

# 教育実践報告 宮沢賢治童話の視覚化への試み

——活字テキストの想像力と制作を通じたコミュニケーションの生成——

米村みゆき

## 1、教育実践の背景と目的

日本の児童文学を代表する宮沢賢治の作品は、実写やアニメーション、絵本などの視覚媒体によってさまざまに表現されている。高等教育が学際化する今日、マルチ・メディア化される教材をもとに、私たちの生活を囲繞する視覚文化とりわけ映像文化について、活字文化や活字による想像力を活かした教育はできないだろうか。

本報告は原作と映像作品の比較を通して、宮沢賢治の童話自体が含み持つ独特な「映像性」に着眼、活字および映像のリテラシーを学び、作品の深い掘り下げや言語で培った学びの蓄積をもとに、童話作品の視覚化(アニメーション、切り絵、紙芝居、写真 etc.)の制作を試みた教育実践である。これは、メディアリテラシー教育としても学生の授業への関心度の向上においても効果を挙げた。

ここで取り上げる実践報告とは別に、童話・小説の一節を切り紙アニメーションとして制作を経験させる実践も試みてきた。こうした取り組みを通じて、活字メディアと映像メディアについての関わりについて考察する力やアニメーション作品に対する読解力、想像力を養う成果が見受けられた。受講生たちは、活字作品をアニメーション化する際の試行錯誤から様々なことを学び、制作者の立場を体験することで、「見るだけ」の受け身的な立場とは違う、別の視点も獲得できた。

授業は、制作実践を含むが、制作物の「質」や「完成度」は教育目標としても評価の対象としても掲げていない。目的は、活字および映像メディアについての幅広い知識の獲得、制作を通じた様々な視点の獲得である<sup>1</sup>。教育効果を探る参考とするため、コメント・シートを通じた受講生の反応も多く盛り込んだ<sup>2</sup>。

## 2、「児童文化表現論A」の授業内容の概要

「児童文化表現論A」は、半期全 15 回の講義科目である。授業では、第9回までを講義中心とし、後半4回分を制作に当てた。授業は、制作指導を含むため、20 名の人数制限を設けた。教室は、機材や制作途中の作品が収納でき、作業が可能な部屋(20人程度収容可能)を使用。対象学年は2年次以上。受講生は、21名で、学生は、日本語日本文学学科1名、多文化共生学科1名、メディア表現学科7名、心理学科3名、総合子ども学科の学生8名の計21名であった。

受講生は、あらかじめシラバスで授業内容を確認し登録するが、この授業を選択した理由としては、児童文化への関心が最も多く見受けられた。様々なメディアによる物語消費の結果として、イメージとして宮沢賢治の世界に興味を持つ学生はいたものの、実際に宮沢賢治作品を読んだことがある学生は半数以下に過ぎなかった。

出欠率については、15回すべて出席したものが15名、1回欠席は5名(うち公欠1名)、2回欠席は2名であった。1時限目に設定したため交通機関の延滞のため遅刻するケースは見受けられたが、同時期の大教室の講義と比べ、授業への参加意識と出席率はともに高かった。

講義では、毎回最初にその授業で扱う作品(宮沢賢治の原作)について順次受講生に読後感を発表させた。コメント・シートはA5程度のシートを使用し、学生の発表や講義で扱った作品についての感想や意見を記入させた。

### 第1回 オリエンテーション

授業の前半2/3は、映像化された宮沢賢治の作品を紹介しながら、宮沢賢治の童話の掘り下げや、

映像作品の批評、映像用語の習得や、映像メディア文化についてなど、幅広く講義すること、後半1/3は前半で学んだ知識を活かしながら宮沢賢治の童話を一篇とりあげ、視覚化を目的とした制作であることを説明した。制作作品は、できるだけ講義で扱った作品をとりあげ、紙芝居、絵本、切り紙、アニメーションなどへ視覚化することを伝えた。ただし絵を描く能力は問わず、写真や画像資料のカラーズなども視野に入れるように伝えた。その他、材料費は各自負担であるため最小限に留めること、制作は4時限分で完成する作品を原則とすること、アニメーションについては、ビデオカメラのコマ撮り機能を使用することを推奨、機材(ライトボックス、デジタルカメラ、ビデオカメラ、三脚)や簡単な道具類(デザインボンド、カッター台、etc)については、メディア表現学科のコモンルーム(共同利用室)にあることを伝えた。成績評価として、授業参加態度とコメント・シート、制作を総合的に評価するが、制作の成果ではなく取り組み態度を評価することを伝えた。以上のことは、大方シラバスに記載してあるため、基本的に受講生は了承のもとで授業に参加した。

その後、紙芝居、朗読、アニメーションがミックスした「画ニメ」という新しいジャンルのメディアについても紹介、太宰治原作の画ニメ『女生徒』<sup>3</sup>を取り上げて考察した。

