埼玉純真短期大学研究論文集　第 11 号　PP.75-77

『スーパー影絵』への提言
－音 , 映像による立体的な影絵を学生と考える－

小　澤　俊太郎　　持　田　京　子
（こども学科　助教）　　（こども学科　准教授）

Proposal for "Super Shadow Painting"
－ Effectiveness of Stereoscopic Shadow Painting by Sound and Image －

抄録　従来の「影絵」を基に , 現代 , 未来への「影絵」を学生と共に考察した結果 ,「スーパー影絵」を見出し今後それらの活用をはかること。

【キーワード：影絵 立体的な音 映像**】**

Ⅰ. はじめに

「影絵」とはいったいどのようなものであろうか。花輪充ら（2014）は「影絵」であることを,「影絵とは，何らかの光源に依って ,何らかのモチーフ（紙，板人形，立体，手，身体，etc.）の影をスクリーンに写し，それを何かに擬せる事である。どんな光源で，どんなシステムで，どの様な様式をとろうとも，スクリーンに映った影が映像として成立していればそれは影絵なのである。」と述べる。[1] このように「影絵」には多くの制限はなく，大人でも子どもでも楽しめるものといえる。

影絵の研究として，小澤愛圀（1992）は「影絵」を以下のように５つに大別している。[2]

1，手や厚紙などの影を壁や布に映す
2，うつし𢌿「幻燈」
3，厚紙や獣皮を切って人形を作りその物を動かす
4，厚紙などを切り抜いて造った小さな人形を燈の前で動かし，影を作って遊ぶ
5，人間が燈の前に立ってその陰を動かす

そしてこの４が本当の影絵であると述べている。

小澤（1922）はこの時代に影絵は「外国には東洋にも西洋にも随分発達しているように思う」３）と述べ，フランス，ビルマ，トルコ，北アフリカなどの影絵の書にはいずれも特色があることを記しており，その起源は既に「志那においても影絵は漢時代から存していたと書に見えている」[3] と述べている。

このように影絵は古代から受け継がれてきたものであり，それらは生活の中で「光と影」によって織りなされ，例えば人が灯す火などにより創造性を掻き立てられ，それらが何らかの形となり，文化となり受け継がれてきたことは容易く想像できる。

例えばワヤン・クリ（Wayang Kulit）は2009年にユネスコの無形文化遺産に登録され「人類の口承及び無形遺産の傑作の宣言」を受けている，インドネシアのバリ島で行われる ,伝統的な影絵芝居である。ワヤン（Wayang）は影を，クリ（Kulit）は皮を意味しており，これらは白いスクリーンを貼り，その裏から，石油ランプを当て，間にワヤン・クリの人形を置いて，芝居を行う。それらの影絵と伴奏音楽のガムラン楽器の発達に伴い，高度な演劇形態になったと考えられる。このように「影絵」は，各地で生まれ発展していき，それらは娯楽として，芸術としてそれぞれの風土や文化によって特色がある。

Ⅱ. 保育現場における影絵の導入

これらの「影絵」は保育においてどのように使われているのだろうか。近郊の幼稚園，保育園13園に「ここ3年間の保育実践において，影絵を使ったことがあるか」の質問をしたところ，使った園はなかった。その理由は様々で「上演する場所がない」「影絵を使う機会がない」「やり方がわからない」「昼間だから」「昔のものだから」など，様々な理由があり，影絵を「大人が演ずるもの」と考えていることが分かった。

保育における影絵には二通りの実践があると考えられる。一つは大人が準備して演じる影絵である。もう一つは子ども自身が創り演じる影絵である。イタリアにあるレッジョ・エミリア幼児教育は，その特徴の一つとして「光と影」を取り入れていて，佐藤麻美（2011）はその教育を「光と影の対比（contrast）を好み，影遊びを常に保育の中に出来るようにしてある。OHP が置いてあり，スイッチさえ入れれば影遊びが出来るようになっている。」[4]と紹介している。

このように影絵遊びを子どもが遊びの中で創り演じることも大切であろう。無論，レッジョ・エミリアの「光と影」の捉え方は我が国の捉え方とは文化的にも違いがあると考えられるが，「光と影」は子どもにとって魅力的であり，自然から来る不思議で人間の奥底に働きかけるものであり，保育の中で用いるのは，子どもにとっても有意義なことではないだろうか。

宗宮圀子(1994)は，幼児教育における影絵の問題点として「感情や表情を表現することは相当の熟練が必要であるが，顔や手の角度・方向あるいは運動の速度や寸法などの変化により表現せざるを得ない困難さがある―略―さらに演技とセリフとの関連は幼児にとってなかなか難解といえる」[5]と述べて技術的な問題を探っているが，影絵の多様性にも言及し，人形では表現しえないもう一つの世界を創造し，演技を客観的に捉えやすいなど保育の方法として評価している。

