The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	「からだトーク」あるいは身体表現ワークショップの映像記録化について
Author(s)	本間, 直樹; 西村, ユミ; 佐久間, 新 他
Citation	Communication-Design. 2011, 4, p. 75-85
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/5229
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

「からだトーク」あるいは身体表現ワークショップの映像記録化について

本間直樹（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD／文学研究科）
西村ユミ（大阪大学CSCD）
佐久間新（ジャワ舞踊家）
玉地雅浩（藍野大学医療保健学部理学療法学科）

Ten minutes project: a trial method of video archives on the dance workshop

Naoki Homma (Center for the Study of Communication-Design: CSCD, Osaka University)
Yumi Nishimura (CSCD, Osaka University)
Shin Sakuma (Javanese Dance)
Msahiro Tamachi (Aino University Faculty of Medical Health)

身体表現ワークショップ「からだトーク」は、私たちが日々繰り返す何気ない動作や、身近にある水や煙などの現象に目を向け、物や自然と身体との対話が生み出す光景のなかにダンスの原点を探る試みである。本稿はとくにワークショップ内容の映像記録化に焦点を据え、映像記録作品の解説および、撮影・編集・公開の方法に関して報告と検討を試みる。

“Karada Talk” is a name for a dance workshop, in which participants listen to the voice of our own bodies responding to the surroundings. This report shows a trial method of making video archives on this kind of dance workshop using a video-sharing website service.

キーワード
映像記録、身体表現ワークショップ、ダンス
video archives, dance workshop, body

はじめに

「からだトーク」は、私たちひとりひとりの身体が発している声に耳を傾け、ときにそれに言葉で応答する試みに対してつけられた名称である。本稿は、この身体表現ワークショップ「からだトーク」の概要を企画者・ゲストのそれぞれから紹介するとともに、ワークショップ内容の映像記録化に焦点を当て、映像記録作品の解説を交えながら、撮影・編集・公開の方法に関して報告と検討を試みる。（なお、本稿で解説されている映像作品は、資料として添付されている。）

1. 「からだトーク」について

1.1 概要　／西村ユミ

ぐっと引き寄せられ、ぐるぐる回り、ゆれながら解けていく‥‥。まだ私はそれを知らない。が、私でない何かが、知らぬ間に蠢き始めている。——その何かとしての「からだ」。湯気や水や風と、他者やモノや世界と、「からだ」は応じ始める。だから、そのつどの「からだ」の声にじっくり耳をすますと、普段は気づいていないが確かに始まっている「世界との対話」が響いてくるかもしれない。からだを解(ほど)くことで、世界との繋がり方が変わるかもしれない。

「からだトーク」は、この「世界との対話」「繋がり」としての感覚を、参加者と一緒に問い直すことを目指して企画された。カフェマスター及び企画は本間と西村が担当し、ゲストにジャワ舞踊家の佐久間新、理学療法士の玉地雅浩を迎え、2009年度から始められ現在に至る。実施に際しては、ラボカフェプログラムとオレンジカフェプログラムの一環として開催されている。そこでは、たくさんのダンスが生まれた。佐久間の「からだ」にちょっかいをかけられ、玉地の指にころがされて、それが実現する。本間による撮影が、それを歴史に変える。いま、私たちはそれをともに見る。

「からだトーク」（開催イベント名、場所、日時、テーマ）

ラボカフェ（京阪中之島線「なにわ橋駅」）
2009年5月01日　「からだの声に耳をすます」
2009年7月23日　「日常の気になる動きを探そう」
2009年10月14日　「日常の気になる動きコレクション2」

オレンジカフェ（大阪大学豊中キャンパス「オレンジショップ」）
2010年1月22日　「湯気ダンス」
2010年5月24日　「水のダンス」
2010年7月08日　「ケムに舞う」
2010年10月28日　「風立ちぬ今は秋」