### 第2回 『銀河鉄道の夜』(1)

宮沢賢治の原作、アニメーション映画『銀河鉄道の夜』<sup>4</sup>、映画の原作となった、ますむらひろし原作の同名漫画<sup>5</sup>の三テキストを素材に、冒頭三章の箇所について考察した。宮沢賢治の手稿のコピーを配り、宮沢賢治の意図を辿りながら、冒頭で先生が説明する銀河のイメージがアナロジーとして埋め込まれたテキストの精緻さを確認した。宮沢賢治の生きた同時代文脈におけるトマトへの目差しが、映像テキストに独特なショットとして活かされていること、星のアナロジーが粒子として映像テキストにおいても継承されている点、映像テキスト独自の脚色として猫へのキャラクターの変更などを説明した。映像効果として、俯瞰アングルのもたらす効果、エスタブリッシング・ショットについて補足した。

### 第3回 『銀河鉄道の夜』(2)

前回に続き、原作、映画、漫画の三テキストを取り上げながら、前回に続く場面を取り上げた。原作一章で学校の先生が説明する「乳の流れたあと」が銀河を意味する英語「milkyway」に相当し、三章に登場する母、四章で登場する牛乳屋のおかみさんと関連していることを確認した。さらに銀河の旅は母親への牛乳の未配に契機があり、旅を終えたジョバンニは牛乳の未配の理由として小牛による母牛の飲乳と知ることから、母を希求する旅のモチーフを読み込んだ。牛乳屋のおかみさんの奇妙な姿が、病気で伏せているお母さんのうつし身であることや、ジョバンニの家の閉じられた「二つの窓」が病に伏せるジョバンニの母の「二つの目」に相当することなど、文学的想像力についても詳述した。一方漫画テキストで原作の文学的想像力が見受けられない理由を媒体の違いから探った。考古学者の台詞については「春と修羅」序の詩篇を引いて補足説明をした。映像効果として、クレーン・ショット、オーバーラップ、フォーカス・エフェクトについて補足した。

### 第4回 『銀河鉄道の夜』(3)

作品全体の世界観について宮沢賢治特有のメタファーを検討しながら探った。銀河鉄道の設定についてテキストの文脈から、書き手の自意識の表れが見える点、宮沢賢治の自伝的な文脈からは、亡き妹宮沢トシの思慕が見える点、同時代社会の文脈からは、帝国主義的欲望が見える点を考察した。参考資料として宮沢賢治の詩「青森挽歌」を読み『銀河鉄道の夜』との接点を探った。同時代社会の文脈については、タイタニック号を想起させる事件の引用箇所を取り上げた。実写とアニメーションにおけるパン(ティルト)の撮影の違い、アオリ、俯瞰などの映像手法について補足した。課題として、『銀河鉄道の夜』の異稿である〈初期形〉のプリントを配布した。

### 第5回 『銀河鉄道の夜』(4)

銀河鉄道を走る汽車の乗客の科白に着目し、銀河の旅の世界が、現実と遠く隔離したものではなく現実と地続きであることを確認した。家庭教師と姉妹が乗客として登場する場面で、人間のキャラクターが使用されていることの是非について話し合った。さらに、

原作の成立過程について考察し、『銀河鉄道の夜』が草稿のまま残されたために、全集が発刊されるたびに本文が変更される事態を招いたこと、各時代の本文や文庫収録版などの差異について説明した。前回課題として与えておいた異稿に登場する「地理と歴史の本を持った大人」が、かつての文庫には登場し、この人物の科白に魅力を抱く読者が多かったことを伝え、現在の文庫からはこの人物は消え、その代案として“蠍の火”のエピソードが注目されたことを説明した。

### 第6回 『銀河鉄道の夜』(5)

プラネタリウム館上映で知られるKAGAYA「銀河鉄道の夜」<sup>6</sup>を取り上げた。3DCGのポリゴンや、30フレーム/秒などメイキングについて説明した。KAGAYAテキストとこれまで掘り下げてきた映画テキストにおける世界観の違いを、ますむらひろし『イーハトーブ乱入記』<sup>7</sup>の著作を参照しながら話し合った。猫のキャラクター化についての意図など、ますむらひろしの宮沢賢治童話に取り組む腐心などを考合わせ、原作について知ることによって制作作品にどのような差異が生じるのかを話し合った。

### 第7回 『水仙月の四日』『注文の多い料理店』

『水仙月の四日』では、水仙月や雪狼、雪童子、やどりぎなどの語句の注釈をした上で、このテキストが民間伝承を踏まえながら、共同体に語り伝えるという回路が切断されているテキストの「矛盾」を確認した。その上で人形アニメーション『水仙月の四日』<sup>8</sup>を取り上げ、アニメーションにおける吹雪の表象として高畑勲監督『太陽の王子ホルスの大冒険』<sup>9</sup>『雪の女王』<sup>10</sup>などの先行テキストを踏まえながらアニメーション史の説明をした。制作者の立場を補助するために、雪のアニメーションの制作方法を解説した。

『注文の多い料理店』では、「ビジテリアン大祭」など食物連鎖に言及した宮沢賢治のテキストを基に、このテキストにおいては、食べる行為が何者かに食べられる行為であること、そのような事態に無自覚な人物として紳士が造型されていること、山猫の手口が人間文化の模倣であることを説明した。その上で岡本忠成+川本喜八郎のアニメーション映画について考察した。二人の紳士の造型や、店の内部が猫の内臓の

