

オンライン授業の実践を通じた一考察 (2)

—知覚拡張を促すためのオンライン型プロジェクトの模索について—

福 田 恵

A Study of Practical Online Classes 2:

On the search for an online project to promote perceptual expansion

Megumi FUKUDA

安田女子大学家政学部造形デザイン学科

要 旨

筆者は、昨年度の安田女子大学紀要にて「オンライン授業の実践を通じた一考察 -アート系授業の課題とオンラインデジタルアーカイブ活用の有用性について-」を執筆した¹⁾。そこでは、オンライン授業による演習系科目の課題として3つの「伝達と共有」に着目し、「1 感性情報」「2 視覚情報」「3 連帯感」を取り上げた。本稿ではこれを応用して実践を行っている、オンラインプラットフォームを利用しながら実現が可能なアートプロジェクトの模索とこれまでの過程について述べる。

キーワード：オンライン授業、感性情報の伝達と共有、身体感覚の拡張、アートプロジェクト、メディア・アート

はじめに

昨年度初頭より広がった新型コロナウイルス感染症の世界的な流行は今年度に入っても収まらず、現在2021年9月時点では21の県が緊急事態宣言下にあり、12の県がまん延防止等重点措置下にある。この間、日本に於いては行政のデジタル化の遅れが顕在化したことに端を発し、1年弱という短期間でデジタル庁が創設されるに至った。日常生活に於いてもオンライン化が進み、ZoomやGoogleハングアウトなどを通じたWeb会議や

オンラインレクチャーも定着したといえる。また、業務上の利用のみならず、コンサートや演劇、歌舞伎といった芸術系コンテンツといった、通常は劇場で上映される舞台等もオンラインで配信されるように変化してきている。

しかしながら、画面越しで伝達、あるいは交換可能な情報は、実は視覚情報と聴覚情報の2項と極めて限定的である。それ以外に私達の身体感覚に準ずる知覚要素、例えば匂い、味覚や温度、あるいは重さや手触りなどの情報の伝達は依然困難であり、正確には不可能である。筆者は「卒業研究Ⅰ～Ⅲ」をはじめ、「イラストレーションⅠ～Ⅴ」「デジタルデザイン基礎」「デジタルデザインⅠ～Ⅲ」など、様々なアート系演習系科目を担当している。演習では画材をはじめテキストチャー(質感)・マッス(量感)が分離であり、かつ非常に重要な要素である。オンライン授業対応下におけるその情報共有の困難さにおいて、あるいは全世界的な動向として在宅勤務・テレワーク活用が推奨される現在において、オンラインでは伝達困難な情報が存在すること、また、現時点ではその重要性が見落とされているのではないかという懸念を度々感じる。そのことから、この度は聴覚情報と限定的だが、知覚体験に関するプロジェクトを開始するに至り、学生達との協議やディスカッションを交えながら本研究を行うに至った。以下にこれまでに行ってきた模索と実践の過程を記す。

1 プロジェクトの概要と主旨

昨年度、緊急事態宣言の下でオンラインに切り替わった際、学生が撮影した写真1枚とその写真に関する短文のテキストを毎週1回投稿するという「写真日記」という取り組みを行った。SNSでも同等の事は可能だが、オープンエリアではなくGoogle Classroomに設置された授業「まほろば教養ゼミ」のストリーム上という限られたスペースで行った。目的は、日常生活上の何気ない気付きを共有する機会を持つことで、孤独感や連帯感の欠如といった負の感情の穴埋めを図るものだった。加えて、日常への視点は表現行為と切り離せない。むしろ重要な始発点となり得る。その視点の獲得、物事への洞察力・考察力を養うための一種のトリガーとして機能してほしいという意図もあった。