このように保育においても「影絵」は子どもにとって楽しく有意義であると考えられ，保育者養成校においても「影絵」について学ぶことが必要であると考えられる。また，今後保育者になる者が「影絵」を我が国の園の文化に伝承していく必要性もあると考える。

しかし，従来の「影絵」実践にあたっては問題があった。それはまず，学生が「影絵」を経験したことがほとんどないのである。そして影絵を「昔の劇」「古いもの」と捉える現状もみられた。実際，実践にあたって影絵人形のみならず，影絵に使用する台本や音楽も昔からのものが多く，それらが現代の文化とマッチしないと思う現実があった。

小泉文夫は音楽分野において，「民族的文化遺産である伝統音楽を，現代の生活の中に新しい表現としてどのように生かしていくか」[6]と述べているが，それらは「影絵」に関しても言えるだろう。小泉はその方向性として，「現代の欲求」という多様の中にも一環とした表現としてまとめるのが問題であると述べている。さらにそこにある普遍的なものを追い求める必要性を述べる。

Ⅲ. 現代版影絵「スーパー影絵」の提唱

そこで筆者らは今まで行ってきた伝統的な昔話を使った「影絵」の指導の上に，新しい世代も抵抗なく取り掛かり，上演できる新しい「影絵」を模索することにした。また，新しい「影絵」を検討し，上演することで，従来の伝統的な「影絵」の良さの理解へと繋がるとも考えた。そこで筆者らは女子学生25名の意見を取り入れながら，影絵を模索した。その結果，以下のようなことがみえてきた。

題　材　従来の昔話だけでなく，ディズニーなどのアニメ作品も題材として積極的に用いる。

光　源　従来の光源だけでなくパソコンを使った様々な色彩づくりへも意識を向ける。モーショングラフィックソフトで作成した映像を背景として用いることで，これまでにない表現を生み出す。

投　影　従来のようなスクリーン内で完結する表現に止まらず，「スクリーン」という枠にとらわれない演出を取り込む。

音　響　従来のようなただの効果音だけでなく，より影絵の動きと一体化した音作り。それによる，リアルさの追求。

そこで筆者らは従来の「影絵」を上演すると同時に，「立体的な影絵」を創り上げ上演することとし，これらの立体的な「影絵」を筆者らは『スーパー影絵』と名付けることにした。以下立体的な影絵を『スーパー影絵』と呼ぶことにする。

過去５年間の上演作品
2013年度「モチモチの木」
2014年度「たぬきの糸車」
2015年度「マッチ売りの少女」「かさじぞう」
2016年度「つるの恩返し」
2017年度「ピーターパン」

我が国の現在の影絵の世界を作り出している花輪充（2014）は「私が父から受け継いだかかし座は，影絵劇としては珍しく語り手をたてたステージを作っていたが，これはとても重要なことであった。その語りと一緒にスクリーンの物語が展開する訳である。私はこの形を発展させ，舞台上の役者は皆，台詞が有り，語り，歌い，踊り，そして影絵を操演していく，そんなステージを作ってきた。つまりそれは，影絵劇のステージに，観客の視線を受け止める俳優が生まれ，まさに観客と相互に交流する中での影絵劇となる」[1)]と述べている。

花輪が述べるように，保育においても「影絵」の有効性は「演じ手と観客との交流にあると考えられる。確かに時代により表現技術や表現方法は変化してくるだろう。しかし，それらは，人間の軌跡上にあり，創り上げた文化上にある。そして，人間にとって大切なものは変わらない。小泉の述べる普遍的なものは「影絵」においても時代を超えて愛されていくだろう。保育者となる者へそれらを語り継ぎ，よりよい「影絵」を子どもたちに提供するためにどうすべきなのかを，学生と共に研究していきたいと考える。

（参考文献）

1）花輪充・後藤圭「近代における児童演劇の使命と効用」 東京家政大学人間文化研究所　人間文化研究所紀要 8, p.39-51, 2014-02
2）小澤愛圀「影繪の研究及其資料」慶應義塾大學文學部, 史学 Vol.1, No.2（1922. 2）p.323
3）小澤愛圀「影繪の研究及其資料」慶應義塾大學文學部, 史学 Vol.1, No.2（1922. 2）p.327
4）佐藤朝美（2011）「MISAWA＆コビープレスクール＆東京大学 第４回勉強会」
5）宗宮圀子 「現代影絵の創造的技術的諸問題（7）: 時間経過の表現」日本保育学会大会研究論文集（50）, p.790-791, 1997
6）小泉文夫（1994）「音楽の根源にあるもの」p.49, 平凡社, p.160