

〈映像〉で コミュニケーション

1970年代のはじめごろ、ビデオを使ったさまざまな表現の試みが行われるようになりました。ビデオカメラとモニター(テレビ)を使っておもしろい表現ができないかと、映像を介在させた即興的なパフォーマンス(ビデオインスタレーション)などもさかんに展開されました。〔こどもの城〕では、このころに考え出されたユニークな表現を応用して、子どもたちが楽しく参加できるビデオの遊び=映像遊びを行っています。



つくりと家具にカメラを動かし、壁と家具の間の空間にカメラを戻せば“すき間”に注目を集めることができるぞ。「スキマ!」。

次の人は“ま”です。すぐに“丸”を思いつきました。丸いものを探して撮影します。「マル!」。“る”は、言葉のしりとりでもなかなか出てきません。“ルビー”はここにはないし……あ、誰もいない部屋“留守”があった。空の部屋全体を撮って「ルス!」。

“す”は、だれかに演技してもらおう。グループのメンバーに、“スケート”競技選手の姿をまねをしてもらって、それを撮

□動画映像を撮ろう□

ビデオカメラを子どもたちに持たせると、最初は友だちの顔をアップで撮ったりして喜んでいても、すぐに飽きてしまいます。撮影のねらい——何を撮るのか、なぜ撮るのか、そのためにはどのように撮ればいいのかなどを、はっきりさせることが大切です。「ビデオしりとり」では、必然的に何を撮影するかが明確になります。

後でみんなで見ることを前提にすることで、人に見せるためにはどう撮るのかを考えるようになります。撮影の際の工夫や友だちを笑わせよう、驚かせようという意欲になります。撮影した人の気持ちが見ている人に伝わったときに、「あ、笑ってくれた」「びっくりしてくれた」と、他者との“つながり”を体感するおもしろさになっていきます。

〈あそび〉にビデオを持ち込む “映像表現”を考えるきっかけに

〔こどもの城〕では、ビデオカメラで“撮影する”“撮影される”関係を体験することで、映像を使った“表現”を考えるきっかけにしてほしいと、〈あそび〉の場面でビデオカメラを活用しています。

言葉でする“しりとり遊び”を映像におきかえた「ビデオしりとり」、映像で“動作を伝言”する「ビデオ伝言ゲーム」などのプログラムです。

〔こどもの城〕の開館時は、子どもが取り扱うにはビデオ機器も大きく、難しい側面もありました。映像関連機器の進歩はめざましく、今では、デジタルカメラやスマートフォンの動画撮影機能を使えば、手軽に行うことができます。

●映像でつなぐ『ビデオしりとり』 伝えたい“言葉”を画面をとおして理解させる

「ビデオしりとり」の基本ルールは、言葉のしりとりと同じです。伝えたい“言葉”がわかるように、被写体を探し、撮影していきます。ポイントとなるのは、画面を見た人がわかるように撮影することです。

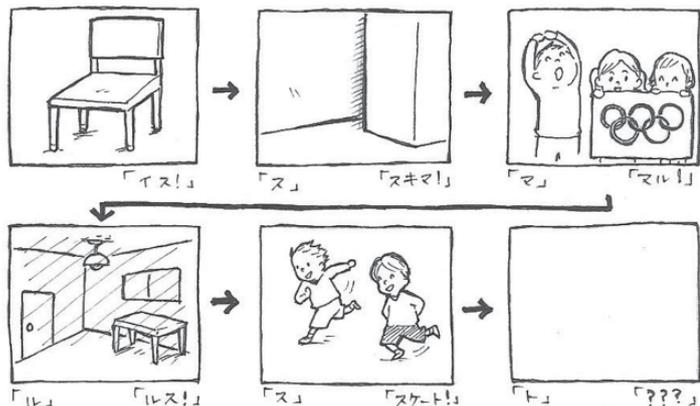
まず被写体(写すもの)を探し、その被写体をどのように画面に収めれば見た人に伝わるかを考えて撮影します。映像で表現するときの基本となる重要なポイントを、〈あそび〉のなかで自然に考えることができます。

●なにを、どのように撮影するかを考えて撮影する

4～5人のグループを作って活動すると、おもしろく展開できます。

例えば、最初のお題「椅子」を撮影します。撮影ボタンを押して約5秒間撮り、撮った物の名前「イス!」を言って撮影を止めます。一つ撮影したら、カメラマンは交代。“す”の付くものを探します。「スイカ」は無いし「スズラン」も咲いていない……壁と家具の間に“すき間”を見つけました。ではそれを撮ろう。でもどのように画面にその隙間を収めれば、“すき間”が伝わるだろう?