1.2 からだトークに参加して　／玉地雅浩

「からだトーク」におけるジャワ舞踊家の佐久間さんは、身体を動かしながら考える際に一番難しいことを利用しているように思われる。そのことについて述べていく。

身体とじっくり付き合うことを通して、参加者全員で身体について考える、あるいは身体の営みを感じ取る。改めて身体に向かい合う中で気づくことを確かめようとすると、当然そのこ

とを身体を通して行うことになる。しかし身体を使えば、課題や動きを提示した側の意図していない動きが生じたり、期待していた動きが出てこなかったりすることが高い確率で起こる。通例ホスト側としては、参加者が興味を持ち熱中してくれる内容や進行の順番を考えながら、そこで起こる反応や場の雰囲気をも予想しながら終了までの流れを計画していく。参加者の一体感や興味を損なわないための方策や、期待していない動きが出現した場合の対処方法まで準備する。期待している動きや反応を撮影したビデオや写真を用意することもある。つつがなく場を進行させるために必要なものとして準備するのである。

しかし、佐久間さんはこのような手法や進行方法をとらない。本人が綿密な計画のもとでそれを意図的に利用しているのかどうかは周囲からは分からない。しかし、その場で生まれる参加者の身体を通したやり取りは、あくまでもそこに参加している人たちの身体とその場の特性を充分に踏まえた内容を生み出そうとする。

参加者がボソッとつぶやいた一言に言葉でさらに確認する場合もあれば、動いてみてその動きを相手に見せた上で確認することもある。参加者のソワソワした雰囲気や思わず動いてしまった身体に応じるように自らの動きを投げかけ、相手とのやりとりが始まる。きっかけはどこからでも、何時でも、何からでも始まる。一方的に自分の動きを見せ提示するだけではない。常に参加者を巻き込みながら、現われたものに次々と接続しながら即興的に進んでいく。

その中に身をおけば参加者が恥ずかしい思いを持つ、その場に乗り切れないということは起こりにくい。そして一旦起こったやり取りはある収束点を迎えるまで、佐久間さんの身体が付き合う。そんな安心感がこの場にはある。

最後に「からだトーク」の特徴をもう一つ挙げておく。身体を探索するには時間が要る。そして人や物と関わりながら自分でも感じたことのなかった身体を感じ、知るための状況を上手く作り出していく必要がある。佐久間さんは、日常生活で馴染みがあり、誰でも用意でき持ち運びも簡便な幾つかの道具を用意する。例えば、水を半分だけ入れたペットボトルや水をなみなみといれたコップを用意する。こんな簡単なものでも興味深い体験ができる。なみなみと水を注いだコップを手の甲の親指と人差し指の間にのせただけで支える、あるいは頭にのせたまま動いてみると、身体は次々と違った様相を表してくる。

そっと運ぶその姿勢や動き方は近所の塀の上を落ちないように歩いたり、砂場で作った山や川に両手ですくった水を運ぶようである。参加者がコップやペットボトルを身体にのせそっと動きまわる時、「いい大人がなにを馬鹿な」と言われそうなその動きに、昔みんなが遊んだその動きが立ち現われてくる。それは学校の帰り道、道端に落ちている棒を見つけたと同時に友達同士でチャンバラごっこを始めたあの感覚と同じである。そして、その感覚を今、ここにある身体で感じられる面白さが、「からだトーク」にはある。

1.3 霞のように　／佐久間新

インドネシアのジャワ島で舞踊を踊っている時、自分がラジオの受信機になってガムランの音をキャッチし、からだが勝手に動いていくという経験をしたことがある。その後、大阪の山

里に住むようになって10年になるが、最近になって、まわりの環境に対する感覚が少し変わってきた。そのことと自分のダンスは、大いに関わっているように思う。

家から見える山に靄が立ちこめていることがある。乳白色の濃い部分と薄くなって透けて繊細な模様を作る部分とがある。靄はゆっくりと山肌に沿って動く。それに連れて、濃さや形が次々と変容していく。尾根や谷があり、光、温度、湿度、木々の具合に応じて、姿を変えていくのだろう。靄は、そこにある空気の一瞬一瞬のそうでしかありえない姿なんだろう。靄のように踊ってみたいと思う。

