

パネルシアターと言葉指導

Panel Theater and the Language
Instruction for Pre-School Children

出 地 章 道
Akimichi SHITCHI

1. はじめに

保育の現場で子供たちの言葉を育むための技術は周知のように多様である。絵本の読み聞かせ、紙芝居、童話などはもとより、しりとり、なぞなぞといった言葉遊び、またペープサート (pepper-puppet seater) や人形劇など枚挙にいとまがない。いまこうした言葉教育の技法の中で最も注目されさかんなのはパネルシアターとエプロンシアターだろう。こうした「シアターもの」は他にもスポンジシアター、カーテンシアターなど次々に新しい技術が考案されている。しかしそうしたなかでも特にパネルシアターは他の技法を席卷している感がある。理由の一つにはパネルシアターの持つ表現の自在さと応用性の広さにある。もともとは絵話や歌遊びの技法とされていたものが今日ではその特性が様々な方向に生かされ、なお試されている。言葉教育の範囲でも絵カルタによるしりとりから文字教育、英語教育にいたるまでその活躍の場は広く自在である。

保育者養成のカリキュラム「言葉指導法」のなかで「言葉の獲得」の機序や「言葉の語用論的発達」などの学習とともにその実践的技法として私は「パネルシアター」をとりあげている。それは児嶋雅典「幼児と保育」(小学館)らの「言葉・言葉の獲得に関する領域。自分の思いを相手に伝えたり、ものごとを考えたり、整理するとき言葉は大きな役割を果たしています。ですから語彙の数や文字の読み書きが大切なのではなく、相手に伝えたい思いを強く持つことや、絵本やお話を通してイメージをふくらませること、つまり、言葉によってストーリーを追う経験を多くつむことが大切なのです。」¹⁾ という考え方に筆者が沿ったものだが、「パネルシアター」には「絵本の読み聞かせ」などの分野のような研究は筆者の知る限り、まだまだ少ない。そこで本稿では保育者が言葉教育の手立てとしてパネルシアターを取り上げるにあたって、特に見落としがちな基本的認識について論じたい。

2. 視覚とことば

絵や図は人間にイメージの手助けをする役割を持っている。「りんご」の絵を示し「りんご」を語っても無論それは「りんご」ではない。絵は普通、次のことを見る者に伝える事が出来るとされている。

1. かたち
2. 色彩
3. 大きさ
4. 質感
5. 明暗
6. 肌合い (テクスチャー)
7. 動性 (ムーブマン)

である。しかしたとえば1.のかたちについて考えてみると、実際のりんごの形はコントロール

(外郭線)でありアウトライン(輪郭線)ではない。同じように色彩もまた顔料のそれであるというまでもない。以下同様に大きさについても質感についても言わば「～にそっくり」「まるで生きているみたいな」といった錯視的なイメージの操作と捉えることができる。

視覚表現は「イメージ」の操作であるがゆえにそのことは伝達の内容そのものと直結する。学生のパネルシアターの製作において「裸の王様」の王様が「殿様」だったりすることは無いにしても「ねずみのすもう」のねずみがミッキーマウスだったりする事はありうることである。つまり視覚表現では「絵」が内容を決定する。ミッキーマウスのねずみのすもうはたとえストーリーが同じでもそれは別な話である。ここで述べているのは表象を「絵」が決定するならば「ねずみのすもうのねずみ」と言う「言葉」の概念はここで成立することと同義だということである。また絵が稚拙ならば物語が脆弱になるというようなことを述べているのではなく、ここではただ「表象の方向」の問題を言っている。パネルシアターの演じ手は先ずこのことを認識しておくこととなる。つまりパネルシアターを計画、製作するはじめの段階から物語と絵の融合性が図られなければならない。パネルシアターは「絵語り」である。つまり言葉の視覚表現である。イメージと言葉の調和が「絵語り」の内容を決定していくと考えてよい。

3. パネルシアター

二歳になる子どもを持った親が、子供がぞうさんの絵本をはなさず眼を輝かせているのを見て動物園に本物の象を見せに連れて行ってやった。さぞかし喜ぶだろうと象の檻の前に着いた時子供は喜ぶどころか唯呆然としていたという。絵本のぞうと動物園の象が繋がらないのである。更にもどれば一歳児においてはぞうさんの絵本そのものさえも茫洋とした世界の一部であると推測できる。ひとは言葉によってはじめて世界を分節するのだという説もある。「物には名前がある」という認識の萌芽が「言葉の獲得」の始まりの一つと考えるならば視覚表現を言語教材として用いることは子供たちに言葉を教えていく上で有効な方法となる。

幼児期においては具体的、抽象的イメージの引き出しの中味が大人のそれに比べ乏しいとされている。二、三歳児に「素話」が思うに任せないのはその為だし、絵本が言葉やストーリーの伝達に有効なものもそのためである。イメージや語彙の豊さがメッセージの伝達率をたかめる。つまり幼児期において視覚教材は「ことば」を伝えるための補助輪のような役割を果たすのである。