対面授業が再開した後も続けたいという意見が多数あったこと、また、先述したようにコロナ禍が引き続き継続している状況により、本年度は「写真日記」を応用しながら「音」に着目して取り組みを行うに至った。前回とは異なり、各自が一方向的に情報を発信する形態ではなく、ディベート等を通じて共同で産みだすこと、及び、より高い芸術的志向を意識している。プロジェクト名を、実験教室を略してジッキョー vol.1「音日記」とし、日常の中の「音」を上述したものと同一オンライン上のプラットフォームに投稿することから開始した。

始めの段階で重要なのは、録音した音データを素材にして何かを二次的に作り出すことを目的とせず、「音」に集中する時間そのものを持つことである。いわゆる既成の音楽を受動的に聴く行為とは異なった、生活音や雑音といった整音されていない音情報に耳を澄ませる、音の存在そのものに意識を傾けるという行為は、自らの聴覚機能を確認したり刺激するという機会にも繋がる。これは、写真日記と同様に、表現行為と切り離せない日常へのより一層広がりを持った視点を獲得する事、そして、外出規制やオンライン生活下、外的刺激を受ける機会が減少し、ともすれば乏しくなりがちな身体感覚に頼る（委ねる・集中する）瞬

間を持つという機会の創出を目的としている。

2 制作日程

本学では広島県知事からの「新型コロナウイルス感染拡大防止集中対策」の要請に応じ、2021年5月中旬からおよそ1か月間の期間、再び対面授業を休止し、オンラインによる遠隔授業を行うこととなったが、全課程では対面とオンライン両方の授業形態を交えながら進化した。以下にプロジェクトの過程を詳述する。

2.1 4月15日（対面・初日）

まず、教室内の壁や机など既存するものを叩いて音を発生させ、柔らかい物や硬いもの、あるいは金属やプラスチック材といった素材の異なりによって耳障りが異なること、音にも多様な質感があることを確認した。また、低音から高音まで音の高低に幅があることを確認した。

そこから「音日記」プロジェクトについての協議を行った。決定した方法は、まず、筆者が予め「たたく」「不快な音」といったテーマを用意して投げかけ、応答してもらうという形式から開始する。学生は任意のテーマに関する音を日常生活で探し、音を録音の上、オンラインプラットフォームに投稿する。また、音を集集するための機材、アプリケーション、適性のファイル形式、投稿方法などの具体的な方法を協議した。音声録音メディアには、汎用的なICレコーダー（digital voice recorder）や、96kHz/24bit以上のサンプリング周波数/量子化ビット数を持ったハイレゾ録再に対応した高音質録音用のリニアPCMレコーダーなどがあるが、今回は参加する全ての学生が既に所有していて購入する必要がないことからスマートフォンを用い、無料のアプリケーションを利用して音収集を行うこととした。今後、どのように音を生じさせてどのように録音するのといった方法を、シミュレーションを交えながら確認した。

決定事項

録音に使用する機材：

スマートフォン（Android、iPhone）

録音に使用するアプリケーション：

Androidの場合はMyRecorder

iPhoneの場合はeasy MP3、ボイスメモ、もしくはGarageBand

ファイル形式：

MP3、MP4

音声データを投稿・共有するオンラインプラットフォーム：

Google Classroomのクラス内にあるストリーム。

※参加者はそのクラスにメンバーとして予め登録されており、ストリーム上では他学生の投稿を自由に確認することができる。

音声データを投稿する際に添える情報：

- A 使用した機材
- B 使用したアプリケーション
- C 媒体や方法などの状況説明
(例：～をこする、流す、踏む、さわる、ひっかく、切る、結ぶなど)
- D 録音した場所

2.2 4月22日 (オンライン)

初回にあたるこの回では、何かを何かで叩くという条件付けを行った。テーマに対して、様々な音声データが投稿された。以下にその一部を記載する。

音のテーマ：#1「たたく」

作品例：掛けているハンガーを手で叩いた (自宅) / ペンで鉄を叩いた (自宅) / 靴で床を叩いた音 (5203教室) / 車のフロントガラスを中指第2関節で叩く音 (自宅の前) / 机をマウスで叩く音 (教室) / 木のトンカチで銅を叩く音 (金工室) / 鍋蓋を箸で叩く音 (キッチン) / 縦に持った画用紙を机に当てた音 (リビング)

