

## 教育デザインへの取り組み

## — 3面マルチ画像を活用した能のテキストの魅力 —

言語文化系教育専攻

三宅晶子

## 1 「教育デザイン」とは何か

「教育デザイン」は、平成23年度から始まる新教育学研究科のメインテーマである。研究科の学生、附属学校の教諭、大学の教員を始め、様々な形で現在の教育に関わり、教育・研究を行っている、行おうとしている人々、あるいは機関との連携を強めながら、過去・現代の教育の実態を見据えつつ、近未来に提案する自らの教育デザインについて考え、実践への手がかりと具体的な方法を獲得することを目的としている。

「教育デザインとは何なのか、意味がわからない。そんな言葉は聞いたことがない。いったい何をしたらよいのか」。教育学に造詣の深い方ほど、そのような戸惑いを持たれるらしい。如何にも素人考えのような、熟れない言葉なのだろう。確かにこの言葉は、突然生まれ出た造語である。3年ほど前の大学院設置準備委員会において、横浜国立大学教育学研究科の現状と潜在能力の分析を行い、社会的要求に応えながら、本学でこそ出来る事は何かについて議論していたときに、自然と委員会の流れが、その方向に向かっていたのである。言葉が出て来たことによって、基本路線はすんなりと固まったのだった。

学生定員100名、専任教員数約100名の大規模な研究科で、多種多様な専門分野・特技・目的の集合体であり、的を一つに絞ることは困難であるが、多彩性に特色がある。

小学校2、中学校2、特別支援学校1、連携協力県立高校1という、多数の附属学校を十分活用できること。従来教育実践センターが行ってきた地域との連携の実績を発展的に継承すること。これら本学の持つ特色を存分に活かしつつ、社会的ニーズに対応可能な教育学研究の実現の方法として考え出されたのが「教育デザイン」である。

何よりも「教員・学生・教諭一人一人が、自分の能力を活用して積極的に取り組めるクリエイティブな仕事で

あること」これが大変重要である。特に教員は、自分の能力を活用するのだからいけない。教育学研究科だからといって自分の研究と大学での教育を分離することなく、教育学研究科という組織を利用しつつ、自分の専門性を教育学のジャンルに活用する。そのためには、旧来の専門の枠から一步踏み出す必要はあるだろう。どこに向かって踏み出すのか、そこにそれぞれの「教育デザイン」がある。

つまり、「教育デザイン」に決まった内容や方法は無い。個々がそれぞれに創造していくものであるのだ。

## 2 3ジャンル連携の重要性

自分の専門の枠から教育に向かって一步踏み出す感覚は、教科専門担当（新研究科では教育内容学担当ということになる）の発想なのかもしれない。私は文学部出身で、教育について体系的に勉強したわけではない。文学部・芸術学部・理学部などの出身者は、多かれ少なかれ教育に関して素人感覚を持っており、教育の現場に関わって仕事をしている、いわば教育のプロの方からみれば「お客様の無用の長物」だと思われるに違いないという、教育現場に対する一種の懼れ<sup>おそ</sup>を持っている。しかし自分で言うのはおこがましいが、他ジャンル出身の研究者の存在が、教育学研究科にユニークな個性をもたらしているのも事実なのではなかろうか。そして皆多かれ少なかれ、何かお役に立ちたい、立てれば幸いだと考えてもいるのである。

学校教育の観点から組織化された集団は、学校教育に必要なあらゆるジャンルの専門の教員が一人ずつ配置されている。私の場合で言えば、日本古典文学の全ジャンルを合わせて、横浜国立大学に私がたった一人いるだけなのだ。たった一人で出来る研究・教育、もちろんそういう物もあるだろう。しかし最近の傾向は、たとえ文系のジャンルであろうとも、組織化された研究機関が大型予算を獲得して計画的に行う方法が主流で、生涯

を掛けて地道に静かに個人的な研究に取り組むことは、文学のジャンルでさえ難しくなっている。私の能楽研究で言うならば、演劇博物館・能楽研究所・国立文化財研究所などという組織による大がかりな研究プロジェクト対個人では、その方法や内容を比較しても仕方がない。