ように描出されていることに着目した。脚色部分に未完のまま逝去した岡本の作家性を読み込み、同テキストでは、文学テキストを読む時のような画面が模索され、立体感、陰影感、照明効果も可能なセル・アニメーションが目指されていることを補足した。

### 第8回 『種山ヶ原の夜』

『種山ヶ原』と『種山ヶ原の夜』(戯曲)を比較し、主人公が夢幻の世界へ入り込むという共通のモチーフを確認し、『種山ヶ原』は主人公が次々に見る夢の連続と不連続に迫力があり夢が悪夢である一方、『種山ヶ原の夜』ではその夢を核にして劇に仕立てあげられ、植林政策がファンタジックに表現され、現実世界と夢幻世界の混淆が見受けられる点を確認した。宮沢テキストで精霊が登場する作品や郷土芸能の鹿踊りについて解説した。その上で、男鹿和雄による紙芝居風の映像テキスト『種山ヶ原の夜』<sup>11</sup>を考察した。男鹿が東北の自然で育ち、同じ東北出身の宮沢テキストを絵にしたいと思い制作したこと、全編、原作の方言がそのまま台詞として生かされていること、カメラのパンによって自然の美を見せていることなどを説明した。映像手法としてブリッジ(音楽)が使用されていることを補足した。

### 第9回 『雪渡り』

『雪渡り』が、狐の視点から見た人間の世界という想像力によって成立していること、しかしそれが一方では人間の模倣になっている点などの批評的読解を行った。その上で人形アニメーション『雪渡り』<sup>12</sup>を取り上げた。このテキストが、世界の子供たちに良質なアニメーションを提供することを目的に英国で提案された“Animated Tales of the world”のシリーズに日本代表作品として出品、世界の100ヶ国以上26言語に訳され上映されている、という状況を視野に含め、キャラクターデザインについて再考した。子供の造形違和感を抱く受講生が多く、それが一昔前のハリウッド映画などが描く日本人像に近いことを説明した。アニメーション・メディアの特性ならではの「デフォルメ」という手法が、西洋の思い描く日本人像を表象してしまう危うさについて話し合った。

### 第10回 中間報告会

アニメーション制作を希望する学生のために、ビデ

オカメラのコマ撮りによる撮影方法を実演した。その後受講生全員に、制作に取り組む宮沢賢治作品について3分程度で発表させた。制作物は、4時限分で完成するものを目安とさせたが、材料については、画材店などを訪れ、様々な材料を見学することがもの見方を養う手法の一つであることを伝えた。

### 第11回～14回 童話の視覚化 制作準備、制作(1)～(3)

中間報告会を受けて、個別指導を数回行い、制作物の部分修正を行った。アニメーション制作の学生には、絵コンテ指導、アニメーションソフトによる作品制作を希望する学生については、発表会のために再生データの互換性の確認を行った。アニメーションを撮影する学生からは、ビデオカメラの台数の関係上、撮影が困難だったことなどの意見が出た。

### 第15回 発表会及び講評

受講生が視覚化に取り組んだ宮沢賢治の原作は、『銀河鉄道の夜』4本、『注文の多い料理店』9本(1本は2名の共同作業)、『水仙月の四日』1本、『雪渡り』5本、『種山ヶ原の夜』0本、授業では扱っていない『双子の星』(1本)だった。出来上がった作品の種類は、紙芝居(2本)、仕掛け絵本(3本)、切り絵(1本)、貼り絵(1本)、漫画(1本)、アニメーション(7本)、絵(5本)であった。発表会は、静止画部門とアニメーション部門にわけ、各自で制作作品の解説をしてもらった。

### 3、講義授業におけるコメント・シートの分析

授業のコメント・シートを分析することで、教育経過を辿ってみたい。ここでは、教育プロセスを明確にするために同一の受講生の意見を主として取り上げ、様々な受講生の意見で補完する手法をとった。同一の受講生(M)は、『銀河鉄道の夜』を題材に制作を行い、その作品は発表会で最も学生の好評を博した。そのため、『銀河鉄道の夜』を取り上げた講義のコメントを取り上げる。

「児童文化表現論A」の授業開始時点ではMさんの宮沢賢治に関する知識は受講生全体の平均程度であった。毎回のコメント・シートについても、平均的

な回答だった。以下コメントの番号は、質問の順に相当する。1回の授業において、報告者が1～3の質問を出し、受講生はその質問にコメントを記す仕組みをとった。質問の内容は、この授業が活字や映像文化についてのリテラシーを高め、その一環として制作を行っている見地から、制作に直結する内容とせず、毎回の授業において考察した内容を取り上げた。