2.3 5月6日 (オンライン)

この回ではテーマや条件を何も与えず、各自が自由に取り組んだ。テーマに対して、様々な音声データが投稿された。以下にその一部を記載する。

音のテーマ：#2「自由」

作品例：扇風機を爪でひっかいた (家) / ボールペンで紙に書く音 (大学) / 水が落ちる音 (大学) / 9667教室の机の位置を調節する音 (9667教室) / 炭酸水をグラスに注ぐ音 (自宅) / お菓

子の包装を握る音 (大学)

2.4 5月20日 (オンライン)

この回以降はイメージのみ限定し、どのような媒体を使って音を生成させるかなどの条件付けはしない。

音のテーマ：#3「心地よい音」

テーマに対して、様々な音声データが投稿された。以下にその一部を記載する。

作品例：アプリをダウンロードする音 (自宅) / 本をめくる音 (自宅) / 冷蔵庫から好きなものを取り出す時の開閉音 (冷蔵庫の中) / はさみで紙を切る音 (家) / 猫が喉を鳴らす音 (自宅) / 大雨を部屋の中できいた音 (雨は嫌いだが、音だけは好き。) (家の中) / 野菜を切る音 (キッチン)

2.5 5月27日 (オンライン)

テーマに対して、様々な音声データが投稿された。以下にその一部を記載する。

音のテーマ：#4「不快な音」

作品例：ドアを無神経に閉める音 (家) / アルミホイルとヤスリを擦り合わせた音 (家の中) / イヤホンのマイクに擦れる音 (ベランダ) / ガラスの机が擦れる音 (自宅) / 弟の声 (家) / 金属のへらがこすれ合う音 (自室)

2.6 6月3日 (対面)

音のテーマ：#5「ハッピー！な音」

作品例：オープンの出来上がった音 (自宅のキッチン) / 揚げ物上げる音 (台所) / 空気清浄機がフル稼働している音 (自宅) / ブラインドの紐が風で花瓶に当たる音 (リビング) / 水筒を開けて閉めた音 (家の廊下) / カーテンを開ける音 (自分の部屋) / ポテチの袋を開ける音 (家) / iPadとペンシルをこする音 (自宅)

2.7 6月10日 (オンライン)

音の収集に一定の成果が出てきたことから、次の段階に移行し、音源の活用法についてのアイデア出しや疑問点の抽出を行った。以下にその一部を記載する。

アイデア例：

- ・人に個性があるように、みんなが集めた音にもそれぞれの個性を感じました。音を一齐に出し

て波線で紙に記憶して、その音を書いたものを形や色で表現して1つのアート作品にしたら良いと思いました。例えば、不快な音と言ったら「キーン」とした尖ったような寒色をイメージします。このように音に対する色イメージを作ってみるのもいいのではないかと感じました。音の波線は毎回違うので作る度違う作品ができていいのではないかと感じます。