離れすぎると家具が大きく画面に入って、家具を撮っているように見えてしまうし、近すぎるとなんだかよくわからない。それならば、壁を撮ってからゆ



影。「スケート!」——このように演技をもらい、それをビデオカメラにおさめることもできます。演技力、演出力が試されますが、みんなで相談しながら、子どもたちは作り上げます。

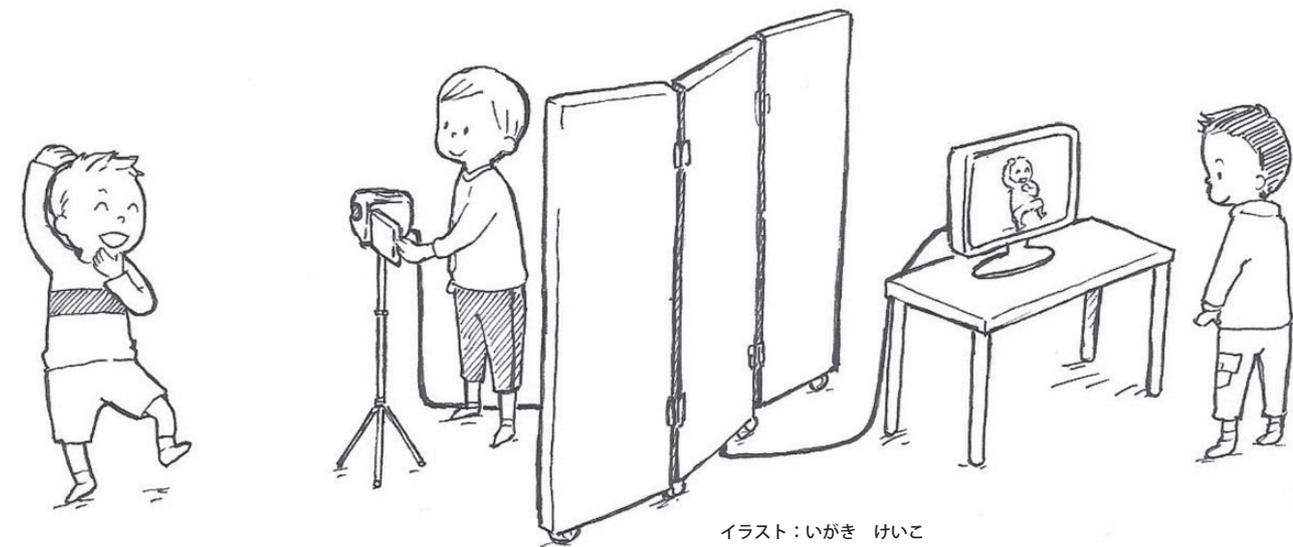
どんどん“しりとり”の映像”をつなげていきます。撮影時間を決めて、撮影できた数を競ったり、撮影したもののユニークさを競ったりする取り組みもあります。

できあがった映像は、少しピントがぼけていたり、画面が傾いていたり、揺れていたりするものもありますが、“〇〇を撮影する”という目的がはっきりとしているので、なんとなく撮影した人の気持ちが伝わってきます。

□デジタルカメラの静止画を使う□

ビデオカメラがない場合は、デジタルカメラの静止画を使って「しりとり」を行うこともできます。音声がないので、画面を再生しているときに、撮影したものの言葉を言うという方法がいいと思います。

デジタルカメラを使った〈映像遊び〉のプログラムもあります。わかりやすいテーマを設定することがポイント。「街のなかの〇〇をカメラで集めてくる」「季節を感じさせる写真を撮ってくる」など。グループごとに、ベストワンを選んで、選んだ理由とあわせて発表します。



イラスト：いがき けいこ

●動作を伝えていく『ビデオ伝言ゲーム』 画面に映し出される“今”を見て遊ぶ

撮影してから見るのではなく、撮影している時にその画面を見ながら遊ぶこともできます。ビデオカメラとテレビをつなぎ、ビデオが写している画面を、同時にテレビ（モニター）に映し出します。“カメラスルー”のという方法です。テレビの生中継と同じことで、接続するケーブルを長く延ばせば、別室で視聴することもできます。一部のデジタルカメラやスマートフォンにも、専用ケーブルを使ってテレビに接続できる“カメラスルー”の機能があるものもあります。