田植えの時期に棚田の間を歩いていると、田から田へ、右から左へ、上から下へと水が流れているのが分かる。溝や土管を通り、時には小道の下に潜り、また次の田へと水は流れて行く。普段は見えづらい水の循環の一部が感じられる。私たちの世界には、水が張り巡らされ、流れているのだと。自分もその一部であり、からだには水が流れているのだと。

ああそうだ、ジャワ舞踊のキーワードは、「水が流れる」だった。

虫の音、木々の乾きはじめた葉が揺れる音、タイヤとアスファルトがこすれて伸びてゆく音、ウロコ雲に薄く広がるジェット機の音。小さな石粒がコンクリートに踏みつぶされる音は、自分の足下から。足を止めると音も止まる。石粒の音が大きくなりすぎないように、息をすぼめてそおっと足を踏みだしてみる。そこにあるということは、音とともにあることなのか。

音に動かされたり、動きが音を作り出したり。ダンスは音楽である。僕にとって「からだトーク」は、まわりとダンスすることから、ダンスをとらえ直す試みなのである。

2. 記録映像（動画）化について　／本間直樹

2.1 撮影の目的

水や煙などが演出する複雑な動きが私たちの身体によって直接に感じとられるやいなや、自然現象と身体のあいだで対話が開始される。この身体表現ワークショップの目的は、このような対話の光景のなかにダンスの原石を探し求めることにある。生の視覚や聴覚、あるいはそれ以外のさまざまな感覚と運動感覚を通して得られる体験は、まさにその現場に身を置くことによってしか得られない。それゆえ、体験者自身によって感じられていること、その直接的な感覚や体験を映像記録を介して伝えようとすることは無意味な試みになるだろう。その意味では、こうした身体表現ワークショップの記録とは、参加者の体験に決して入り込むことのない、出来事の外面を写し取るだけの非本質的な表現となってしまう可能性が多分にある。しかし他方で、ビデオカメラを用いて映像と音声を記録することは、人間の身体が直接に感覚しているのとはまったく異なる仕方で、肉眼や耳では捉え損なわれたり、記憶に残らなかったりする微細な現象を捕獲し、それをあらためて人間の視聴覚に誇張しつつ訴えかけることにより、

現場での体験とは質を異にする表現をもたらす可能性を有している。

そこで、このワークショップの企画にあたって、参加者に何をどう楽しんでもらうのかを考えるのとは別に、映像という媒体によってはじめて出現するダンスを創作する、というもう一つの目的が立てられることになった。つまり、参加者が自分の身体経験を探求すると同時に、その場で生成するダンスを撮影によって捕獲するという二重の目的をもってこのワークショップが企画されたのである。もちろんこの点については、ワークショップの導き手である舞踊家の佐久間新さんからも十分に了解が得られていた。筆者が佐久間さんのワークショップを記録するのはこれが初めてではなく、すでに数回の記録を重ねており、ある種の信頼関係が築かれていることも付記しておきたい。言うまでもなく、目の前でカメラを構えられることは、誰にとっても緊張を強いることであり、被写体となる人との信頼関係は、撮影においてとくに重要な要素となる。また、当日の参加者にも撮影の主旨について説明を行い、了解が得られたことが確認された後に撮影が開始された。

さらに、この映像は主催者のための記録資料ではなく、インターネット上の動画共有サービスを利用して動画を公開し、不特定多数によって閲覧されることを前提に作成された。DVDとは異なり、YouTubeなどのインターネット動画閲覧サービスは、誰でも気軽にアクセスでき、複数のウェブサイトから「リンク」を設けたり、「動画再生タグ」をページ内に埋め込んだりすることが比較的容易にできる。このような動画閲覧サービスを利用することで、一度きりの参加者であっても、自分たちの体験したことが、どのように外から見えるのかを別の視点から捉え直すことができる。また、単なるイベント紹介映像ではなく、当日参加しなかった人々が映像鑑賞を通してダンスに触れることができるために、以下に述べるように撮影と編集に工夫が凝らされている。その結果、映像公開後、参加せずに映像だけを観た人々から様々な感想が寄せられた。