まず、最初の授業で、Mさんは、宮沢賢治の作品をどの程度して認知しているかという質問において、次のように記述している。

①『銀河鉄道の夜』は、小学校の時に教科書で一部読んだだけなので、全部は読んだことはありません。その時の印象は想像するのが面白い話だという感じでした。『注文の多い料理店』は、高校の時に、演劇部で先輩が書いた脚本で『注文の多い料理店』の文章を引用したり、その話と重ねた話になっていました。それから本屋さんで立ち読みしたんですが、とても面白くてもっとじっくり読んでみたいなあとも思っていたので、また読んでみたいと思います。

他の学生は<かじる程度にしか読んでいない><難しいというよりは、ついていくのに必死だった>と回答している。作品名をあげることができた者のうち、ほとんどは『銀河鉄道の夜』と『注文の多い料理店』の二作品であり、『ゼロ弾きのゴーシュ』『よだかの星』『永訣の朝』については2名、8作品以上あげることができたのは2名だった。

大半の学生にとって、宮沢賢治は、興味はあるものの作品は「難しい」というイメージがあり、理解はしていないという状態であった。また、宮沢賢治を知るきっかけは、教科書、演劇、CM(作品の一部引用)であった。原作ではなく脚色されたテキストによって、魅力的なイメージを抱く受講生の方が多かった。

次は、映画テキスト『銀河鉄道の夜』の冒頭のシーン(俯瞰ショットで揺れながら学校を映し出す)の効果について質問したものである。

②上から何かはゆらゆらと落ちてくるようなアングル

が、空一宇宙の星が、ジョバンニの意識に何かを植えつけていたような感じがしました。ジョバンニが宇宙、銀河の夢を見ていたようにも見えましたが、その瞬間不思議な世界の始まりのようでした。

他の受講生についても〈これから起こる不思議なことや、銀河の未知の神秘さを表している〉〈見ている人を物語へ引き込んで行く効果がある〉〈このようなアングルの効果は、今までにも見たことがあったけれど、こんな風に思ったのは初めてでした〉など、アングルに注意を向けることで物語解釈に繋ごうとする姿勢が見受けられた。

原作では人間として設定されているジョバンニ、カンパネルラが、映画テキストでは猫に変更されている。キャラクターの変更についての質問については次のような回答であった。

③これが人のキャラクターだったらと考えた時に、変にリアル過ぎて、神秘的な世界に近づけるために猫のキャラクターにしたのではないかと思いました。

他の受講生も〈現実でも起こりうるような日常での出来事が、猫を人物化することにより非現実的〉になった、〈初めからファンタジーとして捉えることが出来る〉、〈作品のイメージ、風景、世界観に人間が当てはまらなかったから〉と、大半の受講生がファンタジー世界の創出として捉えた。別の意見としては〈ジョバンニの置かれている現状の深刻さを緩和するため〉〈人ばかりのアニメより猫が喋るほうが子どもの見る幻想世界に近く、親しみやすい〉と年少者への親しみやすさの点から指摘があった。しかしながら、猫の固有性までには考えは至らなかった。この点については、第6回の授業でますむらひろしの著作を取り上げて補完した。

この次に、銀河鉄道の外観について原作とアニメーションテキストのイメージを比較してもらった。

④原作では、ジョバンニは気が付くと汽車に乗っていて、鉄道のイメージは私の中にはありませんでした。

わかっているのは、列車の中と外の景色だけで、私のイメージでは、外観は本当になくてジョバンニにも、カンパネルラにも見えていないというかわからないのだと思ってしまいました。けれど、映像の中で、その外観がはっきりと現れてしまったので、不思議なその世界にちょっとリアルな部分が混じった気がして、少し残念でした。

外観については意見が割れた。〈もっと幻想的なものをイメージしていた〉〈私が思っていたのは、映像よりももう少しやさしい感じの列車でした〉〈カンパネルラがジョバンニに「これは電気かアルコールで走っているんじゃないか？」と言っているのを読んでイメージが違ったのでギャップがあると思いました〉と、視覚化されたときの戸惑いを口にする者、活字表現を視覚化することの困難さや弊害について言及するものが半数以上であった。だがその一方で〈イメージしていたものとほぼ同じでSLっぽいイメージでした〉と記す者もいた。〈テレビで見たことがあるからそのように(報告者注:イメージ通りに)感じたのかも〉と、先行するイメージ消費が行われていた可能性を示す。

また、考古学者がジョバンニに説く台詞についての考えは次のようであった。

⑤今、その時だけでなく、未来や過去を見据えている賢治だからこそ、彼の作品は読み継がれているんだなあと感じました。賢治の作品は古いようでとても新鮮で、本当に読む自分の状況によって感じ方が変わるんだろうなあと思いました。

〈原作を読んだとき、この考古学者の台詞にはそんな深く意味があると思わなかったし、意味もあまりわからなかったので、読み流してしまいました〉〈ここは説明してもらわないと自分で読んだだけでは理解が出来なかった場面だなあと思いました〉〈内容が深いなあと思いました〉という意見が多い。作者の立場に立ち作品を書いていくとき色々な方向から見て作っていくのだなあと思いました〉〈説明を聞いて、化石＝賢治の小説と当てはめてみると、ある人が見たら地層に見えても、価値観が違うと違うものに見えるかもしれな

