

## 提 案 書

|                  |                         |
|------------------|-------------------------|
| 提案名<br>(25字以内)   | 「山下残 コトバ身体ワークショップ」      |
| グループ名<br>(25字以内) | 東京藝術大学大学院映像研究科 メディア映像専攻 |

【1】グループの現在の主な地域社会貢献活動の内容及び最近5年以内の実績を記入してください。

大学院映像研究科メディア映像専攻は2006年にみなとみらい21地区で設立されました。それ以来、修士課程の学生による研究や制作の成果展として、毎年1月と7月に横浜市文化観光局の共催のもと展覧会を開催し今年で7年目を迎え、多くの方々にご観覧頂いています。2012年は、修了制作展「Media Practice 11-12」(1月)では524名、中間発表展「Open Studio 2012」(7月)では258名の来場者を新港校舎に迎えました。また2007年、2009年には当地において、ケータイと新しいメディアによる映像表現の可能性を探る「ポケットフィルム・フェスティバル」を開催し、シンポジウムやワークショップも同時に実施し、好評を博しています。

【2】助成を受けて行う活動の年間計画を記入してください。

| 月   | 内 容   |
|-----|---|
| 4月  |   |
| 5月  |   |
| 6月  |   |
| 7月  | ワークショップのアプリケーション・デモ                         |
| 8月  | ワークショップのシミュレーション                            |
| 9月  | ワークショップのシミュレーション                            |
| 10月 | 広報媒体の作成、広報活動の開始(紙媒体とウェブ)、参加者の募集開始           |
| 11月 | ワークショップ当日の進行スクリプト制作、ワークショップのリハーサル、参加者の募集締切り |
| 12月 | 「山下残 コトバ身体ワークショップ」開催、記録映像の整理                |
| 1月  |   |
| 2月  | 報告書作成                                       |
| 3月  |   |

【3】助成を受けて行う活動の内容について、次の項目に沿ってご記入ください。

- (1) 活動の内容 (2) 活動の主催者及び参加者 (3) 活動を実現するための方法 (4) 時期 (5) 場所 (6) 当地区で活動を行う理由 (7) エリアマネジメントの効果 (8) その他、特徴やアピールする点

## (1) 活動内容

「コトバ身体ワークショップ」では振付家／演出家として活躍している山下残を講師に招き、普段はあまり意識しない「言葉と身体」の関係性を、実際に参加者に体を動かしてもらいながら体験してもらうワークショップです。言葉から発想するダンス、ダンスから生まれる言葉について考えると、そこには百人百様の解釈があり、それぞれの発想力やおもしろさが垣間見えてきます。このワークショップを通して、言葉と身体の新たなつながりを生み出し、身体の動きの背景に隠れた意味について、イメージができるようになることを目標にしています。ワークショップは2日間に分けて、各日程で5時間の計10時間を予定しています。

## (2) 活動の主催者及び参加者

主催：東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻 桂英史研究室

講師：山下残（振付師・演出家）

技術サポート：会田大也、濱哲史（山口芸術情報センター・スタッフ）

参加者：老若男女問わず幅広い年代の方々（みなとみらい21地区居住者、市民、観光客など）

## (3) 活動を実現するための方法

ウェブ、紙媒体で告知及び案内で参加者を募り、参加者の人数に応じて計画性、安全性を考慮したワークショップの進行スクリプト／プログラムの作成を行います。ワークショップは2日間とも本大学院校舎内にあるギャラリースペースで開催予定。なお、本大学院の校舎は横浜市港湾局の敷地内にあるため事前に通用の許可をとり実施する計画でいます。

## (4) 時期

2012年12月13日（木） - 2012年12月14日（金）

## (5) 場所

東京藝術大学 横浜キャンパス-新港校舎 校舎内にあるギャラリースペースで開催

## (6) 当地区で活動を行う理由

東京藝術大学大学院映像研究科のキャンパスがここ、みなとみらい21地区にあることから本大学院メディア映像専攻の機材や施設、人材を駆使することで充実したワークショップを開催する環境が整っています。また、観光地としても日々たくさんの方が訪れるこの地区で、訪れた人に愛着をもってもらうきっかけになるため当地区での活動を行なう意義があると思ひ開催を強く希望しています。

## (7) エリアマネジメントの効果

本大学院のキャンパスを最大限に活用しオープンな環境を作ることで、みなとみらい21地区の地域の方々やこの地域を訪れた方との交流を深め、親しみやすいコミュニティを形成していくことができます。また、このワークショップの開催を機に映像研究科の新港校舎が、いろんな人が集まり様々な物を発見／発信する新たな交流の場として地域の活性化に繋がると考えられます。そして、先駆的な研究を行っている本大学院があることを知ってもらうことで、当地区の良好な環境や地域の価値の向上に繋がると思ひます。

## (8) その他、特徴やアピールする点

山口県山口市にある山口情報芸術センターで2012年1月にこの「山下残 コトバ身体ワークショップ」を実施し、実際に地域の方々に体験してもらうことで新しい発見、交流が生まれた実証があります。本大学院が行うワークショップを地元住人、観光客等に体験してもらうことで、みなとみらい21が人々の交流からユニークで新しいものを次々と発信していく地域のロールモデルとなることが期待されます。

