

「VTR 自己評価モデル」による 創作ダンス学習者の作品分析

高野 牧子

研究目的

これまで、創作ダンス学習における VTR 自己評価の教育的効果を学生の自己採点及び自己評価文より検証してきた。その結果、学習者自身が学習成果を確認しながら、満足できる作品を完成させる教育的効果をもたらすと結論づけた¹。しかし、これは学生自身の自己評価を分析した結果であり、自己評価が実際の創作活動に反映し、作品が改善されたかは未検証であった。今回、記録された VTR 映像の作品分析を行ない、実際上での作品変容を明らかにし、VTR 自己評価モデルの有効性を検証することを研究目的とする。

研究方法

研究方法は VTR 作品分析である。作品構成は作品時間、場面構成、隊形変化（5秒毎）、動きは動きの種類、垂直レベル（1秒毎）、動作分析を行い、併せて自由筆記の自己評価文（以下、内省とする）と比較した。研究対象は S 短大保育科 2 年女子 6 名で、作品題名は「蚊」、分析した VTR 映像は次の 3 本である。

- ①第一回 VTR 自己評価（V 1）1995. 6. 28.
- ②第二回 VTR 自己評価（V 2）1995. 7. 13.
- ③作品発表 VTR（V 3）1995. 7. 14.

結果及び考察

1. 作品構成の分析 (1) 作品時間及び場面構成

V 1 は A-B の構成（1'30"）、V 2、V 3 は A-C-A'-B の構成（2'33"）である。V 1 では A と B の部分をまず創作、V 2 では C と A' の場面を創作し、時間構成の枠組みは出来上がっている。V では、場面展開が直立で音を待つ姿勢から、動きやポーズでの展開になっている。

(2) 隊形変化 [] 内は件数

V 1 では全 16 コマ中、7 コマがランダムに散らばっている状態であり、隊形も対峙、2 群に分かれる、中心に円、横一列の 4 種類であった。内省で「隊形を決める[2]」「隊形を変える」と指摘している。V 2 では全 29 コマ中、台形や縦二列、縦一列、半円など隊形が 14 種類に増え、ランダムは 4 コマあった。内省でも「隊形がよくなった[3]」と一応評価し、「位置取りをしっかりとす

[3]」と指摘している。V 3 では、ランダムが 1 コマのみである。次の隊形への移動が迅速になり、ランダムに見えるコマが減り、位置取りが正確になったと考えられる。

2. 動きの分析

(1) 動きの種類

V 1 では前へ一歩踏み出し、足を揃える前進運動と斜め上方へ伸びる動き、円周を回る、自転する、倒れるの 5 つの動きであった。内省で「動きが単純」「もっとアレンジする」と指摘している。V 2 では中腰で前進し、しゃがみ、背伸びするというフレーズになり、動きの種類もジャンプや走る、捻じる、突き刺すなど力動的な動きが増えたが、内省では「同じ動きが多い」「もう少し力強さをもたせる」としている。V 3 ではツウステップ、腕を柔らかく上下するなど対極的質を加え、高く垂直に跳び床へしゃがむ、腕を回して深く沈む、走って止まるなど動きを極限化し、力動感を際立たせている。一方 V 1 で「速い遅いを使い、変化をつける[2]」と指摘があったが、動きの速さは音楽に併せた変化に留まっている。

(2) 垂直レベル

V 1 では垂直レベルの変化が少なく、内省も「上下運動する」「膝を曲げてから背伸びをする」と指摘している。V 2 では作品全体で垂直レベルが大きく変化し、上下動が顕著に増えた。内省を反映した改善であると考えられる。

(3) 動作分析

図 1 に示した様に、V 2 では膝が側方へわずかに開き、前腕もほぼ同じ位置にあるのに対し、V 3 では膝も高く上がり、踵も屈曲し、前腕も上下に振っている。V 2 での「手足同時に挙げて走るなど動きを工夫する[2]」という具体的指摘に基づいて、身体部位を意識して動かす事により、動きが改善されたと思われる。

まとめ

VTR 自己評価は、隊形変化と動きの質やレベルの変化、身体部位の動かし方に顕著に反映され、具体的な改善を導いたと考えられる。

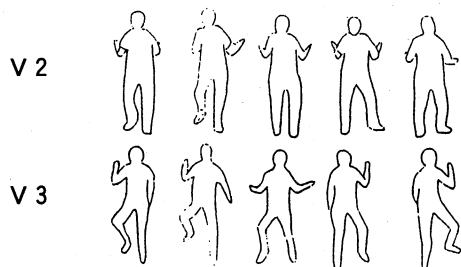


図 1 V 2、V 3 の動作分析比較（1コマ=0.11sec）

1 拙稿（1996）、創作ダンス学習における VTR 自己評価の教育的効果、お茶の水女子大学人文科学紀要、第 49 巻、pp.185-204