

言語表現と身体表現の差異を考察できるアプリケーション とワークショッププログラムの開発

桂 英史[†]和田 信太郎[‡]澤本 望^{†‡}
東京芸術大学大学院映像研究科^{†‡‡}

会田 大也^{‡‡}濱哲 史^{†‡‡}
山口情報芸術センター^{†‡‡‡}

1. はじめに

東京芸術大学大学院映像研究科と山口情報芸術センター(YCAM)および振付家・山下残が共同で行った「コトバ身体ワークショップ」を、ICTを用いた身体をめぐるコミュニケーションや教育普及活動における ICT の役割という側面から紹介する。

2. 山口情報芸術センター (YCAM) について

山口情報芸術センター(YCAM)は、アート作品の展示スペース、劇場、ミニシアター、私立中央図書館を併設する、山口県山口市に位置する複合的な文化施設である。ICTを駆使したアート作品の展示、映画上映などの他、ワークショップやレクチャーを開催している¹。

3. 振付家・山下残について

1970年大阪府生まれ。京都のアトリエを拠点にして、様々な形態での創作を行う。ベルギーのクステンフェスティバル、シンガポールのエスプラネードシアターなどで作品を発表。特に言葉を使ったダンスで国内外の注目を集めている。主な作品に「そこに書いてある」、「せきをしてひとり」、「船乗りたち」、「大行進」、「庭みたいなもの」、「ヘッドホンと耳の間の距離」などがある²。

4. コトバ身体ワークショップ

コトバ身体ワークショップは、ダンスを言葉で記録すると、映像での記録では生まれてこない情報伝達の豊かさがあるのではないかと考える山下残とYCAMが約10ヶ月をかけて制作した。YCAMでの開催を経て、2012年夏に立川市市民会館で小学4年生から6年生を対象としたワークショップも開催されている。そして今回このワークショップが東京芸術大学と共同で行われることになった。様々なメディアを駆使して新しい表現を目指し研究をしている学生と一般参加者がワークショップを通して直接的に関わることでメディアにおける身体性について再認識する場となることを目指して開催された。

普段はあまり意識しない「言葉と身体」の関係性を、ICTを用いて身体をうごかしながら参加者に経験してもらうことを企図して2日間開催された。当日のプログラムでは身体の動きをめぐって言葉に焦点を当て、身振りや動きがどのように関係してくるのかをグループごとに4時間をかけて議論した。オリジナルに開発された「コトバ身体アプリケーション」を用い、言葉と身体をデータベースを「検索する」ことを手がかりに

ワークショップを進めていき、ワークショップの最後には、グループごとにアプリケーションを使用して創作したダンスを発表した。

4-1. コトバ身体アプリケーション

openFrameworksを使いワークショップで用いるアプリケーションの開発をYCAMで行った。ワークショップ参加者がセンサの前に立って動くことで、コンピュータに動きを検出させ、それをアバタ(棒人間データ)として記録する。実際の参加者の身体を映像としてではなく、棒人間データとして記録するため極めて抽象的に表示される。その抽象化により、身体の動きがより特徴的に可視化される。



【図1】コトバ身体アプリケーション機能

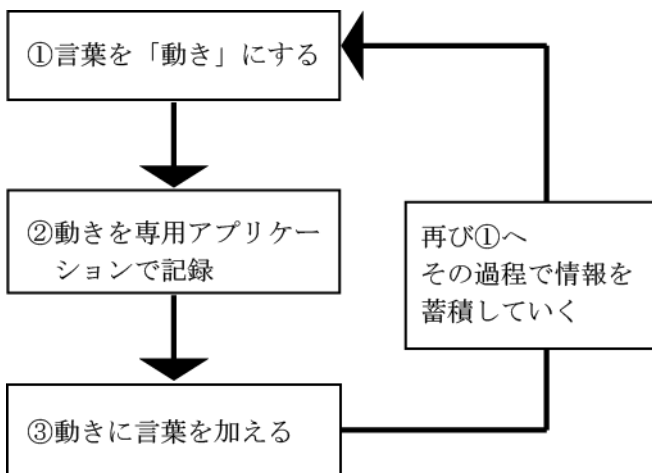
アプリケーションには図1のような機能が備えられている。実際のワークショップでは、棒人間データを追加していくことから始める。そこへタグ付け機能を使用し追加した動きから連想する言葉を登録していく。動きを記録すること、その動きに言葉を加えていくことがこのシステムの特徴である。抽象化された身体データをアプリケーションに蓄積していった結果出来上がった「動き」と「言葉」は今までのコミュニケーション