一方教育学部・教育学研究科についても、従来のように文学部や芸術学部・理学部出身者が、のほほんと自分の専門だけを研究・教育していることを許さなくなっているだろう。教育実習・現場での実践・即戦力となる教員養成などを要求されている。それに唯々諾々と従う必要は無いが、これまでのように浮世離れた大学教員をやってられないご時世であることは事実である。

ユニークではあるが教育の素人を多数抱える教育研究機関が、組織として取り組んでいける統一テーマ、それが「教育デザイン」である。学生も含め、専門や研究方法、職業の異なる複数人間が連携して行う教育デザイン研究は、教育学研究科という組織を十二分に活用できる、有利な取り組みである。教育デザインは、教育のエキスパートはさておき、私のような教育の素人が、自分の専門性をもっと教育に活用するためのアイデアであるのだ。

一方教科教育（新研究科では教育開発学）や、臨床教育担当の方達にとっては、実践性を重視した教育・研究は当然のことである。附属学校に日常的に赴いて、連携的研究を行っておられる先生方も多い。この側面から見れば何ら新味はない、従来通りの方法なのである。しかし、前述した大学院設置準備委員会では、教育学や教科教育の専門家も多く参加していたが、その人達も様々な連携を利用して行う教育デザイン構想こそ、本学の最良の道であるという考えで一致していた。附属学校・地域社会との連携の中で、これまで行われてきた様々な取り組みは、どちらかというと個別的に孤立した形で取り組まれており、研究科全体に周知のことではなかったし、教育以外の専門性をもっと導入・活用すべきだということなのである。

「教育デザイン」の組織的な教育・研究、教育インターンを核として、教育科学・教育開発学・教育内容学のジャンル間協力と連携を基本的あり方とする本体制は、大学院教育の新しい姿といえるであろう。

### 3 情報交換の重要性

この二年間教育デザインフォーラムは、年二回の開催であった（教育デザイン研究会主催）。来年度からは教育デザインセンター主催により、年三回開催する。

春期大会＝6月末か7月初旬の土曜

＊外部から講師を招いての講演会

秋季大会＝ホームカミングデイ（10月末か11月初旬の土曜）

＊教育デザイン研究会会員による研究発表

＊学生（専門領域一人程度）の修士論文・コア科目「教育デザイン」の中間発表

学年末＝従来の教育実践フォーラム（1月末の土曜）

＊地域社会における実践報告とシンポジウム

この三回行われるフォーラムは、学生・教諭・教員、その他誰でも自由に参加可能な、教育に関する情報交換の場として位置付けられている。

連携を強化していくためには、誰がどのような取り組みをし、どのような成果をあげているかの情報公開が必須である。年刊誌『教育デザイン研究』において、連携事業の紹介を順次行っていきたい。本号の場合は下城一氏「少子全入化時代における高大接続—教育デザインの可能性—」が該当する。

研究科履修の手引きと大学のホームページには、専任教員の「私の教育デザイン」が掲載されている。今後はさらに、附属学校や学生の取り組みに関する情報、修士論文成果発表会日程を初め、領域毎の学会や個人研究会などの紹介などを充実させ、教育デザインセンターのホームページを見れば、容易に知りたい情報の検索が可能ないように、体系的に整備する計画である。

教育デザイン研究会はその整備調整の受け皿であり、教育デザインセンターは学生・教諭・教員のための窓口として、様々な事柄に対応していく。

### 4 私の教育デザインについて

私が実際に取り組んでいる「教育デザイン」の紹介をすることによって、個々が自由に取り組んでいける具体的なイメージを持っていただけるのではないだろうか。『教育デザイン研究』創刊号で少し言及した、3面マルチ画像の能の映像を利用した取り組みの諸問題と可能性について論じることにする。