パネルシアターは「人形劇」だという考えかたがある。また「貼り絵あそび」だという捉え方もある。「動く紙芝居」とか「貼り絵人形劇」等これまで色々な形で紹介をされてきた。1973年古宇田亮順により初めてパネルシアターと命名されてから、その表現方法や応用範囲の広さ等から様々な受け止められ方をしてきた。なにしろ算数にも手品にもお話にも使える技術などそれまでに無かったわけであるから。しかしながらパネルシアターのユニット(フィギア)を「絵人形」と呼ぶところにこの位置づけの答えは隠されている。

例えば「笠じぞう」の「おじいさんは、おじぞうさんたちにかさをかぶせてあげました」という場面を絵本で表現することを考えてみる。雪ふりしきる中、おじいさんが六体のおじぞうさまに売れ残った笠を次々にかぶせていく、そして最後のおじぞうさまにあげる笠がない、といった場面を絵本の表現ではただ一枚の確定的な絵で表す。時間も情景も、瞬間を切り取ったような一枚の絵画のなかでイメージを受け手に送るのである。この場面がつぎに移るにはページをめくるより術は無い。くらべてパネルシアターではこの場面を演じ手が一つ一つの笠をおじぞうさんたちにかぶせてあげていく、そして自分の笠を脱いで最後のおじぞうさんにあげるという表現ができる。この同時表現性は「劇」が表現するものと同じである。つまりパネルシアターは平面表現ということでは絵本と同じように見えながらもその本質は演じ手がその劇的な空間を演出し創造していく「劇」なのである。

古宇田はパネルシアターの特色について次のように述べている。^②

- 絵がパネルに張りつき、手がるにはがせること
- 絵に動きがあること
- 同じ絵でも貼り方によって、異なった見方ができること
- 絵を移動することにより、位置の交換や組み合わせができること
- うら返しにより瞬間的にも場面変化ができること
- パネルシアター独特の仕掛け〈重ね貼り・窓開き・ポケット・回転など〉が出来ること
- 演者の姿が舞台うらに隠れることがないので、なまの演技により見る人との間に強い親近感、一体感が生まれること
- 音楽の楽しさが生かされること

パネルシアターを系譜的にたどってみてもやはり同様なことがいえる。高橋 司によれば、その著書「幼児のことば」(英伝社)において、人形劇についてその歴史を「方白」や「おしら神」から辿り、「くぐつ」から「文楽人形」などを経て「南京糸操り」(今日のマリオネットの様なもの)が元和年間から現れ、大正年間に子どもの文化財として現れるまでのことにふれている。そして人形劇が本格的に幼稚園、保育所で取り上げられるようになったのは昭和はじめのこととなる。高橋はこうした人形劇の種類を、立体的なものと平面的なものに分けて次のようにしている。^③

| 立体的 | 平面的 |
|------------------|---------------------|
| ・ 手使い人形 (文楽風の人形) | ・ 影絵人形 (人体影絵, 人形影絵) |
| ・ マッチ人形 | ・ 紙芝居 |
| ・ 瓶人形 | ・ ペーパーサート |
| ・ 玩具人形 | ・ パネルシアター |
| ・ 糸操り人形 (マリオネット) | ・ エプロンシアター |

- ・ 指使い人形
- ・ 棒使い人形
- ・ その他

高橋はここでパネルシアターを紙芝居と共にはっきりと人形劇と位置づけている。それは錦影絵、立絵が紙芝居、ペープサートの源流だとする見方からであり⁴⁾「近年（昭和48年）古宇田亮順によって創作されたパネルシアターも、その分野にいれることができる」としている。

4. ことば・形・イメージ

パネルシアターにおける表現は劇における具体性を用い「お話を視覚化して見せる」ということに成り立っている。つまり視覚表現の中での「絵」の意味論的問題が現れる。先に述べたように「りんご」の絵は「りんご」のイメージを示すものにすぎない。そのイメージは具体的な側面と抽象的な側面とのあいだを行き来する。形はもともと多義性を持っているのでその軸の位置によってイメージは変化をする。さらに受け手の経験や感性によってそれは増減するものである。また「絵」にはいわゆる「絵画」としての絵と記号としての「図(絵)」があり、例えば事前に完成図が想起出来るという点ですでに「ミッキーマウス」は記号なのである。

今井良朗によれば形とイメージについて「イメージはどんな形のものでどこかで現実の具体的な形と結びついています。現実の姿と完全に対応しているわけではありません。」また『『リング』という言葉が『リング』一般に言及し、あらゆる種類の『リング』に通用するように、ここでの『リング』の形は、言葉同様に『リング』の概念を指し示しているに過ぎないのです。『リング』の具体的な特徴やそのものに個別に対応していることは、ここではかえって邪魔になります。見る人の頭の中で形成されるイメージを自由に発展させていくためには、不必要な細部を切り捨てた概念として形が認識されれば十分なのです⁵⁾と述べ抽象化された「形」の視覚的イメージを利用したコミュニケーションの有効性にふれている。