Development of an application for physical expression and workshop program: Toward to capturing the new scheme based on the difference of physical expression and verbal communication
Eishi Katsura[†] Shintaro Wada[‡]Nozomi Sawamoto^{†‡}
Daiya Aida^{‡‡}Satoshi Hama^{†‡‡}

ョンではできなかった新しい結びつきを生み出すことができる。自分が考える言葉と身体の繋がりが、他の参加者が違う言葉をつけてくれることで、どんどん発想が豊かに広がっていく。

4-2. ワークショップの流れ

ワークショップは3部構成で実施される。第1部では既に登録されている身体の動きや言葉を検索し、検索結果として出てきた身体の動きや言葉がどのように作られているのかを、図2の流れで実際に参加者に体験してもらう。アプリケーションのデータベースの中に参加者の動きを登録し、それにタグ付けをしていく。動きを登録していく際にKinectセンサーを使用するがこのKinectの性質上、棒人間データの身体の一部があらぬ方向にまがってしまったり、大きくなってしまったり、また小刻みに震えて記録されてしまうことがある。しかしこういったバグが登録された場合に参加者がその動きに対してどのような言葉をつけるのかで、その発想から新しい動きにつながることもある。したがって、バグをも有効に使うことができる。



【図2】第1部のフロー

アバタである棒人間に動きと言葉を蓄積していくことこそがこの仕組みの根幹となる作業である。その過程で動きはより複雑なこともできるようになりより多い選択肢を獲得していく。

第2部ではいったんアプリケーションを離れ、振付家である山下残に踊りを創作する上で大切にしている動きや言葉の関係性、このアプリケーションを用いてつくるダンスの感覚や構成をレクチャーしてもらった。その後アプリケーションを使わない身体エクササイズを行った。エクササイズでは2人1組になり、動き担当と言葉担当にわかれる。まず動きからひとつのイメージを言葉にしていき、その言葉をもうひとりが別の動きで表現する。それに対して、また言葉を付け加えていくということを何度か繰り返して合計7つほどの言葉を動きに変換していく。このエクササイズでポイントになっているのは言葉が1対1対応ではなく、1対2対応になっているところだ。参加者にはこの感覚をつかんでもらい、後のアプリケーションを用いたダンス創作に役立たせる。

第3部ではもう一度動きを登録しタグ付けをする作業をさらに行い、図3で示すアプリケーションの機能に触れながらグループごとに使い方を習熟する。言葉

と動きの感覚や、アプリケーションの仕組みを把握してきたところで、各グループがアプリケーションのコンポジション機能を用いて棒人間データを並び替えてダンスを創作し、大型スクリーンにプロジェクションをして発表した。



【図3】第3部で使用した機能

5. まとめ

本研究では、言葉表現と身体表現の差異やその2つの表現の新たな繋がりを発見することによって、身体を巡るコミュニケーションについての意識をより高めることのできるような教育普及プログラムを確立した。言葉と身体の間にはアプリケーションを介したことで、様々な情報に触れ、2つの表現を多様な側面から見るという視点を養わせることができた。また、ワークショップのなかでKinectセンサーを使い動きを録画したり、言葉を登録したり参加者自らが判断し、協力し合いアプリケーションを使いこなしていったことで、最終的な発表の場では各グループそれぞれの個性があらわれ発想豊かな発表となった。結果として参加者に先駆的なメディア表現への好奇心を促す機会となり、主催者側となった学生もメディア技術を体験した参加者の生の声を聞いたことで、メディアを通じた作品制作のアイデアにも良い刺激になった。今回のワークショップは大学内の施設を使用したため、みなとみらい21地区の在勤在住者の老若男女2日合わせて50人ほどが参加した。YCAMや立川でこのアプリケーションを使用したワークショップを行っているが、同じ動きに対して地域やコミュニティによる差異が確認されている。この内容の差がどういう新しいコミュニケーションを作っていくのか、今後このワークショッププログラムの課題である。

¹ <http://www.ycam.jp/>

² <http://www.zanyamashita.com/>