# 英米のドラマ教育の考察 (5)

## — 博物館におけるアプライド・ドラマ —

## 小 林 由 利 子

Drama Education in UK and USA (5): Applied Drama in Museums
Yuriko KOBAYASHI

#### 要旨:

学校教育でドラマ活動をすることが減少するにつれて、さまざま場でドラマが使われるようになってきた。たとえば、刑務所、高齢者施設、図書館、博物館などである。博物館で演劇活動やドラマ活動をすることを総括してミュージアム・シアターと呼ばれている。狭義のミュージアム・シアターは、博物館で展示を説明するためにプロの俳優による演劇の上演を意味するので、本論では博物館におけるドラマ活動をアプライド・ドラマと呼ぶことにする。研究目的は、博物館におけるアプライド・ドラマの可能性について検討することである。結果として、国立民族学博物館のアウトリーチ教材である「みんぱっく」、マネキンによる展示、博学連携教員研修ワークショップは、博物館におけるアプライド・ドラマを応用できる可能性のある活動であることを明らかにした。

#### キーワード:

ドラマ教育 演劇教育 アプライド・ドラマ ミュージアム・シアター クリエイティブ・ドラマ DIE (Drama in Education)

### 1. はじめに

アメリカの過程中心の活動であるクリエイティブ・ドラマは、1924年からウィニフレッド・ウォード (Winifred Ward) によって、シカゴ郊外のエバンストン市立小学校で実験的に始められた。イギリスでは、1910年代に『教育のためのドラマの方法 (The Dramatic Method of Teaching)』 (1915) と『遊びの方法 (The Play Way)』 (1917) が出版されたことが、学校教育におけるドラマ教育のはじまりといわれている。

アメリカでは、学校教育だけでなく1970年代から高齢者を対象にしたクリエイティブ・ドラマの活

動が始まった(Rosenberg, 1987, p.23)。1986年にブラジルのリオデジャネイロにおいて、アウグスト・ボアールが「被抑圧者の演劇」センターのディレクターになり、政治的・社会的問題を解決するために「フォーラム・シアター」という手法を編み出し、実践した(中島, 2010, p.117)。この手法は、世界各地に影響を与え、アプライド・ドラマ(Applied Drama)という学校教育以外でドラマを媒介として使う活動のルーツの一つになった(オーエンズ, 2010, p.24)。

イギリスでは、1960年代にドロシー・ヘスカット (Dorothy Heathcote) とギャビン・ボルトン (Gavin Bolton) の活躍により DIE (Drama in Education) というドラマ教育が発展していった。 しかし、1988 年にナショナル・カリキュラムが実施され、それまで教科の一つだった「ドラマ」が、教科としての英語の中に入れられてしまった。その影響もあり、ドラマは学校教育以外のさまざまな場で使われるようになっていった。たとえば、大学、刑務所、高齢者施設、病院、児童福祉施設、図書館、博物館などである。これらの場で使われるドラマ活動は、学校教育で使われていた DIEと区別するために、アプライド・ドラマと呼ばれるようになった。

本論の研究目的は、博物館におけるアプライド・ ドラマの可能性について検討することである。

# 2. 博物館における ミュージアム・シアターとアプライド・ドラマ

本論で博物館におけるアプライド・ドラマという 活動を明らかにしていくために、従来から使われ ているミュージアム・シアターについて検討し、アプ ライド・ドラマと比較する。

アメリカにおいて演劇を博物館で使う活動は、 ミュージアム・シアターと呼ばれている。場合によっ ては、博物館における劇場という意味に使わるこ ともある。また、そこで映画を上演することを指す 場合もある。

一般的にミュージアム・シアターは、「博物館内で行われる『演劇』であり、展示を解説する一つの手段である」(松本・小浜,2005,p.11)と定義されている。その目的は、「展示に関するテーマを取り上げ、俳優が演じることによって、来館者の展示への理解を深めてもらうこと」(松本・小浜,2005,p.11)である。したがって、ミュージアム・シアターは、プロの俳優が、博物館の展示に関することを演劇として上演し、それを来館者が観て、展示についての理解を深める活動である、と定義できる。しかし、これは松本と小浜による狭義であ