い」という意見も散見された。

この頃になると、コメント・シートの欄外に、授業についての感想を記してくる学生も出てきた。『銀河鉄道の夜』は有名な作品であるとは知っていましたが、この授業で学んでいくにつれてその理由がわかってきた気がします。<これまで何度も読んでみようと思っていたけれど“難しい”というイメージからこの作品を避けてきた。しかし今回の授業で全く意味不明だったことが明らかにされていく感覚がとても私にとって楽しみになっていくのがわかった>と、授業に積極的になって行く受講生が見受けられた。しかし一方で<内容を理解することがとても難しかった>と、ますます賢治は難解だというイメージを強くする受講生もいた。

映画テキストの考察を終えた後、KAGAYAの『銀河鉄道の夜』をとりあげたが、これは、受講生の中で評価がはっきりと分かれた。Mさんは次のように肯定的な評価をしている。

⑥杉井ギザブローさんの作品は原作を忠実に再現されていてもちろんとても綺麗だったのですが、物語のメッセージ性が前に出ているような感じでした。でも、こちらの作品は、本当に賢治の描いた素晴らしい銀河の美しいイメージが表されていて、とても素敵でした。

肯定的な意見は少数派で、その内容は映像の美しさ、GCゆえに可能になったカメラアングルを褒め称えるものであった。他には<キャラクターが出てこなかったの、前に見た猫で表現されていたアニメーションと違って、キャラクターをイメージできたのはよかったです>という意見が見受けられた。一方多数派である否定的意見については<なんがちがうなあと感じました。自分が作った作品を宮沢賢治を使ってかこつけているような……。この人は言葉のない作品の方がむいているなあと感じました><絵は、とてもきれいでしたけど、銀河鉄道という感じではなかったです><私はあまり好きではありません。映像は立体的できれいでしたが原作で宮沢賢治さんが表現していた情景とは全く違うように感じました。原作で宮沢賢治さんの世界に入り込んでいた為、このビデオでは

全く入りこめませんでした><もし私がこの授業を通して『銀河鉄道の夜』を学ばないまま見ていたら画像もきれいでよくできた作品だと思っていたと思います>。

毎時間、受講生に宮沢賢治の原作の読後感について発表させたが、そのコメントは次のようなものであった。

⑦みな、それぞれ読んで感じるものが違うので、感想を聞いていてとても新鮮でした。『銀河鉄道の夜』は本当に奥が深いんだなあと思いました。色々な所でリンクしている文章や、様々な意味合いを持つ登場人物や景色など、まだまだ気づいていない所がたくさんあるんだろうと思いました。

他の受講生については、<人それぞれ感想は違って当たり前で、他の人たちがどのような感想を持ったのか毎回聞くのが楽しみでした。><私も大学で『銀河鉄道の夜』を学ぶまでは難しい作品と思っていたし、ストーリーもなかなか理解できませんでしたが、今では宮沢賢治が何を表したかったのか、どんな情景を映し出そうとしたのか、そして巧妙な伏線の入り方などに惹かれたのは私も(報告者注:発表者と)同じだと思いました><宮沢賢治の作品は難解であると誰もが感じるのだと思いました。作品に張り巡らされたいくつもの伏線が物語をより深く難しくしているのだと改めて思いました>という意見が続いた。

受講生たちは、自分と共感する部分、異なった見解の部分などについて他者の発表に興味深く耳を傾け、様々なものの考え方があることに新鮮な感情を抱いた。さらに<皆よく読んでいるなと思った。でもよく分からないという人も何人かいて、少し安心しました>という感想に見えるように、学生たちの発表が、講義形式の教師による一方通行的なコミュニケーションにおける閉塞感や作品理解度の不安感に風穴をあけるものとして機能していることが見受けられた。

#### 4、制作授業におけるコメント・シートの分析

発表会では、全員が自らの作品を見せながら作品

解説をし、報告者や受講生がそれについて質問や講評を行うかたちですすめた。コメント・シートには、各自の作品解説(自注)と他の受講生の作品についての感想等を記入してもらった。

Mさんは、下の画像のような作品を提出し、自らの作品については次のような解説を記述した。



(M)バックの鉄道が走っている所は、水彩絵の具で黒と青で塗り、そこに白の絵の具を歯ブラシにつけて指ではじいて絵の具を飛ばし、銀河を表現しました。『銀河鉄道の夜』は、母を求める旅であり、最終的にジョバンニは母親にミルクを届けに行くので、ミルク壺の中に銀河鉄道の旅がつまっているという感じにしました。ミルク壺の中は、自分で撮った風景やインターネットで探してきた画像を貼り付け、色々なものと喩えられていた銀河の星を表現しました。ミルク壺のまわりは、パステルでぼかして雰囲気を出しました。

Mさんの作品についての他の受講生によるコメントには、壺という発想やクオリティの高さに言及した者が多く見受けられた。

Mさんの作品は、講義で『銀河鉄道の夜』には「母を希求する旅」のモチーフが様々な仕掛けとして施されていること、ジョバンニが母に届けられなかった牛乳を探しに出掛けるところから銀河の旅が始まり、旅の後は母に牛乳を持って帰宅すると知ったことから「ミルク壺」を制作のイメージとして活かしたと考えられ

