

令和 5 年 9 月 25 日現在

機関番号：12606

研究種目：基盤研究(B)（一般）

研究期間：2020～2022

課題番号：20H01217

研究課題名（和文）ポストドキュメンタリー作品研究のための多言語コーパスの構築とその応用

研究課題名（英文）Construction and Application of a Multilingual Corpus for the Studies of Post-Documentary Arts

研究代表者

桂 英史（KATSURA, EISHI）

東京藝術大学・大学院映像研究科・教授

研究者番号：60204450

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 12,800,000円

研究成果の概要（和文）：本研究課題では、リサーチに基づくエッセイフィルムなどを発表するアーティストからナレーション、インタビュー、朗読などの音声データを提供してもらい、テキスト化するとともに、形態素解析して単語の頻度を分析し、コーパス作成の基準とした。最終的には音声コーパスを作成するとともに、コーパスを検索したり視覚化された頻度を閲覧するためのインタフェースをVRで構築し提供する可能性について、実験を行った。これにより、作成したコーパスとVRを用いたインタフェースを、視覚芸術と文字表象の関係を「声の記憶術」として探究するための基盤を構築することができた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究は、芸術実践論の立場から学術的な意義と社会的な意義を持っている。芸術作品の言語的な特徴や社会的なメッセージの理解と探求を通じたコーパスの構築は、文化的な多様性の促進や社会問題の啓発、芸術と言語の関係論の探究など、芸術が社会に対して果たす役割を深めるきっかけとなることが期待される。また、文字表象の視覚文化的な言語論としての意義について探究することは、芸術実践における理論や方法論の発展にも寄与し、視覚芸術と詩や小説などの言語芸術、あるいは社会科学の接点を広げることを促すきっかけとなり得ることは、新たな芸術知見やアプローチが生まれる可能性を示唆している。

研究成果の概要（英文）：In this research project, we asked artists who present research-based essay films to provide audio data such as narrations, interviews, and readings, which we converted into text and analyzed for word frequencies using morphological analysis to create a corpus. Finally, we created a speech corpus and experimented with the possibility of building and providing an interface in VR for searching the corpus and viewing word frequencies and distributions. Furthermore, this research contributes to the development of theories and methodologies in artistic practice through the understanding and exploration of the linguistic characteristics and social messages of works of art, and suggests the possibility of generating new knowledge and approaches by expanding the interface between art and literature or social sciences.

研究分野：芸術実践論

キーワード：ポストドキュメンタリー 音声コーパス 文字表象 記憶術 エッセイフィルム ナレーション インタビュー 声

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

「ポストシネマ」「エッセイ・フィルム」「ソーシャル・エンゲイジ・アート」「ポストドラマ演劇」という四つの学術的な背景を持っている。

本研究『ポストドキュメンタリー作品研究のための多言語コーパスの構築とその応用』は、作り手の主観から逃れることができないドキュメンタリーのディレンマがむしろ積極的に援用された映像作品やメディアパフォーマンスなどの芸術的な実践を「ポストドキュメンタリー」と総称し、そのポストドキュメンタリーがメタフィクションとして制作されるプロセスで生産される言語資源を収集し、多言語コーパスとして組織化し、物語分析に応用する実証研究である。具体的には 都市をテーマとしたメディアプロジェクト(映像作品やパフォーマンス作品などの制作)を実践するためのリサーチ(現地調査や対面調査)を行う リサーチと実践において言語資源(テキストや発話)を収集する

収集した言語資源をデータベースとして保存管理するコーパスを構築する 物語分析によって現実と言葉を描き出すメディアプロジェクトの社会的な役割や政治的な意義をあきらかにする、という学術的な背景をもつ。

2. 研究の目的

表現としての「メタフィクション」は社会的な現実や政治的な思想・信条を伝えられるか 現実を忠実に記録し、映像・写真・テキストとして再構成した表現であると理解されているドキュメンタリーの中にフィクションの要素、つまり制作者の語りが入ってしまうことは避けられない。本研究の核心には、制作者の語りをむしろ受容者に意識させることで、虚構あるいは演出を通じて現実の切実さを実感させるメタフィクションはどのように社会的な現実や政治的な思想・信条を伝えられるのだろうか、という問題意識がある。