また、ワークショップの全体像を映像によって伝えることが映像制作の目的ではない。ワークショップ全体の意味や目的については、文字資料などによって別途補足することが可能である。映像表現は出来事の全体像を示すには不適当である、とすら筆者は考えている。映像表現は、むしろ、出来事に居合わせた者にすら見逃されてしまうような細部の強調、視点の選択にこそ最大限の力を発揮することができる。そうした考えから、映像のなかには説明的な部分はまったく含まれておらず、先に述べたダンスの生成という観点から撮影と編集が行われている。しかも、公開時に付されるタイトル、日付、場所を除き、映像によって提示されていることがらがどういった意味で「ダンス」として鑑賞できるのかの判断についても、完全に視聴者に委ねられている。つまり、誰にでも分かりやすい記録や説明ではなく、視聴者の解釈に大きく依存する映像作品を提示することが意図されていると言ってよいだろう。

2.2 方法

一般に、インターネット上の動画共有サービスにおいては、アップロード可能な動画の時間幅が制限されていることがほとんどである。筆者が選んだサービス、YouTubeでは、利用当

時、10分間が最長の制限時間であった。そこで、内容にかかわらず映像作品１本の時間幅を10分に固定し、１回のワークショップにつき、３～４本だけをアップロードし、公開することにした。撮影そのものは、ワークショップの開催されている２～３時間のあいだ、ほぼ全体を通して行われている。

また、通常、数時間の催しを映像編集する場合、数秒のカットを多数用意して、「ダイジェスト」風にまとめられることが多い。とりわけ10分間という短編作品になると、生じた出来事をいかに効率よくまとめあげるかが編集の腕の見せ所となる。

しかし、今回は次のような理由から、10分という時間の持続のなかで「カット」を一切行わない10分間１カットという手法を採用することにした。撮影された動画の編集には、Apple社の QuickTime Pro が使用され、10分間の切り取り作業以外には、特別な編集機能が用いられていない。

1．デジタルビデオカメラさえあれば、誰でも比較的容易に撮影、編集、共有できる、身体ワークショップの映像記録の手法を開発する。
2．ワークショップのなかで、ある出来事（ダンス）が生成し、終了するのに、少なくとも５分以上の時間幅が必要であり、しかも即興的なパフォーマンスにおいては、生成や変化のプロセスが大きな意味をもつため、プロセスそのものを途切れずに記録することが重要となる。
3．身体感覚およびダンス（パフォーマンス）の観点から、カットによって裁断され、つなぎ合わされた映像ではなく、ワークショップの現場で流れた同じ〈時間の持続〉を視聴者にも体験してもらう。

撮影されたものから10分間を切り取ればよいので、どこを切り取るのか慎重に選ぶだけで、極めて短時間で編集が可能である。そのため、ほぼ当日中に共有・公開ができることがこの手法のメリットとしてあげられるであろう。コンピュータの使用によって、映像編集が非常に身近なものとなったとはいえ、編集の作業はやはり複雑であるだけでなく、数時間の記録を10分にまとめあげるにはある程度の熟練が必要とされる。この手法を用いれば、撮影や切り取りの質の違いは別にしても、紋切り型に陥らない個性的な映像制作を行うことができる。逆に言えば、短時間に切り取り編集するにはパターン化が避けられず、できごとがどんなに面白くても、単調な仕上がりに終わる危険性が十分にある。

反対に、この手法のデメリットとして、撮影に相当の負荷がかかることが指摘されよう。筆者の場合、肉眼でワークショップの進み方を十分に確認しながら、同時にカメラのモニターから目を離さずに、目の前で展開していく出来事のどの部分にフレームをあわせ、どのようにカメラを動かすのかに非常に神経を注いでいる。また、全体を俯瞰したショットのままでは、単調で退屈な映像に堕してしまうので、できるだけクローズアップを多用し、肉眼では捉えにくい細部の動きを捉えることに集中している。それと同時に、ダンサーの動きがフレームから外れてしまわないように、ダンサーの動きをほぼ予測しながら、ダンサーと一緒に動くという感