る。上記のコメント・シート⑦で宮沢賢治の原作が、く色々な所でリンクしている文章や、様々な意味合いを持つ登場人物や景色など、まだまだ気づいていない所がたくさんある」と記し、テキスト中の連関性、コラージュやリンクに着目していることが制作に具現されている。銀河の星をさまざまなものに喩えた点は、第6回の講義でますむらひろしの著作を紹介しながら掘り下げた際の教育効果と考えられる。また、『銀河鉄道の夜』をテーマに制作した受講生の作品中、ジョバンニ、カンパネルラを登場させない制作であったことは、上記⑥のコメント・シートで、評価していたKAGAYAの作品の示唆からもたらされたことが窺われた。



以下、Mさんの他の受講生の作品について取り上げ、講義授業と制作作品との相関性について補足としたい。『銀河鉄道の夜』を題材に取り上げた作品には以下のものがあつた。Uさんは、漫画によって『銀河鉄道の夜』の一節に取り組んだ。次のような作品を発表、作品を解説している。





(U) 授業で配ってもらった漫画(報告者注:ますむひろしの漫画)と本文を参考にして書きました。でも、結構セリフの部分が少ないので、どうやって表現しようかと悩みました。セリフは、現代語に変換しました。

Uさんは、漫画のサークル所属や漫画制作に携わっているわけではなく、授業を参考にして描いたという。ただし、制作時間は授業時間内で収めることができず、自宅で約二週間かかった。扱っている場面は、異稿の『銀河鉄道の夜』である。すなわち、現在の文庫では消されてしまった部分を復活して描いている。これは、第5回の授業で、『銀河鉄道の夜』が全集発刊の度に本文が揺れ動き、かつての文庫に収録され、CMでも引用されていた場面に多くの読者が魅力を感じてきたことを受けて、制作に活かしたと考えられる。また、制作は、中間報告会では、二ページの予定だったが、結果として六ページの作品になった。これは、制作してゆくうちに、漫画のメディア性について考え、一枚の絵のようなある特定の場面をとりあげるのではなく、漫画はストーリー性を持ち合わせることに気づき、変更したと述べている。

他の作品には、家庭教師や姉妹が乗客として登場する場面を人間をキャラクターにして描いたOさんの絵、教室で先生が銀河の説明をしている場面をクレイ・アニメーションのメタモーフォーゼで表現したHさんの作品があった。Oさんの絵が取り上げている場面も、やはり講義内容が活かされていた。映画テキストが猫のキャラクターで統一している中に人間のキャラクターを登場させ、その是非を話し合った第5回の

講義を基にして、すべて人間にキャラクターを統一した自らの「修正版」を制作したことが窺がえた。Hさんの作品も、星がさまざまなメタファーとなるうる第2回および第6回の講義を基にしている。また、メタフォルフォーゼの使用については、第9回で扱った映像作品に着想を得ている。アニメーション制作が初めてであったために、メタモーフォーゼが流暢には撮影できず、エラーからアニメーションの「動き」について学んだことが発表会で報告された。

『注文の多い料理店』については視覚化に取り組んだ受講生が多かった。なかでも次のBさんの作品を評価する声が多かった。



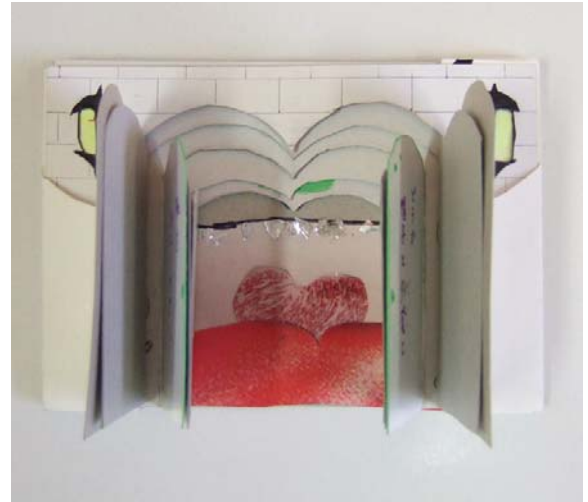
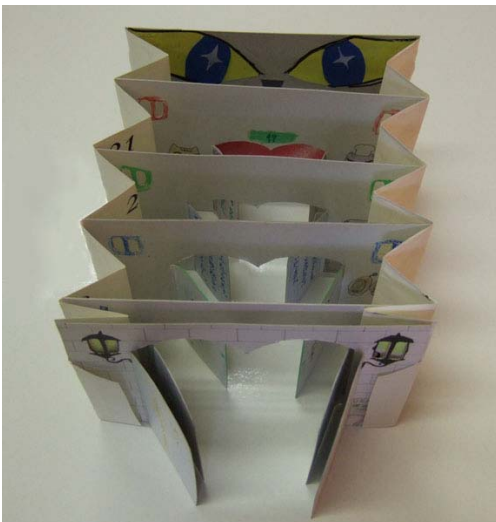




