奥行き）の動きによる影の変化から、身体を通して空間を身近に感じることができる体験でもあった。平面の十字の組み合わせである立体を回転することによって表れる変化を体感して、子どもたちの関心は高まっていた。

IV. まとめ・今後の課題

今回ははじめに、教員養成系学生への教材化から研究調査を開始した。切り抜きなどにカッターを使って立体的に見せる仕掛けは一部の学生には難しく、子どもとの活動には更なる工夫が必要と考えられる。今後は単純化した面材の組み合わせによる、空間表現を育む教材化へと繋げていきたい。学生が製作した作品を実際に子どもに演じた結果、仕掛けのある影絵は子どもにとって興味関心の高い教材であることが確認できた。面材の組み合わせによって作る仕掛けの人形は、演じることで演じる者も見る側の子どもも、豊かな想像の世界を拡げることができる。

保育士の6割が幼児にも作れる（図6）と感じたように、幼児や児童にも作って影絵遊びを展開することが考えられるであろう。立体を図で表現することや、図から立体をイメージする力、空間認識力を養うことは、学校教育の他教科にも通じる課題が含まれていると考えられる。それらを含めて今後は、子ども自身が作る手作り影絵作品の教材研究と立体的に物を捉える仕掛けについて、今後も多角的に研究していきたい。

【引用文献・参考文献】

- 1) 後藤圭「影絵SHADOW ART」文溪堂2012
- 2) 小原哲郎監修和久洋三編「あそびとおもちゃ」玉川こどもきょういく百科1979

- 3) イタリアレッチョ・エミリアの幼児学校にはカラーセロファンを組み合わせる形をつくったライトテーブルや、光と影の対比を体験する「影絵遊び」が、いつでもできるOHPが備え付けられている部屋がある。
- 4) 図1 山本慶「江戸の影絵遊び 光と影の文化史」草思社
- 5) 中村まさあき「かけ絵あそび」岩崎書店1982（忍者がたぬきに変身する、変身人形のつくり方が紹介されている。）
- 6) 一般的には板状の建築材の事をさすが、ここでは厚紙や段ボールなど、その面として扱われる材料を面材とする。

図2 Hrsq.Otto van de Loo「子ども-芸術-教室 子どもと青少年との芸術作品の手引き」KOSEL2005年より

図5 花篤実「幼児教育法講座 表現—絵画制作・造形—」三見書房1990より

藤城清治「影絵劇の世界」東京書籍1986

安田真紀子「からくり」文溪堂2016

兵庫教育大学 上月幸代「小学校算数における「空間的思考力」に関する研究」2011

巡静一・村上香「楽しい影絵遊び・影絵劇」黎明書房1990

矢萩喜従郎「平面 空間 身体」誠文堂新光社2000