ると考える。実際に演劇を博物館で上演する場合、 特に展示場で行う場合は、この定義より広くとらえ なければならない。

アメリカのミュージアム・シアターは、1961年のマサチューセッツ州オールド・スターブリッジ・ヴィレッジ歴史博物館ではじまったといわれている(松本・小浜,2005,p.11)。現在では、アメリカの多くの博物館・美術館・水族館・動物園で展示を理解するためのミュージアム・シアターが上演されている。

日本に本格的にミュージアム・シアターが紹介されたのは、キャサリン・ヒューズ(Catherine Hughes)著のMuseum Theatre: Communicating with Visitors through Drama(1998)の翻訳書である『ミュージアム・シアターー博物館を活性化させる新しい手法』(2005)が出版されたことである。この本は、ヒューズが、ボストン科学博物館で上演されたミュージアム・シアターの作品に俳優として参加したこと、後にプログラムのコーディネーターとしてミュージアム・シアターの制作にかかわった経験にもとづいて書かれている。

ヒューズは、ミュージアム・シアターについて次の ように述べている:

ミュージアム・シアターは個々の博物館の ニーズと提供する素地にもとづいて、有 機的に開発されるべきだと強く信じている。 館によっては、ミュージアム・シアターを上 演するための専属スタッフをそろえていると ころもある。また、既製のシナリオや外部 の役者の参加を得て、館内で開催する展 覧会やイベントに併せて上演する館もある。 一方・・・ミュージアム・シアターの中には、 ドラマのワークショップなどで観客を対象と せず、自分たちが演じることによって教育 効果を上げるものもある。私は、ミュージアム・ シアターの上演はこうでなくてはならないと 提案することを避けたい。なぜならミュージ アム・シアターはさまざまな多くの形態をと れるものだからである。

(ヒューズ, 2005, p.20)

このようにヒューズは、ミュージアム・シアターを 広義にとらえ、プロの俳優による展示を深く説明す るための演劇の上演だけでなく、博物館の展示に かかわるワークショップにおいて、ファシリテーター /リーダーに導かれる、参加者による過程中心の ドラマ活動等も含めている。博物館は、それぞれ 異なり多様性があるので、それぞれに合わせて上 演を目的にした演劇活動や過程中心のドラマ活動 を導入していくことが重要である、とヒューズは指 摘している。また、ドラマ活動から演劇活動へとつ なげていく活動も可能である。逆にプロの俳優によ る演劇作品を鑑賞してから、ワークショップで参加 者が登場人物になってみる活動をすることも可能 である、と考える。

ヒューズは、ドラマ活動と類似している「即興劇は、刺激的であり、観客との間に創造的なやりとりをもたらしてくれる。さらに、人間の成長に不可欠であるところの『遊び』を含んでいる」(ヒューズ、2005、p.108)、と述べている。ここでもヒューズは、ドラマ活動に近い即興劇の教育的価値を指摘し、子どもの「遊び」と即興劇の類似性を指摘している。したがって、子どもの「遊び」/ドラマ活動/演劇活動という連続体として、子どものための博物館における一連の活動を構成することもできると考える。

そして、ヒューズは演劇と博物館の大きな類似点として、「本質的には生の状態で体験できる」(ヒューズ,2005,p.67)ことを上げている。いいかえれば、演劇を観るために観客は実際に劇場に行かなければならないし、同様に博物館に行かなければ来館者は実際に展示されているモノを見

ることはできない、という共通点がある。

博物館において演劇をすることにより、人間の感情に働きかけることになることについて、ヒューズは「しばしば、博物館の環境の中では不適切なものとして退けられてきた」(ヒューズ,2005,p.68)と述べている。他方、このことは、「博物館と演劇の間に確実な関係が生まれたところでは、徐々に解消されつつある」(ヒューズ,2005,p.68)とも述べている。ここから考えると、博物館において演劇を導入することにより、来館者が展示してあるモノに感情移入できるきっかけをつくることができるといえる。つまり、博物館にあるモノから、自分にかかわりのあるモノへ演劇を通すことにより変えることができる。