(B)背景は切り絵の木。男二人が店を見つけて入っていくシーン。家から猫へ変化。男の人や猫をもっとリアルに作りたかったのが心残りです。背景ももっとわかりやすくすればよかったなと思いました。全体的に大雑把になってしまったので、反省点も多いですが、楽しくできたので良かったと思います。

他の受講生の反応を見ると<メタモルフォーゼの変化がすごいと思いました>『注文の多い料理店』で店が猫になるシーンが印象に残りました>など店全体が猫にメタモルフォーゼする着想に印象づけられた意見が多かった。

Bさんは、第7回で取り上げた岡本忠成による映画テキストの講義において、レストラン内部が山猫の内臓を表現しているという点が印象に残り、店全体が猫へ変化することを思いついたという。同様な着想は、仕掛け絵本に取り組んだ次のFさんの作品にも窺がわれた。

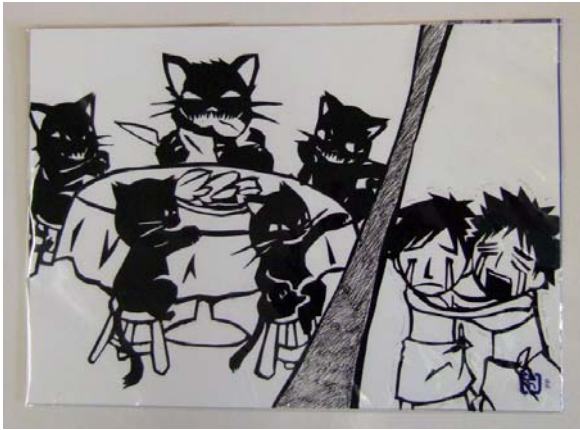


(F)じゃばらは食道をあらわしている。猫はチラシを使用、思っていた色やサイズのをさがすのが大変だった。ラストの場面(ネコが口をあけている)では、いらなくなったチラシを再利用している。ドアを開け、進んで行くとラストに肉があるように見えて、実は喉の形(舌の上)になっている。

これもやはり、岡本忠成テキストにおける内臓の描出や講義の解説を生かし、店全体を「食道」として表現したものである。肉であるようにみえて喉の舌であるというトリックには、一部をみて全体を把握していなかった紳士の視点が取り込まれていて興味深い。

同作品に取り組んだ他の作品には、ドアの向こうで紳士を招く山猫とおびえる二人の二場面を一枚の切り絵で表現したSさん(下図)、怯える二人のシーンをダンボールを使用し立体的な紙芝居を共同制作したEさんとDさん、紳士や犬が歩くシーンをクレイ・アニメーションで表現したGさん、アニメーションというメディアながら一枚の絵でできるだけストーリーが伝わるように描いたCさん、自宅で使用していた3Dソフトを利用して制作したPさんなどがあつた。

絵に重点をおいたCさんのアニメーション作品は、授業の第1回で取り上げた画ニメおよび第8回で取り上げた紙芝居風の映像テキストの影響が窺がわれた。



他の宮沢テキストへの取り組みについても記したい。〈狐が星を採ろうとしている画面がとても印象に残った〉として、『雪渡り』の仕掛け絵本に取り組んだTさんの作品には、活字がもたらす想像力によって制作が鼓吹されていることが窺がえた。また、『水仙月の四日』の冒頭を半立体の絵で制作したでYさんは、〈キャラクターの足や櫓に綿をかぶせて、“ずぼん”と埋まった感じが出せていたらいいと思います〉と記している。これは、第9回の授業で扱ったこぐまあつこによる『雪渡り』を見せた際のコメント・シートに、〈雪の中を歩いている感じが、でてなかったように思いました〉と記していることから、制作作品はこぐまあつこテキストに対して批評的な作品となっていることがわかる。

## 5、制作を通じたコミュニケーションの生成 ——授業実践の成果と課題

この授業を通じ、受講生の間には新たなコミュニケーションの場が生じたことも成果として挙げたい。それがどのように生じたのかを紹介する。

制作は、同一の場(教室)を原則とした。Mさんの隣席で作業していた受講生は、次のように記している。〈Mさんの作品は完成過程をずっと見ていたのですが、とてもキレイな世界に仕上がって表現の仕方がとても好きでした〉。また、この授業において初めてアニメーション作品を制作した受講生は〈アニメーションのような動く作品を初めて作りました。そのため他の人たちの作り方を見よう見まねで仕上げました〉。同一の場(教室)で制作することによって、制作者の立場を理解し、また互いの制作過程によって教え/教えら