- ・できるかは分からないけど、音MADみたいな感じで曲にできないかなーと思いました。音MAD作ったことがないので分からないけど、多分作る時は音程を曲に合わせて作ってそうなので作る時に録音した音の音程が変わってしまうのが嫌だったらダメかもしれません…。それか、すごい頑張っって同じ音を探るか、音感がある人に協力してもらったら音源そのままで作れるかもしれないです。
- ・音楽を聴くのも、歌うのも好きですがジッキョーをやっていて、自然な音ってとても心地いいなと感じました。わたしは匂いにわりと敏感な方なのですが、季節の変わり目や雨が降る前の匂いなど感じるのが大好きです。どことなく懐かしさを感じたり、、、。目にも見えないし、聞こえない匂いですが音楽に変えれたりするのかな？とふと疑問に思いました。
- ・新しい曲を作るのもいいけど、童謡メドレーとか作れないかなと思いました。
- ・スピーカーは9110教室の奥の部屋のスピーカーで聞いてみるのはどうかなと思いました。
- ・みんなから集めた音を使って音階を作り、みんなが好きな曲を演奏したりできるようにする。
- ・カエルの歌は難しいかもしれませんが、似たような音源を用いてハモリとか作ったらおもしろくなると思いました。
- ・自分で録音した「叩く音」だけなど一つの音を一齐に鳴らすのも面白そうですが、「叩く音」に「心地よい音」などのように二種類以上の音を組み合わせたらどんな感じになるか気になりました。また、今までに録音したものの中なら好きなものを一つ選んでみんなで一齐に鳴らすのも面白そうだと思います。
- ・距離によって音階が変わるマトリョーシカのように距離ごとに出る音を変えて、みんなが動くほど今までのジョッキーがたくさん重なり合う

ようになって合奏のようになる。

- ・不快な音で童謡を作ってみる 等

2.8 7月1日 (オンライン)

上述の活用方法について、感想や同意、または新規の意見出しを行った。以下にその一部を記載する。

アイデア例：音MADや音を色にして作品を作る案が面白そう／音MADを作るのは面白そう。他には音を組み合わせると効果音集など作ってもいいと思う／波線を紙に記録したアート作品が楽しそう／童謡メドレーとか音MADなど既存の曲に音を当てはめてみるのが楽しそう／不快な音で曲を演奏するというコメントを見て、その演奏した曲も不快なものになるのか気になった 等

2.9 7月15日 (対面)

協議の結果、音MAD案への関心が高かったことから、これまでに収集した音で音楽が作れるかどうかを試すことになった。具体的には、どの音声データがどの音程かを一つ一つ検証し、最終的にはそれを並べて曲にするという方向にまとまった。この作業を行うためのグループ分けと役割分担を行った。

2.10 7月22日 (対面)

音声ファイルを分かりやすく整理してゆくにあたり、音程を記号と数字を使用して表記できるような仕組み作りに取り組んだ。1オクターブずつ6つのグループ(A~F)に分割し、それぞれのグループの下からシまでに(1~7)の番号を割り振る(図1)。それによって音源をA1、B7といった記号で表すことができるようになった。

本稿での取り組みはここまでである。

3 参 考 作 品

上述した音声の録音や収集といったワークに加え、様々な芸術作品に触れる機会も持った。例えば、音を視覚化する映像作品、コロナ禍における新しい表現の模索例、身体表現など、人間の機能や感覚を何らかの方法やメディアを通じて視覚化する、あるいは聴覚化する取り組みを、筆者のアーカイブ資料の中から選別して適宜紹介した。以