●前の人の“動作”を覚えているつもりが……

「伝言ゲーム」という遊びがあります。短い文章を次々と伝えていくうちに、へんてこな文章になってしまう遊びです。文章のかわりに、目で見ることのできる“動作（体の動き）”を使って「ビデオ伝言ゲーム」をします。70年代初頭に行われたインスタレーションを参考にしたものです。

ビデオカメラとテレビを直接つなげます（カメラスルー）。カメラで撮影しているところを、テレビ画面を見る人から見えないように、つい立てなどで仕切ります。

最初の人ビデオカメラの前に立って、いくつかの動きを組み合わせた短い“動作”をします。次の人は、テレビ画面をとおして、その“動作”を覚えます。1回だけですから、真剣に画面を見つめて覚えます。今度は、次の人がビデオカメラの前に立って、覚えた“動作”を演じ、次の次の人がテレビ画面を見て、その“動作”を覚えます。それを繰り返していきます。

「どういう動きをしていたっけ？」と考え込んだり、頭をかいたりすると、テレビ画面を見ている人は、その動きも伝えていくこととなります。すべてがテレビ画面に映し出されているので、ちょっとした動きも伝えなければならない“動作”となってしまう。“動作”はどんどん変化していきます。

●“伝言動作”を録画しておき、みんなで見る

「ビデオ伝言ゲーム」のそれぞれの“動作”は、カメラスルーで見ただけでなく、録画しておきます。全員の“動作”が終わったら、録画しておいたものを再生して見てみます。

右と左が取り違えられていたり、もじもじしたり、考え込んだりする動きも伝達されていきます。連続して見ると、動作がだんだんと変化していく様子が捉えられていて、最初と最後では全く異なる“動作”になっているのがわかり、みんなの笑いを誘います。人数が多いほど、再生した時のおもしろさが増す遊びです。

●『ビデオ伝言ゲーム』の実際

ビデオカメラで撮影するところと、テレビ画面を見る人の間をつい立てなどで仕切ります。演じる人の姿が見えないように、後ろ向きに座ってもらってもかまいません。

- ①最初の方は、いくつかの動き（手をあげる、足踏みする、頭をかくなど）を組み合わせた短い“動作”を考えます。複雑なものにしないほうが、逆におもしろいようです。
- ②「ヨーイ、スタート」で“動作”を演じます。同時に録画をスタートさせます。
- ③次の人は、テレビ画面を見て“動作”を覚えます。チャンスは1回きりなので、真剣に！
- ④演技が終わったら、演じている人に「おわり」と言ってもらい、録画を一時停止します。
- ⑤演じる人、画面を見て覚える人が交代し、次の人へと“動作”を伝言していきます。

“動作”がどのように伝言されていくか、いくつかの例を紹介します。「ビデオ伝言ゲーム」のポイントになるのは、左右の感覚です。鏡に映った自分の姿と、テレビ画面に映し出された自分の姿と、左右が逆になっているのです。右手をあげれば、鏡のなかの私は向かって右側の手をあげます。テレビ画面では、向かって左側にある右手をあげるからです。

そのうえ、“動作”を見るのは1回だけですから、まちがって伝言する要素がいっぱいあります。

最初の人「お辞儀をして、右手を上げて、足踏みをして、右手を下げる」という“動作”をしました。次の人は、テレビ画面を見て覚えた“動作”をビデオカメラの前で演じます。その演技は「お辞儀をして、左手を上げて、足踏みをして、左手を下げる」でした。左右の感覚が混乱してしまったようです。

その“動作”を見ていた次の人が演じます。「お辞儀をして、左手を上げて、足踏みをして……」。何回足踏みをしたっけ？と首をかき上げて、照れ笑いしてしまいました。4人目は、「首をかき上げて、照れ笑います」も伝えていきました。5人、6人とつなげていき、最後にすべての“動作”をみんなで見てみます。

□映像を介したコミュニケーション□

集まった人たちが、テレビに映った自分たちの姿を見て、みんなで話したり笑ったりできるのが、ビデオを使った〈あそび〉のおもしろさです。〈映像〉が、人と人との間に入ることによって、ふだんと違うコミュニケーションが生まれます。

いつもは気づかない細かい動きに気づいたり、何気ないしぐさこれまで気づけなかった個性を見いだしたり、テレビを囲んでコミュニケーションがはかれます。〈映像〉を利用して、新しいコミュニケーションのきっかけになるような〈映像遊び〉をめざしています。