# 山下残 コトバ身体ワークシヨップ

## コトバで記憶することで豊かになるダンス

「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」。山下残のユニークな方法論はそこから創り上げられ、様々な作品として国内外を問わず発表されています。

「コトバ身体ワークシヨップ」は、言葉と身体の関係性に注目する山下残と、山口芸術情報センターのスタッフとの共同開発で生み出されました。体感型のデバイスであるkinectを使用し、独自に開発されたソフトウェアを活用することで、言葉を駆使しながら、身体の動きを言葉に置き換えていきます。参加者は言葉と身体を駆使しながら、他者との解釈のズレやおもしろさを発見していくことで、普段は意識しない言葉と身体の関係に迫っていきます。参加者の発想力をもとに、言葉と身体を行き来する愉しさを本ワークシヨップで感じてもらいたいです。

## ワークシヨップのスケジュール

2012年12月13日(木)ー2012年12月14日(金)

### 1日目

- ・イントロ
- ・コトバと身体についてのエクササイズ
- ・データ創り
- ・言葉で動きを検索

### 2日目

- ・樺人間の真似トレーニング
- ・作品制作、発表
- ・リフレクシヨン

## 山下残 | Zan Yamashita

振付家 / 演出家

1970年生まれ。1990年代より振付家・演出家として実験的で野心的な舞台作品の発表を続ける。

2002年には、来場者に100ページの本を配り、観客がページをめくりながら本と舞台を交互に見る「そこに書いてある」を発表。2004年には、スクリーンに映写される呼吸の記号と俳句のテキストを身体とあわせて見る「せきをしてもひとり」で、京都芸術センター舞台芸術賞受賞。このほか、ダンサーの動きを言葉にして声にする「透明人間」(2003)、揺れる舞台装置の上で踊る「船乗りたち」(2005)、動物が演劇をしているようにも見えるダンス作品「動物の演劇」(2007)、観客席の頭上に水面の映像が映るモニター15台を吊り下げた「大洪水」(2010)を発表。俳優としても活躍し、太田省吾演出作品「きこえる、あなた?」(2005)や、松本雄吉演出作品「イキシマ」(2010)に出演。2008年には、「そこに書いてある」をリメイクし、「It is written there」をクンステンフェスティバルデザール(ベルギー)にて発表。翌年にはイスタンブール国際コンテンポラリーダンス・パフォーマンスフェスティバル(トルコ)にて公演。このほか、2009年には「せきをしてもひとり」を、エスプラネードシアタースタジオ(シンガポール)にて発表するなど、海外での公演も多数。

# ▼ワークショップ進行プロセス



参加者それぞれが、会場であるスタジオ A の中を歩き回って、目にしたものをメモしていきます。



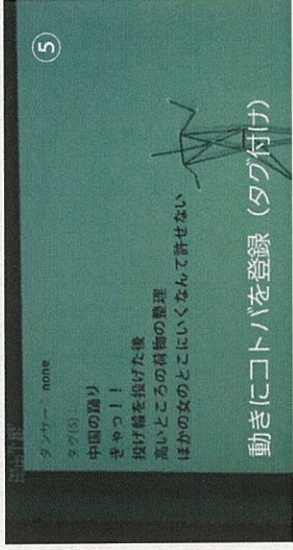
そのメモを、自分が読んで「気持ちのいい」ように構成して発表します。



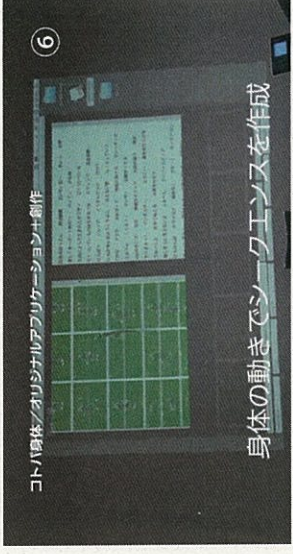
素材の中から一番好きな言葉を選んで動き(身振り)に変換します。それを他の参加者が言葉にします(タグ付け)→その言葉を受けてまた動きに→他の人が別の言葉にしていく。



参加者がセンサーの前に立ってコンピューターに動きを検出させ、簡単な骨格見本のような骨組みのアニメーションにして表示します。



記録した「樺人間の」アニメーションに、動きから連想する言葉を登録＝「タグ付け」します。自分が考える言葉と身体の繋がり、他の人が連う言葉をつけてくれることで、発想が豊かに広がっていきます。



チームごとに動きをどんどん記録していき、大量のデータベースから好きな動きを5つ選んで、それぞれの参加者が自由に言葉のタグ付けをおこないます。



その「樺人間の」動きを身体に戻してワークエンスを作成。実際に「樺人間の」アニメーションの前で踊ってみます。



好きな言葉で作ったワークエンスでグループごとに分かれて発表を行います。



まとめのディスカッションで意見交換、感想を述べてワークショップの終了です。