ヒューズは、演劇と博物館をつなげることにより、次のようなことができるようになると述べている:

演劇は、活き活きとした場であり、今日的 な問題を提起し、そして誰もが親しめる場 でもある。これらは、みな今日の博物館が 熱望しているものばかりだ。これは、珍奇 なるものばかりを集めた昔の博物館や、学 問を第一の目的に考え、あるいは収集が目 的になっている博物館とは、大きな隔たり がある。演劇のもっている力は、私たちに 人と人との間にある相互関係を客観的に見 ることを許し、そしてすでに経験したことが ある状況に対しても判断を下すことができ ることだ。また仮にその状況が未だに経験 したことがないものであっても、関連づけを 行ったり、あるいはそうした状況に自分が 置かれたと想像することによっても、判断 を下すことが可能だ。演劇は人間の共通 の体験を追体験させることができる。また、 演劇は、人類が成し遂げた偉業の背後で 起こったドラマにも光をあてることがでる。さ らに演劇は、芸術作品や科学の成果を成 し遂げた人、および関わった人々の生涯 に対しても光を当てることができる。

(ヒューズ, 2005, pp.68-69)

ヒューズは、従来の物を収集したり、研究だけをしたりする博物館では不十分であること述べている。演劇を使うことにより、人間関係を客観視したり、経験したことを洞察したり、未経験なことを今までの経験と照合して推察したりすることができ、もし自分が登場人物だったらと仮定して、問題解決することもできる、と述べている。さらに、表面からは見えない背後にある物語について考えることができるとも述べている。したがって、来館者は、博物館でミュージアム・シアターを経験することにより、展示されているモノについて、自分に引き寄せて考えたり、その背後にある物語を推察したりすることを通して、より深く展示を理解することが可能になる。

そして、ヒューズは、ミュージアム・シアターの特徴として次の6つを上げている:

- ①役者と観客との間の垣根は低い。
- ②役者は観客に直接語りかけることができる。
- ③舞台全面にある額縁空間(フォース・ウォール)の錯覚がない。
- ④常設展示や企画展示、あるいは特別展示の展示空間の中の演劇環境に、しば しば観客は置かれる。
- ⑤観客の参加性は極めて自然である。
- ⑥展示されているモノの大部分は、なにか しら人間の活動と関連づけられている。

(ヒューズ, 2005, p.66)

ミュージアム・シアターは、通常の劇場で演劇を 鑑賞するときの俳優と観客の関係より、親密感を創 りだすことができる。また、劇場だけでなく、展示 場でも演劇活動やドラマ活動を行うことができる。 さらに、観客は観ているだけでなく、実際に演劇 に俳優と一緒に参加することも可能である。博物 館に展示されているモノが、演劇を使うことにより、 他人のモノから自分に引き寄せて考えられるモノに 変えられることができる。つまり、ミュージアム・シア ターにより、展示物が他人事から自分事に変化す る。このことは、演劇を観ただけでも生じるので、 実際に登場人物になってみることを通して、さらに 強まると考える。いいかえれば、博物館の来館者 が、実際に展示してあるモノになったり、モノを持っ ていただろう人になったりしてみることを通して、展 示であるモノについて自分に引き寄せながら考え、 展示についての理解をより深められる。俳優が演 じる演劇作品を見るだけのミュージアム・シアターよ り、ワークショップ等で自ら登場人物を演じてみるド ラマ活動の方が、より展示を身近に感じ、それに ついての理解を深められると考える。

そこで本論では、博物館における展示を深く理解するめのプロの俳優による脚本のある演劇活動である狭義のミュージアム・シアターと区別し、博物館におけるワークショップにおいて参加者がドラマ活動をすることを検討するので、この活動を博物館におけるアプライド・ドラマと呼ぶことにする。

