

インクルーシブな舞踊教育での感性情報の活用 —抽象的な3DCGアニメーションを使った試み—

東洋英和女学院大学 西 洋子
 神奈川工科大学 服部 元史
 国立社会保障・人口問題研究所 野口 晴子
 金沢大学 吉川 京子

I. 研究目的

近年、さまざまな舞踊文化が広がりつつあり、人々の“踊る”ことへの興味・関心や意欲は非常に高まっている。その一方で、舞踊の創作に関しては、本来的には表現行為の中核であるにもかかわらず、“創る”に対する活動者の心理的距離は、極めて大きいと考えられる。

本研究は、これまでの舞踊教育において、活動者が創作を行う際の糸口とされてきた〔指導者の動き〕や〔イメージ言語〕を用いずに、表現のコアとなる感性的な情報を、抽象的な3DCGアニメーションとして提示し、そこから、①個々の活動者の身体的条件や熟練度およびそれぞれが想起するイメージに見合った舞踊表現を引き出す②質の異なる複数のシーンをPC上で組み合わせながら、舞踊表現のダイナミズムやまとまり感を体感することによって、個々の活動者が自分らしい創造や表現に目覚め、なおかつ、性別や年齢、障害の有無や舞踊経験の差異をこえて、さまざまな活動者がそれぞれの身体で共に創り・表現することを目指すインクルーシブな舞踊教育実践を行うためのパイロット・スタディである。

II. 研究方法

1. 素材となる3DCGアニメーションの作成

舞踊表現の基礎的な運動要素・空間要素を含み、かつ舞踊創作へと繋がる内的なイメージを喚起すると想定される3種類の抽象的な3DCGアニメーションの作成を試みた。

2. 運動・感情評定調査および結果の処理

3種類の3DCGアニメーションがどのような運動・感情として受け取られるのかを検討するために、松本のチェックリスト1, 2を用いた調査を実施した。対象は、男女大学生208名であり、実施期間は2006年10月～11月である。結果については、チェックリスト1・2ともに、平均値を推定しクモ型グラフで表示した。また、運動の特性については、ユークリッド距離モデルによって最も非類似性の強い「曲線的な・なめらかな」、「直線的・強い」、「軽い・スピードのある」という3変数と残りの変数との距離を0から1の範囲で標準化し、3次元空間で表示した。感情の特性については、ユークリッド距離モデルによって最も非

類似性の強い「粘った・やわらかい・重厚な」、「かたい・冷たい・鋭い」、「軽快な・流れるような・神聖な」という3変数と残りの変数との距離を0から1の範囲で標準化し、3次元空間で表示した。

3. 舞踊表現の実施

特性の異なる30名の活動者、2～4名でグループをつくり、3DCGアニメーションを使った集団での即興的な表現を行った。

III. 結果および考察

1. 抽象的な3DCGアニメーションの作成

3DCGのDynamics機能を利用したアニメーションには、1) Rigid (硬) 2) Soft (柔) 3) Particle (発散粒子) の3種類の物体の概念が存在する。そこで、これら3種類のそれぞれに対して、基礎的な運動要素・空間要素を含ませた3DCGアニメーションを作成した。

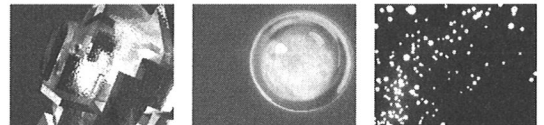


図1: Rigid

図2: Soft

図3: Particle

2. 運動・感情評定調査について

作成した3種類の3DCGアニメーションは、それぞれ質の異なった運動・感情として受け取られたことが明らかとなった。この点から、今回作成した3DCGアニメーションは、動きやイメージといった複合的な感性情報を同時に想起させるものであり、舞踊創作課題としての機能を十分に果たすと考えられる。

3. 実施された舞踊表現およびその分析・評価について

- ①全ての活動者は、3種類の抽象的な3DCGアニメーションから、それぞれに異なる舞踊表現を行った。
- ②その表現は、素材とした3DCGアニメーションの感性的な情報の質を保ちながら、活動者ごとに多様な舞踊運動として実施された。
- ③活動者によって、素材の質感を保つ表現に終始する場合と、素材の質感を保ちつつ、より発展的な表現が展開する場合が認められた。

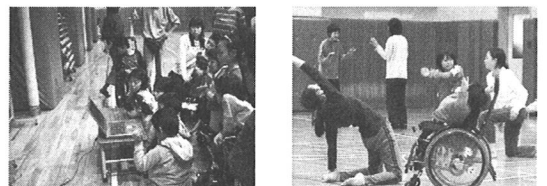


写真: PCによる創作課題提示と舞踊表現の様子