覚をもって撮影をしている。この点に関しては、先に述べた通り、ダンサー（被写体）との信頼関係、ダンサーの身体の動きのもつ特徴を適確に捉えことが不可欠となる。

ダンサーや参加者に緊張を強いないために、ある程度離れた距離から撮影が行われた。そのため今回の撮影にあたっては、離れたところから安定したクローズアップができるように、ほとんどの場合三脚が使用されている。撮影に不慣れな人であっても、三脚を使用することにより、10分間という時間が持続するあいだ、安定した映像を収めることが可能になると考えられる。

2.3 作品解説

公開された2010年度前半の10分映像は以下の通りである。YouTubeは世界中どこからも閲覧することができるので、タイトルや説明は英文で表記されている。

5月24日　「水のダンス」から

Dance with Water in Stewpot（鍋の水）
http://www.youtube.com/watch?v=5MZxdW5u04A

Dance with a Glass of Water（コップの水）
http://www.youtube.com/watch?v=ABvEJ3DZXFI

Dance with Water Pool（プールの水）
http://www.youtube.com/watch?v=jo-ZYgIlc68

Dance with Water on Concrete（コンクリートの水溜まり）
http://www.youtube.com/watch?v=xyPqHOcsecs

7月8日　「ケムに舞う」

Dancin'cense（お香踊り）
http://www.youtube.com/watch?v=C1zsolxK0RA

Dry Dance Ice（ドライアイス）
http://www.youtube.com/watch?v=Pu2VcQMXDSM

Smoke on the Ice（ドライアイス、蚊取り線香）
http://www.youtube.com/watch?v=qjLggZdBevw

以上から、本報告に添付している２つの作品について、やや詳しく解説を試みる。

「コンクリートの水溜まり」（Dance with Water on Concrete）

なお、本誌は大阪大学機関リポジトリ（OUKA）に掲載されているため、動画はOUKAを参照のこと。
http://ir.library.osaka-u.ac.jp/meta-bin/mt-pdetail.cgi?cd=00041231

この回では、全体を通して人間の身体よりも水の表面を映像化することに撮影の焦点が絞られた。そこから鍋の水、コップの水、プールの水、水溜まり、の４種類の10分映像が切り取られた。この４本すべてに共通しているのは、「ダンス」を人間の身体の動きに限定して考えることなく、人間の身体と一体になって動き出す水の姿に焦点があてられている点である。

この最後の「水溜まり」では、人間の身体の動きが生み出す波紋と、風などの自然が生み出す波紋を対比的に描き出すことが撮影時に意識して行われている。水面の変化が十分に見えるように、照明の位置とカメラのアングルを工夫するとともに、参加者が画面から不在になってからは、人間の動きを除外するために、カメラをまったく動かさないように注意が払われている。

［0：00～］冒頭は、空中に放り投げられた水が大きな水溜まりを打つところから始まる。画面は水面だけに固定され、参加者の声だけが聞こえて、周囲の様子は分からない。［0：45～］やがてダンサーが水に満たされたコップを片手の甲に乗せて画面に登場し、しばらく水と戯れる。カメラもやや引きになって背後の建物までが映し出される。［1：50～］ダンサーがコップを乗せた右手を高くあげてポーズをとり、徐々に舞い始めた彼をカメラは追う。［2：10～］途中から彼の全身の動きすべてを撮影することを止め、足の繊細な動きがクローズアップされる。ダンサーの舞いの全体像よりも、飛んで来る水しぶき、足の動きによって生される出す水面の変化そのものを画面は捉えている。［4：40～］彼が腰を屈めてコップの水を水溜まりにゆっくりと注ぎ、水面に波紋が広がるなか、穏やかに画面から消えていく。［5：12～］彼が去った後も17秒ほど波紋が残り、やがて、水面に残されたボールを除いて、水面が鏡のように背後の建物を反射する。［5：40～］そのうち、終了の時刻になったためか、中に戻りましょうという声が聴こえ、地面に投げられたボールなどが拾われながら、いくつもの足が水面に波紋を作っていく。［6：45～］参加者の一人が水溜まりをそっと歩くその様子は水面を歩いているように見える。［7：30～］誰も画面から消えてしまい、声も遠ざかっていく。