# 3. 国立民族学博物館におけるアプライド・ドラマの可能性

## (1) アウトリーチ教材「みんぱっく」

国立民族学博物館には、現在13種類の「みんぱっく」という子どもためにつくられた持ち運びが可能な小さな博物館がある。いいかえれば、子どものためのアウトリーチ教材をかばんに入れたものである。さらにいえば、「みんぱっく」は、子どもたちがさまざまな世界各国と地域と出会うため

に、衣装や道具や解説書をひとまとめにしたものといえる。子どもたちが、実際にモノを見たり触れたり着たりして、それぞれの国や地域について想像して、さらに自分で詳しく調べるきっかけをつくるための教材群である。

「みんぱっく」は、具体的に次のようなものがあ る。「極北を生きる カナダ・イヌイットのアノラック とダッフルコート」、「アンデスの玉手箱 ペルー南 高地の祭りと生活」、「ジャワ文化をまとう サルン とカイン」、「イスラム教とアラブ世界くらし」、「ブー タンの学校生活」、「ソウルスタイル こどもの一日 -」、「ソウルこどもの時間」、「インドのサリーとク ルター」、「ブリコラージュ」、「アラビアンナイトの世 界」、「アイヌ文化にであう」、「アイヌ文化にであう 2」、「モンゴル 草原のかおりをたのしむ」がある。 それぞれの「みんぱっく」には、民族衣装あるい は生活で使われる道具が入っている。これらは、 ドラマ活動を行うときに、誰かになったりするきっか けを与えてくれる。ドラマ活動におけるニーランズ の技法でいえば、「登場人物の物」(ニーランズ他. 2000, p.20) として使うことができる。 たとえば、「ア ラビアンナイトの世界」の「みんぱっく」には、次 のものが入れてある:

バラ水、バラ水入れ、乳香、香炉、貿易品セット、イプリーク、ホーン、葦ペン、コーラン練習板、書籍『アラジン千夜一夜物語からのお話集』、書籍『アラジンを追って』、書籍『アブー・シールとアブ・キール』、書籍『サマルカンドのハサンの旅』、書籍『アステリクス、ラハザードのもとへ』、書籍『オリエントの夜、千夜一夜からの抜粋』、書籍『不思議の木馬』、書籍『アラジンと魔法のランプ』、書籍『シンドバード』、男子リュックサック、筆記用具(三角定規セット、ボールペン、鉛筆、消しゴム、色鉛筆、

定規)、トランプ、じゅず、練習帳、女子リュックサック、筆記用具(筆箱、メモ帳、シャーペン、シャーペン芯、消しゴム、クリップ、ボールペン、定規、鉛筆、色鉛筆)、じゅず、練習帳、文字ブロック、男児衣装(ワンピース、ベスト)、女子衣装(ワンピース、髪飾り)、ベール(ヒジャーブ)

このように「アラビアンナイトの世界」には、9つの書籍が含まれている。たとえば、これらの教材からドラマ活動をする場合は、次のような可能性がある。『アラジン千夜一夜物語からのお話集』から一つのお話を選択し、ファシリテーター/リーダーが、語り聞かせやストーリー・テリングをして、参加者たちと物語の一部を劇化することができる。あるいは、朗読や群読をすることもできる。

さらに、衣装を着てみるだけでなく、「みんぱっく」に含まれている写真と同じポーズをして静止画をつくり、登場人物になってみることも可能である。これは、ニーランズのド技法でいえば、「スティル・イメージ(Still Image)」(ニーランズ他,2000,p.25)にあたる。静止画から、「ソート・トラッキング(Thought-Tracking)」(ニーランズ他,2000,p.91)を使って、登場人物の内面を探ることも可能である。

## (2) 展示におけるマネキン

国立民族学博物館には、民族衣装を着たマネキンが多数展示されている。たとえば、地域ごとに次のようなものがある:

オセアニア展示:トンガ人の教会衣装(男性)

アメリカ展示 :極北の衣装(女性用、男

性用)、高地マヤの衣装 (男性用、女性用)、カーニ

バルの衣装 (旗手)