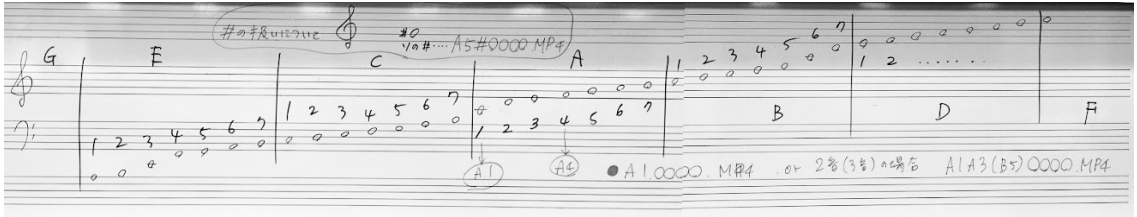


図1

下にその一部を記述する。

3.1 Sasha Waltz《KÖRPER / S / NOBODY》 (1999-2002)

ダンサー兼振付師であるサーシャ・ワルツ (Sasha Waltz, ドイツ) による、人間の身体をテーマにした3部作のコンテンポラリーダンス作品《KÖRPER / S / NOBODY》のドキュメント映像²⁾。第一部の《Körper》では、人間の解剖学的・生理学的特徴を下敷きに、ダンサーの身体を建築、科学、歴史と関連付けて構成されており、サーシャ・ワルツと13人のダンサー達は人間の殻と内面、美醜、死、そして完璧なる身体性といった夢想の視覚化を試みている。第二部の《S》では生命、エロス、官能の起源を巡る作品で、《Körper》と《noBody》を繋ぐ中間的な役割を担っている。3部作の最終章である《noBody》では、25人のダンサーとともに、非肉体的なもの、いわば精神的なものを身体を通じて視覚化するという試みを行っている。

また、第一部の《Körper》は1993年のベタニエン (Künstlerhaus Bethanien) でのレジデンス中に行われた様々なアーティストとのコラボレーション、1999年に開催された歴史的建造物ゾフィーレンゼーレ (Sophiensaele) での《Dialogue '99/I》や、開館直前のユダヤ博物館 (Jüdisches Museum) での作品《Dialogue '99/II》が元となっている。この《Dialogues》シリーズはいわゆる劇場以外で上演される作品で、音楽、建築、振付が相互関係にあるプロジェクトである。1993年にSasha Waltz & Guestsカンパニーが設立以来、定期的に行われており、音楽家やヴィジュアル・アーティスト、ダンサーやコレオグラファー達との学際的な共同研究や創造的な出会いの場となっている³⁾。彼女の作品の特徴として「場」と身体を通じて対話するパフォーマンスは、一般的な演劇や舞台とは異なり、情報伝達が容易な言葉は殆ど使用されない。クラシックバレエとも通じるがそれとも異なる。建築や音楽、他者・衣服・空間

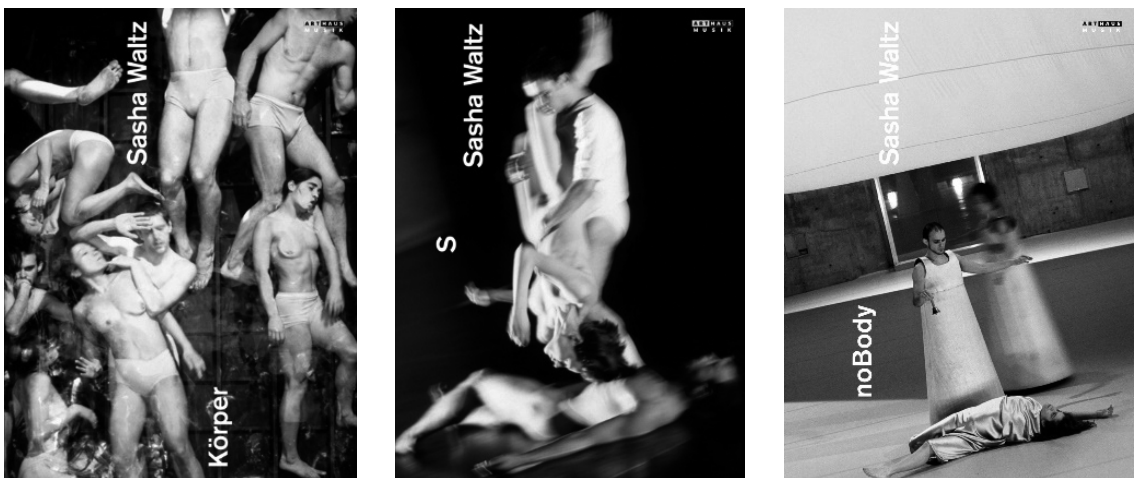


図2：左からサーシャ・ワルツ《クーパー (Körper)》59min. 《エス (S)》66min. 《ノーボディー (noBody)》85min. 1999年～2002年.