画面は、そのまま誰もいない水面に向けられたまま、最後まで数分が経過する。［9：30～］人気がなくなって鏡のように、建物の映像を反射する水面に、風が僅かな歪みをもたらす。

最後の２分半のあいだ、視覚的な変化はほんの僅かである。にもかかわらず音声面では、ワークショップが一段落し、片づけて室内に戻る参加者の話し声が遠ざかる様子、車が脇を通過する音、遠くの道路の音などが記録されている。通常の映像記録編集の場合は、この２分半は不要な部分とみなされ、使用されることはまずないといってよいだろう。一つに、この10分間を切り取る方法を採用することによって、撮影現場で生じた出来事の予兆や余白や余韻を無理なく提示することができ、身体ワークショップ、パフォーマンスにとって重要な空気感や雰囲気というものを表現することが可能になる。また、先に述べたように、このワークショップでは人間の身体の動きのみならず、身体の動きが発端となって物事がそれ自体で動いていく様子がダンスに見立てられることも、制作者のねらいであった。そのような趣旨からも、人気のなくなった水面と音に視聴者がじっくりつきあえる時間を残すことが選択されている。

「お香踊り」（Danc'incense）

なお、本誌は大阪大学機関リポジトリ（OUKA）に掲載されているため、動画はOUKAを参照のこと。
http://ir.library.osaka-u.ac.jp/meta-bin/mt-pdetail.cgi?cd=00041231

煙をテーマにしたこの回のワークショップでは、蚊取り線香、線香、ドライアイスが使用された。撮影にあたっては、前回と同じく、豊かな煙の表情を捉えることに重きが置かれているが、水とは異なり煙の場合は身体とのダイレクトな相互作用が起こりにくいため、クローズアップを多用しながら、身体と煙のどちらをフレームに収めるのかをその都度選択することによって両者の関係が浮かび上がるように全体に工夫がされている。お香に火がつけられ消えるまでの舞い、水に浸されたドライアイスから吹き出す煙に魅せられて参加者が遊ぶ様子、ドライアイスから、蚊取り線香の煙へと移行して、二人が踊り出す様子、この３つの場面がそれぞれ10分に切り取られた。

［0：00～］開始画面はクローズアップされた香立て。そこに差されたお香にマッチで火がつけられ、煙が立ち上る。［0：39～］上方より兎に象られた香立てのカバーがゆっくりと舞い降り、煙を吸ったり吐いたりする。［1：30～］兎を動かしていた手が画面に入り、画面がやや引いて、手がゆっくりと兎（カバー）を香立ての上に乗せる。［1：52～］兎から立ち上

る煙を見つめる参加者が写された後、［1：56～］再び手が登場して、兎から煙が出て来る穴を閉じたり開いたりしながら煙と戯れる様子をクローズアップする。［3：00～］手が去り、今度は兎からゆっくり立ち上る煙の動きにあわせてカメラが動きだし、煙の形の変化と移動の様子を捉える。２度煙を追いかける動きがなされた後に、背後の椅子に焦点があわされ、ややぼやけた状態で兎から煙が立ち上る。［5：00～］兎の上方でゆるやかに舞い始めた手をカメラが追う。手は煙の動きに呼応しながら動いているようだが、煙は写されずに手だけをアップで捉える。［6：00～］手の動きが大きくなるに従い、肩が見えるまで画面は引き、立ち上がったダンサーの上半身があらわになる。［6：35～］やがてダンサーは全身を使って踊りだすが、画面はまだ上半身の動きだけを追い、ダンサーが凝視している煙を画面の外においている。［7：15～］全身が映し出され、ようやくダンサーと煙の双方の動きが見えるようになる。［7：30～］腰を屈めたダンサーは、いわば煙と一体となり、視覚上も完全に重なる。［8：33～］カメラ自体が移動し、照明が画面のなかに映り込み、逆光状態でダンスを捉える。煙は残り僅かとなり、ダンサーの動きもより緩慢になる。［9：48～］ダンサーの半身は香立ての置かれた箱の後ろに隠れ、ちょうど手足が箱から生えているように見えるようになる。