ヨーロッパ展示:シェラーとローラー

アフリカ展示 : ニャウとニャウ・ヨレンバ

西アジア展示 :ガザ地方の女性衣装、

ダンダシュのベリーダンス

衣装、ベドウィンのテン

南アジア展示 : サリー

東アジア展示 : 京劇衣装

このように各地域に民族衣装などを着せたマネ キンが展示されている。多くのマネキンは、衣装を 着せられているだけの場合が多い。しかし、ベド ウィンのテントの中で座っているマネキンは、これか ら来るだろう客のためにコーヒーを入れている場面 になっている。したがって、この場面から次に起こ るかもしれないことを想像して、実際に演じてみる ことは可能である。あるいは、「フラッシュ・バック」 (ニーランズ他, 2000, p.56) という技法を使って、 過去に起きたかもしれないことを想像して、演じて みることも可能である。つまり、マネキンが示して いる瞬間から、過去にさかのぼったり、未来を想 像してみたりして、実際に登場人物になって演じ てみることができる。あるいは、ダンスをしているマ ネキンから刺激を受けて、実際に衣装を身に着け、 音楽に合わせて踊ってみることもできる。このように マネキンが示しているある瞬間から、ドラマ活動を 始めることが可能である。

### (3) 博学連携みんぱく教員研修ワークショップ

2005年より国立民族学博物館と日本国際理解教育学会が共催して、博物館を利用した国際理解教育のためのワークショップが毎年夏に実施されている。

2005年のワークショップに「お面づくり」がある。 ただ、お面をつくるだけでなく、それを使って実際 にお面で表現されている人物になることは可能で ある。「砂糖プランテーションと奴隷」というワーク ショップにおいて、主人と奴隷になってみることも可能である。

2006年の「砂絵(点描画)でシンボリズム」において、砂絵を描いた後に、描かれた人物になってみることができる。また、「仮面をつくってかたって国際理解」において、仮面をかぶって、物語を語っているので、そこからさらに語りを身体で表現できると考える。

2007年のワークショップに「パンダナス物語」がある。これは、オセアニアに自生するパンダナスという植物の葉を使って作品をつくるワークショップである。作品にかかわる物語をつくり、発表する活動につなげることも可能である。

2008年の「身近から素材から音が生まれる時」というワークショップは、生活の中にある素材を使って音作りをする。ドラマ活動とつなげるために、実際に音を作る前に「この素材に触れたら、どんなサウンドが聞こえるでしょうか?」と問いかけ、擬態語や擬声語で表現する活動を挿入することもできる。

2009年の「モノからひらめくモノコード」という ワークショップでは、竹を使って音づくりをしている。 ここから、竹を何かに見立てて使ってみるドラマ活動をすることもできる。

2010年の「コーヒーモノガタリーみんぱく篇-」では、タンザニア・ルカニ村を訪ねるというワークを行っている。ここから、タンザニア・ルカニ村の人になってみたり、この村を訪問する人になってみたりして、即興劇を演じることができる。

2011年の「歌と踊りで語りつぐ南の島の物語」では、グアムの先住民チャモロの創世物語を歌と踊りを経験している。ここから創世物語を劇化することもできる。

2012年には、「民博シアター:展示から劇活動へ」というタイトルで、西アジアの展示を取り上げて、 登場人物になってみるワークショップを実施した。

2013年は、「民博シアター-展示の登場人物に

なってみる-」でパレスチナの結婚式の展示の登場人物になってみるワークショップを実施した。

このように、展示をきっかけにして、ドラマと諸芸術を使って活動をプログラムとして構成していくことは可能である。国立民族学博物館は、国際理解に関するリソースが豊富にあるので、これらを素材にして、ドラマの手法を使ってワークショップを実施できる。ドラマを使うことによって、自分とは関係ないと思っていた展示が、自分の身体を通すことにより身近に感じられるようになる。また、単に博物館にあるモノに触れる「ハンズ・オン」の経験に、ドラマの手法を加えてファシリテーターのいるワークショップに発展させることで、モノを自分に引き寄せて考えられる「マインズ・オン」を生じさせることができるのではないかと考える。

### 4.おわりに

本論において、博物館に展示してあるモノを取り上げて、ドラマの手法を用いてワークショップを行うことにより、展示が他人事から自分事に変わっていく、という可能性を指摘した。

今後の課題は、博物館においてアプライド・ドラマを実施することで、従来の「ハンズ・オン」から「マインズ・オン」を経験できるのではないか、ということについてさらに検討していきたい。

### 引用・参考文献

Hughes, C. (1998) Museum Theatre: Communicating with Visitors through Drama. New York: Heinemann. ヒューズ, C. 『ミュージアム・シアター-博物館を活性化させる新しい手法-』 安井亮・松本栄寿・小浜清子訳 玉川大学出版部 2005.