との接触によって生じるノイズや息遣いといった現象も総合した身体性を通じて、場に内在する歴史や記憶を顕在化させる試みであり、表現の新規性によって鑑賞者に新しい体験をもたらす。

上述の全空間と企画に共通するのは、場所に内包する歴史や特性に重点を置いたサイトスペシフィックなアプローチがなされていることである。余談であるが、上述したベタニエンでのレジデンスを、筆者も東京ワンダーサイト（現・TOKAS）からの派遣クリエイター⁴⁾として2014年に経験している。また、2005年にはゾフィーレンゼーレでの制作・展示も、現代美術家であるレベッカ・ホルン（Rebecca Horn）企画によるグループ展を通じて経験している。また、ユダヤ博物館の建築家であるダニエル・リベスキンド（Daniel Libeskind）は2002年に広島市現代美術館主催の第5回ヒロシマ賞⁵⁾を受賞しており、筆者も記念展の現場監督としてインスタレーションの設営に携わった。加えて、2013年に筆者はSasha Waltz & Guestsカンパニーに所属するダンサー、畦地亜耶加氏とのコラボレーションをミュンクス教会（Mönchskirche）にて行ったことがある。これらのことから筆者の関心との共通点も多く、今後機会があれば詳述するなどしたい。

3.2 藤倉大《Longing from afar》（2020）

作曲家の藤倉大が2020年に作曲したテレ・パフォーマンス作品。世界的なロックダウンにより、演奏会の中止や延期が相次いだことをきっかけに、ZoomやSkypeといったビデオ会議用アプリケーションを使用して演奏を行うための作品。楽譜も演奏の様子もHP上で公開されている。以下は藤倉大による文章である⁶⁾。

この作品は、かっちり書かれていない、どの楽器、どの声で演奏しても良い、曲の長さも自由という作品です。「テレワークでみんなで演奏できるような曲作ってよ」と友人の指揮者、山田和樹さんに言われて作ってみました。よって、テレワークで演奏できるようにデザインされています。Covid 19のパンデミックの影響によるソーシャル デイスタンスの状況で、僕たち音楽家が物理的に離れていても、一緒に音を出し新しい音楽を作る方法は無いだろうか、と

考えました。ロックダウンのお陰で、一緒に演奏できない、アマチュア、学生、大スター演奏家が皆それぞれの家にいるこの状況は独特です。音を出さない指揮者も誰も指揮をできずに、家にいます。各国のリーダーが毎日大きな決断を迫られています。それぞれのリーダーの決断によりこの期間中に何人の人々が死ぬか、それとも救えるかが決まる。この作品は、他の多くのオープンスコア作品とは異なり、リーダー/指揮者が一緒に演奏する人たちと話し合っ、音楽をデザインできるように作られています。

3.3 大西景太《レクイエム》（2021）

映像作家の大西景太によるアニメーション映像作品《レクイエム》。2021年3月25日放送のNHK総合の「名曲アルバム+（プラス）」のために制作されたもので、作品は作家HP上で公開されている。以下は大西景太による文章である⁷⁾。

16世紀の音楽家マヌエル・カルドーゾによって作曲された無伴奏の合唱曲《レクイエム》の視覚化を行った。この楽曲は複数の旋律がそれぞれ異なるピッチ（音の高さ）とリズムで奏でられる「ポリフォニー（多声音楽）」の様式を持つ。6人または4人の男女混成合唱においてそれぞれの声がたどる旋律を、筆記体の描線が音高・音長にあわせて動くアニメーションを用いて表現し、複数の旋律が交わるポリフォニー様式を聴覚だけでなく視覚的に理解できるようにした。

また、2018年3月30日に放送されたバッハベル作曲《バッハベルのカノン》の3つの旋律が追いつけ合うカノン構造を視覚化したアニメーション作品⁸⁾や、2020年3月22日放送のバッハ作曲《14のカノン》から14曲中7曲を選び、回文や鏡に例えられるこの曲の仕組みを視覚化した作品⁹⁾も制作しており、様々な映画祭でも上映されている。



図3 (左) 大西景太 <レクイエム> 5min. 2021年.