### 〈3面マルチ映像の場合〉

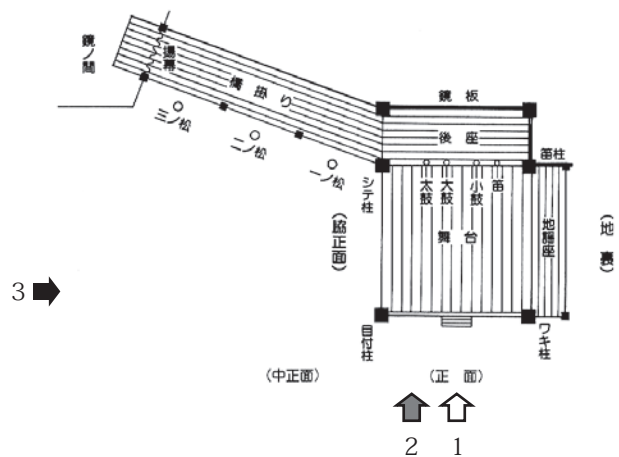
日本の伝統・文化の保存・紹介の一環として、魅力的で、演劇としての詳細な情報提供としても十分役立つような能の記録・紹介ビデオと、演技法・表現法の分析的紹介をも含めた詳しい解説版を作製したいというのが、能楽研究に携わる者としての私の希望であった。

一般的で手軽な能の舞台撮影で用いられる方法は、一台のカメラを正面奥に固定したものである。編集の必要は無く、能舞台全体を入れたフラット画面と、一人乃至数人の演者をクローズアップする画面が交互に入ってくる。撮影者が臨機応変にカメラを回すという方法である。それに対して、NHKの放映用や、観て面白い画面を追求する場合は、多数のカメラを様々な場所に設置して、他角度撮影を行う。しかしディレクターがその場で適宜、一つの映像を選び、編集画面を作ってしまう、使わなかった他の情報はその場で捨てられてしまう。ディレクターの判断で編集され創り出された、一種の映像作品である。撮られていた全データは保存されないので、後に違う角度から撮影したものを観たいと思っても、それは不可能である。

舞台全体を映す固定画面では、人物が小さすぎて、インパクトが薄く、すべての印象がぼやけた感じで、長く見ていると飽きてしまう。四半世紀以前の劇場中継が、まさにそれであった。しかしいつも全体を映しているから、必要なものが映っていないというようなミスはあまり起こらないし、撮る側の個性もあまり反映されない。一方最近のように、カメラワークを駆使して、アップを多様、凝った角度からの撮影を取り入れ、次々に画面を切り替えた編集画面は、それが一つの芸術作品のような個性を持って、舞台上の能とは別次元の映像作品としての主張を持っている。そこにはディレクターやカメラマンの解釈が入っており、演者がどう演じているかということを超えて、強調されたり、捨てられたりという仕掛けが施されている。面白く見られるという意味では、長足の進歩である。しかし鮮明で強い印象を受ける一方で、恣意的なカメラワークと切り替えが多すぎて、十分能の描いている世界を伝え切れていないと感じることも多い。制作者の個性が前面に出すぎると、偏った必要な情報が切り捨てられた、舞台上の能とは、随分かけ離れた偽物を創り出してしまうという危険性も生じる。

私が試みた方法は、三台のカメラで撮影した情報を、取捨選択することなくすべて、一画面に合成した3面マ

ルチ画面映像を作成することである。能楽師・能楽堂の協力が望め、作成を統括するディレクターや、特殊な能の撮影技術を持った制作会社が必要であるが、撮影技術が飛躍的に向上した昨今、デジタルビデオ撮影によって、画像処理も楽に行えるようになった。優れた能の記録を残しておくこと、それも舞台上で何が行われているのかを、可能な限り正確に残しておくことを目的とした企画である。より魅力的な撮り方・見せ方への挑戦の意味も持っていた。



(能舞台平面図)

1カメ(白の矢印の場所に固定したカメラ)は常に能舞台全体を撮り、演者がどの位置で演技し、空間処理がどのように行われているかを示している。2カメ(グレーの矢印の場所に設置したカメラ)は正面から役者の動きを追っており、寄せ引き、左右に撮る角度を自由に変えている。3カメ(黒の矢印の場所に設置したカメラ)は脇正面から演者の動きを追っており、シテ(主役)は横向きに映される場合が多い。これら三台の映像を四分分割した画面に合成した物が3面マルチ画面の映像である。編集画面というのは、その中から適宜一方向のみを選んで全体を1画面で見られるようにしたものである。

|                          |                |
|--------------------------|----------------|
| 3カメ<br>脇正面からの映像          | 2カメ<br>正面からの映像 |
| 1カメ<br>能舞台全体の<br>フラットな映像 | 詞章             |

(3面マルチ画面)