Heathcote, D. & Bolton, G. (1995) Drama for Learning:

- Dorothy Heathcoat's Mantle of the Expert Approach to Education. Portsmouth: Heinemann.
- 小林由利子 「イギリスのドラマ教育の考察 (9) エクセター 大学ドラマ学部『応用されたドラマ』プログラムの検討-」 『川村学園女子大学研究紀要』 第 15 巻 第 2 号 2004 pp.157-167.
- 小林由利子 「イギリスのドラマ教育の考察(10) ウォーリック大学のドラマ教育と演劇教育修士プログラムの検討―」 『川村学園女子大学研究紀要』 第16巻 第2号 2005 pp.1-11.
- 小林由利子 「英米のドラマ教育の考察(1) ジョナサン・ ニーランズ『コンベンションズ・アプローチ』の検討を通し て」『東京都市大学人間科学部紀要』 第1巻 2010 pp.19-32
- 小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直樹・ 高尾隆・仙石桂子 『ドラマ教育入門』 図書文化 2010.
- 小林由利子編 オーエンズ, A・グリーン, N. 『やってみよう! プライドドラマ』 図書文化社 2010.
- 小林由利子 「英米のドラマ教育の考察 (2) -ジョナサン・ ニーランズのドラマ活動例の検討を通して-」『東京都 市大学人間科学部紀要』 第2巻 2011 pp.35-48.
- 小林由利子 「英米のドラマ教育の考察(3) ジョー・ウィンストンのドラマ活動例の検討を通してI-」『東京都市大学人間科学部紀要』 第3巻 2012 pp.66-77.
- 中牧弘允・森茂岳雄・多田孝志編著 『学校と博物館でつ くる国際理解教育-新しい学びをデザインする-』 明石 書店 2009.
- 中村雄二郎 『臨床の知とは何か』 岩波書店 1992.
- Neelands, J. (1983) *Making Sense of Drama: A Guide to Classroom Practice*. Oxford: Heinemann Education.
- Neelands, J「学習媒体としてのドラマ教育-その構造化と ファシリテーション」『教育方法としてのドラマ』 ニーラン ズ・渡部淳 晩成書房 2009.
- Neelands, J. & Goode, T. (2000) Structuring *Drama* Work: A Handbook of Available Forms in Theatre and Drama. 2<sup>nd</sup> ed., Cambridge: Cambridge University Press.
- Rosenberg, H. S. (1987) Creative Drama and Imagination: Transforming Ideas into Action. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- 佐々木利和·松原茂·原田一敏 『博物館展示論』 放送 大学教育振興会 2012.
- 佐藤信 編 『学校という劇場から-演劇教育とワークショッ

- プー』 論創社 2011.
- 渡部淳・獲得型教育研究会編 『学びを変えるドラマの手法』 旬報社 2010.
- 渡部淳・獲得型教育研究会編 『学びのウォーミングタップ 70 の技法』 旬報社 2011.
- Wagner, B.J. (1976) *Dorothy Heathcote: Drama as a Learning Medium.* Washington, D.C.: National Education Association.
- Winston, J. (2000) *Drama, Literacy and Moral Education 5-11*. London: David Fulton.
- Winston, J. & Tandy, M. (2001) *Beginning Drama* 4-11. 2<sup>nd</sup> ed. London: David Fulton.
- 全国大学博物館学講座協議会西日本部会編 『新時代の 博物館学』 芙蓉書房出版 2012.

http://www.minpaku.ac.jp