実際には、あと１分ほどダンサーの動きは持続しているが、10分間の制約のために動きの途中で作品は終わっている。編集上の選択としては、冒頭の火をつける場面と兎を動かす場面の後からを開始点にすれば、この最後の１分も10分の枠内に含むことが可能であったが、お香の煙の誕生と消滅、ダンスの生成と終息という両方の観点から、この作品のように煙が立ち上る瞬間から両者がほぼ終息に向かう時点までを収めるという選択がなされることになった。上記の「水溜まり」作品とは逆に、動きの途中で映像が切られることで、慣性に従うように視聴者の想像のなかで動きが自由に展開していくことが映像の余韻として期待されている。

2.4 《Ten Minutes Project》今後に向けた課題

「からだトーク」映像記録公開で用いられたこの10分間切り取りの手法による作品制作を、筆者は《Ten Minutes Project》と名づけ、このワークショップ以外の映像記録にも応用し、すでに約半年で40本以上の10分映像がYouTube上に公開されている。編集にほとんど時間を要しないため、アップロードに関する手間さえ厭わなければ、「速報性」に優れ、多数のイベント開催にも対応可能な映像記録・公開方法であると考えられる。さらに、インターネット公開を利用する利点として、編集作業によって映像そのものに文字情報や声による解説を入れなくとも、解説文として文字による情報追加を事後的に行うことができる。さらにまた、この編集・公開方法を用いれば、過去の映像記録を（再）利用して新たに映像を制作することもできるだろう。この点からも、この10分間の切り取りは、編集されずに眠ったままである映像記録を、特別な技術を要さず手軽に一般に公開する方法として有効であると思われる。

他方、10分という枠組みは、あくまでも制作者の視点から選ばれたものであり、インターネットを経由した閲覧者によって、果たして10分という時間枠が長過ぎるのかどうか、まだ評価は定かではない。5分が妥当なのか、あるいは7分なのか、確かな根拠はない。実際に、筆者もいくつか５分間の切り取りを試作してみたところ、５分間の場合は出来事の一つの小さな単

位や要素に絞り込むことになるため、ある部分だけを強調する目的の上では有用であるようにも思われる。その反面、出来事の変化が小さな単位に切り取られてしまうため、現場で持続していた空気感や密度、より大きな流れを視聴者が直観的に捉えることが難しくなる。また、２時間程度のイベントを最大で30分から40分ほどに映像作品化する場合、10分の切り取りであれば、３～４本程度を作成してさえおけば、あとは視聴者が時間に応じて１本、２本と選択して見るだけで十分であるが、例えば５分の切り取りを採用して６本～８本を作成するとなると、作成本数が多くなる上に、制作者、視聴者のいずれの側でも、何を選び、どの順序で見るべきかなどについて考慮せざるを得なくなり、制作した後になってから制作者、視聴者の双方にとって考えるべき点が多くなると予想される。つまり、10分間の選択は、そのなかに流れやコンテクストがある程度含まれているがゆえに、制作者が念入りに選択さえすれば、複雑な編集作業を介さずとも流れやコンテクストは視聴者に伝わりやすいといえる。

最後に、この10分間無編集の切り取り法は、身体表現パフォーマンス、とくに即興を中心にその場で生み出されて、何が起こるか分からない種類の出来事を記録するのに適しているといえるが、反対に、ワークショップ等の手順が予め決められていて、記録もその手順どおりに行われなければならない場合にはまったく不向きであろう。つまり、この方法は、10分という時間枠のなかに、ある出来事が降り立つのを待つ、という姿勢が主催者・記録者（そして視聴者）のあいだで共有されている場合にこそ有効な手段なのである。