撮影は千代田カメラに依頼し、撮影の統括と画面の編集は映像ディレクターの安田信一氏に依頼して、現在までに二曲三種類の撮影・編集を行った。

I、2008年度早稲田大学演劇博物館グローバルCOE「演劇・映像の国際的教育研究拠点」事業、体系的古典芸能記録の一貫として、2008年日本経済新聞社主催第二回日経能楽鑑賞会(6月25日・26日)で上演された能〈松風〉二番(喜多流:シテ友枝昭世、観世流:シテ浅見真州)

「能のデジタル映像化をめぐる諸問題—3面マルチ画面による二つの〈松風〉—」(早稲田大学演劇博物館グローバルCOE「演劇映像学」2010年3月刊)として成果報告。

II、2009年度横浜国立大学「グローバル・ヨコハマ・プロジェクト—留学生教育研究環境の向上一—

の研究経費により、10月27日横浜能楽堂ランチ能で上演された喜多流の〈鉄輪〉。安納真紀子・西川朋美氏による英文解説を付して編集。「3面マルチ映像の能〈鉄輪〉」(三宅晶子・安納真紀子・西川朋美共著、M,sクリエイティブ制作 英語訳解説付きテキスト30頁、2010年3月)

この3面マルチ映像の方法は、様々なジャンルの映像処理にもヒントを与えることが出来る。一画面で見ている退屈な教養ビデオの領域にも刺激的な提案となる。撮影に協力して下さった能楽師(喜多流狩野一氏)は、通常眼にすることの出来ない横からの情報によって、自身の芸のあり方を如実に知る事が出来る利点を挙げておられた(2010年1月29日「4面マルチ画面で観る〈鉄輪〉」能楽学会2月例会、於早稲田大学国際会議場)。



(3面マルチ映像による能〈鉄輪〉の一場面)



一画面で見る従来の鑑賞法に対して、三方向から立体的に見る方法は、新しい何かを与えてくれる可能性に満ちた取り組みであるといえよう。

写真は白黒印刷になっているが、実際の録画はもちろんカラーである。編集画面は、3台のカメラで映し出された映像から1つが選択されて作られる。たとえば右上を選んだ場合、アップで面や上半身のインパクトは強くなるが、どの場所にどのような姿勢で居るのかはわからない。左上を選んだ場合、演者の姿勢や力の入れ方などがよくわかる。また後ろに一人座っていることがわかる。下を選んだ場合、全体の位置関係は明確で、正面に作り物が出ていることがわかるが、遠くてインパクトがない。

ところが、このマルチ画面映像のビデオ鑑賞には、決定的な欠点がある。情報量が多すぎて、鑑賞を楽しめないのである。私のように多方向からの情報を集めて一つにしてみたいと強く望んでいる変な人間には、大変味深い画面なのだが、そうでなければ、たぶん大半の人にとっては、良質な映像だけ上手く選択して1つに編集された大きな画面でゆったり楽しみたいのである。初心者にとっては三方向から来る情報が複雑すぎて、頭の中に立体映像を結ぶことができないらしい。どうも紹介ビデオとしての役は、あまり果たしそえないのである。

そう実感させられた最初の機会は、前述の2010年能楽学会2月例会の会場での参加者の反応であった。能楽研究者や愛好家・演者の集団で、おそらく最も能に詳しい人たちである。彼らが編集画面の方が良いという感想を持ったのである。三方向からの撮影法をもっと工夫して、それぞれの画面の役割分断が明確化されると、少しは良くなるかも知れないが、情報量が多すぎるといふ欠点はどうしようもない。

その後も大学院の能の授業などで試してみたが、反応は今ひとつである。そこで教材としての活用が可能か否か、厳密に評価してもらいたいと考えて、2010年古典教育デザイン研究会9月例会において、3面マルチ画面と編集画面二種類の映像による〈鉄輪〉の鑑賞と、テキストを閲覧して貰った。こちらは私のゼミ関係の卒業生・在校生で行っている研究会で、一般的な学生よりは、能に親しんでいる。卒業生の多くは、小・中・高校教諭や、国文学系の出版社に勤務している。結果は能楽学会例会同様で、映像なら編集画面の方が断然良い。マルチ画面は観る気もしないと言われてしまった。3面