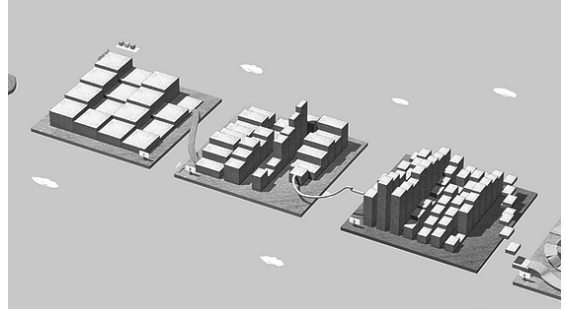


図4 (右) 大西景太 <パッヘルベルのカノン> 5min. 2018年.

考 察

冒頭で述べたように、画面越しに伝達、あるいは交換可能な情報は、実は視覚情報と聴覚情報の2項と極めて限定的である。逆説的には、聴覚情報と視覚情報はオンラインと親和性が高いといえる。空気振動である音、質量の無い光はインターネットを経由して遠方にも伝達することが出来る。逆に、質量を伴う物質の伝達は親和性が低く難しい。しかしながら、私たちの生活は様々な物質によって囲まれ支えられている。また、そもそも我々の身体も電波に乗って別の場所に物理的に移動することの出来ない物質であるが、オンラインではその機能のほんの一部を手段として情報伝達活動しているに過ぎないと言える。

本プロジェクトは、テクノロジーや環境整備が急速に発展する昨今、物理的に質量のある質感、量感をいかに伝達できるのかというジレンマから派生し、私たちの身体感覚に改めて着目することで、身体に付属する感覚機能を確認する試みである。あるいはオンラインの特性を利用することで、高度なセンサーともいふべき感覚機能の拡張を試みるものである。このような現代的な社会生活において、蔑ろにしがちな私たちの身体感覚を確認できる、あるいは拡張するような取り組みとして、引き続き考察してゆきたい。

謝 辞

本プロジェクトにご参加頂いております本学造形デザイン学科3年1組の学生31名の皆さんには深く感謝いたします。

参 考 文 献

1. 福田恵. (2020) オンライン授業の実践を通じた一考察 -アート系授業の課題とオンラインデジタルアーカイブ活用の有用性について-. 安田女子大学紀要, 49: 191-198.
2. Sasha Waltz. (2011) *KÖRPER/S/NOBODY*. [DVD], Germany: Arthaus Musik
3. Sasha Waltzホームページ. (2020) *Music, Choreography and Architecture: »Dialogue 2020 – Relevante Systeme«*. <https://www.sashawaltz.de/en/dialoge-2020-relevante-systeme/> (2021.9.8 確認)
4. TOKASホームページ. (2013) 福田恵. <https://tokyoartsandspace.jp/creator/index/F/265.html> (2021.9.8 確認)
5. ダニエル・リベスキンド展—存在の6つの段階のための4つのユートピア (展覧会カタログ). (2002) 広島市現代美術館. 広島
6. 藤倉大. (2020) *Longing from afar for to be teleperformed - version 5 - : p2* <https://www.daifujikura.com/open.html> (2021.9.8 確認)
7. 大西景太ホームページ. (2021) レクイエム. <https://www.keitaonishi.com/requiem> (2021.9.8 確認)
8. 大西景太ホームページ. (2018) パッヘルベルのカノン. <https://www.keitaonishi.com/pachelbel> (2021.9.8 確認)
9. 大西景太ホームページ. (2020) 14のカノン. <https://www.keitaonishi.com/14canons> (2021.9.8 確認)

[2021. 9. 16 受理]

コントリビューター：染岡 慎一 教授
(造形デザイン学科)