今井は造形的な視覚言語によるコミュニケーションでは、視覚的なイメージを知覚するということは、それを見るものが、組織化し総合するプロセスに参加するという意味を含んでおり、作者が一方的にメッセージを送るのではなく、そこに描かれた世界を共有することを求めるのだという。だから「絵」が簡略化され抽象性を含んでいたほうがかえって本質的な要素に近づくことができる、つまり形を還元することで受け手の創造力が膨らむのだと言っている。ただ、こうした視覚表現での絵の役割は一義には未成熟な受け手の物に対するイメージを構築していくガイドとしてある。それ故、たとえば二歳児と五歳児とのあいだでは当然それぞれの発達段階に応じた視覚的イメージの扱い方についての配慮がなされなければならない。

5. レイアウト

さてパネルシアターが絵（絵人形操作による空間）と言葉の両立によって成り立つものだとするならば舞台のレイアウトは大変大きな役割を担うことになる。言葉の（またはストーリーの）伝わり方はそのままレイアウト（視覚誘導）に直結しているからである。レイアウトとは「劇の演出」そのものと言えるであろう。

パネルは阿部恵によれば⁶⁾ 普通80cm×110cm, それがパネルシアター劇の舞台になる。実はここがレイアウトの為には一番大事になる配慮と認識がいくところである。パネルシアターの演出をするとき大切なのは「舞台のスペース」を認識できているかどうかと考える。すべての視覚誘導はここから始まる。演じ手のすることは何も特別の事ではない。ただ画面の四隅を意識的に確認することである。視覚表現ではこのスペースの大きさが頭に常に意識されているかどうかはその表現を確実に左右する。画面の大きさと形体がすべての大きさ動きや構成の基準を決めるからである。実をいうとパネルの大きさというのは必ずしも一律ではない。ハンドパネルはA3判かB3判ぐらいの大きさになるだろうし、移動黒板やテーブル利用の場合にはもっと大きくしたり形を変えたりすることもあるだろう。だからパネルの大きさは絵人形の大きさを決め、数を決め、動きを決め、演目を決定するのである。例を挙げるならば「大きなかぶ」などはハンドパネルではとても無理があるし、横長の形にすると相性が良さそうだ。「ネコふんじゃった」では糸引きで傘を持ったネコが空に飛んでいく場面の効果を高めるのにパネルを縦に使った方が望ましい。「不思議なポケット」も同じ。「さいたさいた」や「ねずみくんのチョコッキ」はハンドパネルのほうが似合いそうだ。などとパネルの大きさが分かれば演出（レイアウト）の計画も自然にわいてくる。

画面に絵人形を配置する時、そこにデザイン感覚、またはその知識が豊かなほうがより効果的な画面構成ができる。「ここにいっぴきのねこがいます」を表すのに画面のどの位置に「ねこ」を置くかで絵の表情は変わる。「さみしそうな」とか「いばりやの」「きげんの良い」「ひとりぼっちの」といった様々な表情を強める為に、たとえば中央やや上方にねこを置くとかあるいは左端に置いてみるといった具合にである。さらに同じく中央にねこを配するときでもねこの「大きさ」が違えば当然画面の表情は変化してくる。

パネルシアターを演じるときにはさらに演じ手の服装にも気を配りたい。とくに時計やアクセサリは出来るだけ避けたい。光るものが画面のまえで、ちらちらとすれば画面への集中力は当然みだされる。服装も髪型もパネルシアターの表現の邪魔にならないようにするのも演出の一部であるし、見る側が「演じ手が何を着ていたか記憶に残らないようないでたち」が理想である。

6. おわりに

子供はままごと遊びやごっこ遊びを好む。「おとうさんはビールばかり飲んでまったく」など

と母親役の「おしゃま」が父親役の子をたしなめていたりする。子ども達はこうしたシミュレーションの空間のなかで言葉を育み、イメージのなかで言葉をさぐる経験をかさねる。今もさまざまな「ごっこ遊び」や「劇遊び」のなかに子供たちは生きている。劇はイメージを生み、イメージは言葉をはぐくむ。絵本、童話、紙芝居、パネルシアターなども「受容的な劇活動」である。こうした子どもの為の文化財を守り育てていくことは保育にかかわる者にとっては責務だともいえる。なぜならその行為自体が、すでに子供たちの「ことばを育てる」ことに他ならないからである。

末尾ながら、本稿の執筆にあたり、本学中山千章氏、宇津木誠氏よりご助言を頂いた。記して謝意を表したい。

文献

- (1) 鈴木みゆき 児嶋雅典他 幼児と保育・『最新保育実習まるごとBOOK』小学館 2000年 P.103
- (2) 宇田亮順 阿部 恵『こうごパネルシアター』東京 東洋文化出版 1996年 P. 3
- (3) 高橋 司『幼児の言葉』 京都 英伝社 2002年 P.119
- (4) 高橋 司 同掲書 P.123
- (5) 中川素子 今井良朗 笹本 純『絵本の視覚表現』東京 日本エディタースクール出版部 2001年 Pp.35-36
- (6) 阿部 恵『パネルシアター』東京 明治図書 1996年 P.17