マルチ映像は、鑑賞用としては失敗なのだろう。

莫大な費用が掛かるという欠点もある。能舞台による劇場中継は、音響・照明が難しく、また能は特殊な演劇なので、ある程度の専門知識がないと上手な撮影ができない。依頼できるディレクターと撮影所は限られており、能楽堂・能楽師の協力が得られても(場所代・出演料無料)、二百万円くらいはかかってしまう。また公開公演を撮影させて貰うとなると、カメラの設置場所分の席料を払ったり、それでも周囲の観客の邪魔にならない配慮なども必要になるのである。正確な舞台記録・演者の稽古・特殊な研究などのために、これだけの費用を掛けて撮り続けること自体、無理がある。

### 〈3面マルチ画像を利用したテキストの場合〉

ところが、私としては付録のつもりで作ったテキストの方は、意外に評判がよかったのである。

音も入って次々変化する動画では多すぎる情報量でも、大事な場面のみ選択した静止画像で、その下に詞章を載せ、適宜解説文を入れた見開きの誌面は、じっくり見ていることも可能で、実に様々なことを伝えてくれる。

三方向の画像を一つの画面に組み合わせたテキストの写真は、一方向だけの画像に対して比較にならないほどインパクトが強くなっている。1画像だけでは想像も出来ないような情報が、同じ場面を映した違う写真に存在する不思議さ。前頁に掲載した映像紹介の画面でも、作り物の存在だとか、奥にいる人物の存在だとかが確認できたが、次頁に掲載したテキストの画面でも、笠を被って退場する演者が、角度によってどう違って見えるかを如実に映し出している。それを見ているだけでも十分楽しめるし、舞台では実際どのように動くのか、実物が見てみたいという欲求も湧いてくる。

このテキストは、参加者全員が興味を持ってくれたし、特に中・高の教師にとっては、教材として十分活用可能だという手応えを感じたようである。

今までにこのタイプの能の紹介テキストは存在しないのだが、実はこれは動画を作成するよりはかなり簡単に作れるのではないかと考えている。

能は動きが少ないので、同じ場面を3方向から写真撮影するという方法も考えられる。動画を3方向から撮っておいて、必要箇所を取り出すことも出来るだろう。音も入った動画で見せる場合よりも、遙かに簡略な撮影方法で、合成が出来るのではないだろうか。

女はお告げに従おうと立ち上がったとたんに、  
鬼へと変身し始め、そのまま退場する。

As soon as the woman stands up to obey the oracle,  
she  
transforms into a demon and exits the stage.



立つや黒雲の、雨降り風と鳴神も、思  
ふ仲をば離けられし、恨みの鬼となつ  
て、人に思ひ知らせん、憂き人に思ひ  
知らせん。

テキストの見開きページ (写真は左から右へと見る。データはカラーである。詞章を一部省略している)

予算の枠が留学生のためのテキスト作りということであつたので英文を併記しているが、日本の教材であれば、英文は必要無い。今回は印刷費の関係から30頁に限定しているので、写真の数も少ないのだが、研究会の席上では、場面毎にもっと多用して、解説も増やす方が良いと指摘された。教科書などに入れる場合は見せ場を数カ所限定する抄出になるだろう。

様々な教育現場の教師、教材研究に取り組む人、映像の専門家、出版関係者などと連携できれば、あるいは実際に教室に向いて、生徒達の反応を見てみたいし、いろいろな方からご意見をいただければ、もっと魅力的なテキストを作ることが出来るだろう。

#### 〈電子書籍の可能性〉

このテキストには一つ欠点がある。美しいカラーの画像でないと魅力が半減するが、カラー印刷は高額だということである。本誌は白黒印刷なので、魅力を十分伝えられていないのが残念でならない。紙焼きの本の形よりも、実は電子書籍に適しているのである。電子書籍は最近急成長の形態である。さらに一般化して教材としても導入される日は、そんなに遠い将来ではないかもしれない。おそらくもうそういう教材が存在するだろうし、子供達の方がかえって抵抗なく利用している可能性が高い。電子書籍形態も見越しつつ、3面マルチ画像を活用したテキスト作りと、それが与える教育的効果について、しばらく取り組みを続けていきたいと考えている。