

## たじみん昼話 95

### 多治見高校の文化祭に期待するもの

コロナ禍の影響で様々なイベントが中止になり主催者を無念がらせている。そんな中、昨年度断念した文化祭を、今年こそ開催するぞと熱く燃えているのが生徒会役員と特別活動の教員だ。全校で協力して良いものを作り上げたい。

この文化祭を盛り上げるために、各クラスの出し物に2つの提案をする。

第1は、双方向性のある演出の導入だ。昨今、授業の学習効果を高めるために双方向型の導入が進んでおり、本校でも取り組んでいる。この導入効果は、学習モチベーションの向上や学習内容の理解という点で科学的に証明されているからだ。双方向性の演出の導入の狙いも同様だ。単調になりがちな文化祭に導入することで、同様の効果が期待できると考えるからだ。

具体的には、従来の「ステージ」や「ディスプレイ」間に明確な線を引いていた一方向的な演出を、「参加性」や「体験性」を高める演出にして、演出側と鑑賞側間の線引きを曖昧にすることだ。この演出により、観客は作品を自分事化しやすくなり、作品に引き込まれ易くなるだろう。自分事化することで、演出中はもちろん終了後も感動が残りやすくなり、良い作品を鑑賞したというよりは、体験したという感覚が強くなるだろう。

第2は、身体感覚を拡張した演出の導入だ。ICT機器を活用して観客を動的かつ視覚的に楽しませて欲しい。この活用により、積極的な能動性が観客になくても、そのテンションを強制的に上げることが可能になるだろう。従来の演出は観客を受け身姿勢においておくことを前提に行われていた。近年、実施されている、「段ボールで一緒に作る」や「参加者が絵を描く事」など、観客が作品の中に入る仕掛けは見られた。しかしこれらの参加者評価は、参加中は楽しいが鑑賞物としては残念な結果が多いということが判明している。

デジタル機器を活用すれば、観客の動きの予測が可能になるため、その動きから結果がシミュレートでき演出計画も立てやすくなるだろう。したがって制作者と参加者双方が満足する作品が創出できる可能性が高まるだろう。

コロナ禍を逆手にとって、無理のない範囲で工夫して頑張ってもらいたい。