れるというコミュニケーションの場が生成されたことが分かる。

発表会については、ほとんどの学生が、同一の作品においても様々な手法、視点があるに驚きを感じていた。〈作品の出来だけじゃなくて、作品の中身を見てみると、賢治の世界をそれぞれの視点で見ためも全然違っていた。切り絵の細かさもすごかったけど、一つの絵を描くのに、紙を何枚も重ねたり、折り紙やラインストーンを使ったりと、芸術的な作品が出来上がるほど、賢治の作品が芸術的な世界を作っているのだと感じた〉〈一人一人こだわりとか創造性があるって、すごいな—とと思いました〉〈皆の発想を聞いていると本当に様々な発想力があって面白いと思った〉〈皆それぞれいろんな作品で色んなイメージで考えていたので、様々な発想が沢山あって面白かった〉などである。また、狐の立場になって物事をみた作品、俯瞰視点の採用、シーンの選び方、読後の気持ちが活かされているなどといったコメントも散見された。これは、評価の対象が、制作作品の質や完成度ではないこと、前半の活字テキストや活字を映像化したテキストについての講義によって、受講生それぞれが賢治テキストに対する「ものの見方」を身につけていることが窺がわれた。

さらに、発表した作品をみてくどの作品もとても工夫がこなされていて素敵なものだったので見れてよかったです。みんなの作品を見て、より想像力やイメージがふくらんだ気がします〉〈同じ作品を見て作ったものでも、表現の違いでここまで様々な作品に出来上がるというのが面白かった。様々な視点からもう一度本来の作品を見れた気がする〉というコメント・シートからわかるように、他者が制作した作品を鑑賞することによっても、原作に対する想像力のイメージが増し、さらなるコミュニケーションの場が生成する様子が見える。

さらに〈全体のクオリティの高さに驚きました。一枚絵でも様々な工夫が見られます〉など、短時間の制作時間に反し、予想以上にクオリティが高かったことを記す学生も少なくなかった。これは、コメント・シートをみる限り、前半の講義中心の授業で、テキストの掘り下げや、映像作品の考察を通して、作品を批評的

にみる視点を獲得し、それが表現のリテラシーへと繋がったためだと考えられる。

今後の課題として三点ほど記す。一点目はハード面についてである。アニメーションを制作した受講生は、撮影機材の台数が限られていたために待ち時間が多く、自らの撮影時も他の受講生が待っていることで焦って撮影したので、撮り直しができなかったことを記した。これには、他の授業と機材の使用が重なったという事情もあったのだが、機材台数の増加、授業間での制作時間の調整、制作という授業における適切な人数の調整など今後考えてゆかなければならない課題となった。これは前半2/3が講義授業のため多人数の参加が可能であるにもかかわらず、後半で制作の授業を含むために人数の調整をしなくてはならない問題とともに考えてゆきたい。

二点目は制作に取り組んだ作品の偏りについてである。受講生は、講義において多く時間をかけて深く掘り下げた作品か、あるいはもともと親しんでいた作品に取り組み、作品の理解度に比例した作品制作が目指されていた。こうしたことを踏まえ、一作品にかける時間配分などを再調整する必要があると感じた。だが、この結果は、だからこそ講義において出来る限り作品を掘り下げることが重要であることも示している。

三点目は、本報告で着目したMさんの作品に対する指導についてである。上述したように、Mさんは、講義授業内容を着実に吸収し、制作作品にはその成果が十分反映されていた。中間報告会の際、Mさんは、ミルク壺のみを描く制作を報告した。しかし、報告者はできるだけ多くの人に『銀河鉄道の夜』をモチーフにしたことがわかるような表現を加えるように助言した。Mさんの原案には、ジョバンニやカンパネルラが登場せず、鉄道もなかった。そのため、一例として、小さなもので構わないが汽車をどこかに取り入れることを提案した。完成した作品は、ミルク壺の背景に汽車が走ったものである。『銀河鉄道の夜』に取り組んだ制作として、より具体化され、より多くの人に開かれた作品となった。しかしながら、上記コメント・シート④で示しているように、Mさんは原作では見受けられない銀河鉄道の外観が描かれることについて戸惑いを

していた。にもかかわらず、あえて汽車を描出させたことになった。

## 注

- 1 制作の実践授業において他者の視点を獲得する過程については、須永剛司「情報のデザインと経験の形」(『現代の教育 第8巻 情報とメディア』1998年、岩波書店)などが紹介している。
- 2 学生の承諾を得て、本報告書では学生のコメントおよび制作物の画像を掲載する。氏名は、アルファベットを用いるが任意の記号である。
- 3 奥秀太郎監督『女生徒』(東映アニメーション 2006年)
- 4 杉井ギサブロー監督『銀河鉄道の夜』(朝日新聞社/テレビ朝日/日本ヘラルド映画グループ 1985年)
- 5 ますむらひろし『銀河鉄道の夜』(朝日ソノラマ 1983年)
- 6 KAGAYA『銀河鉄道の夜』(アスク 2007年)
- 7 ますむらひろし『イーハトーブ乱入記』(筑摩書房 1998年)
- 8 長崎望演出『水仙月の四日』(1989年)
- 9 高畑勲監督『太陽の王子 ホルスの大冒険』(東映動画 1968年)
- 10 レフ・アタマーノフ監督『雪の女王』(1957年)
- 11 男鹿和雄監督『種山ヶ原の夜』(2006年 スタジオジブリ)
- 12 こぐまあつこ監督『雪渡り』(2004年)