視覚芸術やメディアプロジェクトにおいて、言語表現はどのような役割を担うのか 視覚芸術やメディアプロジェクトの実践において、言語表現の役割に焦点を当てられることはあまりない。本研究はメタフィクションを前提とするポストドキュメンタリーにとって、物語(narrative)分析や物語論(narratology)はどのような研究のベンチマークとなるのか、という問いがある。

3. 研究の方法

本研究課題では、複数の言語でのリサーチを基礎とするポストドキュメンタリー作品に関する研究を行いました。この研究では、アーティストから提供された音声データを活用し、テキスト化および形態素解析を行い、単語の頻度を分析することでコーパスを作成するための基準とした。

まず、アーティストから提供された音声データをテキスト化しました。これにより、音声データをテキスト形式で扱えるようになり、後続の分析作業に利用することができる。

次に、テキストデータに形態素解析を適用し、単語の頻度を分析しました。形態素解析によって、テキストを単語や形態素の単位に分割することができます。その結果、単語の出現頻度や共起関係などを把握することができた。

これらの手法を用いて作成されたコーパスは、最終的に音声コーパスのプロトタイプとして構築された。

コーパスの内容を検索したり、視覚化したりすることのできる頻度を閲覧するためのインタフェースを VR で構築することも可能である。

この研究では、実験を通じて上記の手法やインタフェースの有用性を検証した。実際にコーパスのプロトタイプを作成し、そのデータを活用して研究者やアーティストが情報を検索したり、視覚化された頻度情報を閲覧したりすることも示した。

4. 研究成果

「ポストドキュメンタリー作品研究のための多言語コーパスの構築とその応用」の研究課題は、芸術実践論の立場から非常に重要な学術的意義と社会的意義を持っている。

まず、この研究はポストドキュメンタリー作品における言語表現の特徴や傾向を明らかにすることにより、芸術実践の理論と方法論に貢献します。アーティストから提供された音声データをテキスト化し、形態素解析して単語の頻度を分析することで、作品内で頻出するテーマや概念、言語の使用法などを抽出することができる。これにより、芸術作品が社会や文化にどのように関与しているのか、作品の表現手法がどのような意味を持っているのかを理解する上での手がかりとなる。

さらに、研究成果は芸術実践の領域における文化研究や社会科学への応用にも貢献する。多言語コーパスの作成と分析により、異なる文化や社会背景における芸術表現の相違点や共通点を把握することが可能となる。これにより、異文化間の理解を促進し、異なる言語や文化に基づく芸術作品の交流や共同制作を促進することが可能となる。また、言語の使用法やテーマの分析を通じて、社会の特定の問題やテーマに関する洞察を得ることもできる。これは、社会課題や文化的な変動に対してアーティストがより関与し、意義ある芸術作品を制作する上でも貢献することができるだろう。

さらに、研究成果は視覚芸術と文学的表現の融合に関する先駆的な試みとなる。VR を利用したインタフェースの構築により、音声コーパスを検索したり、視覚化された頻度を閲覧したりすることが可能となる。これにより、視覚的なインタラクションを通じて芸術作品の探求や研究を行うことができるだけでなく、メタフィクションを前提とするポストドキュメンタリーの研究にとって、物語 (narrative) 分析や物語論 (narratology) を視覚的にサポートすることができる有力なプラットフォームとなる可能性がある。

また、このような芸術実践論の立場からの研究成果には、以下のような社会的意義がある。

- ・ 文化の多様性の促進:

多言語コーパスの構築と分析により、異なる言語や文化の表現方法や特徴を明らかにすることができる。これにより、異文化間の理解が深まり、文化の多様性を尊重する社会の形成に寄与することになるだろう。また、異なる言語や文化に根ざした芸術作品の交流や共同制作が進むことで、文化的な対話と共感を生み出し、社会的な結束力を高めることが期待される。

- ・ 社会課題の発見的な学習と批評:

ポストドキュメンタリー作品は同時代の社会課題に深く関わっている。この研究によって、音声データのテキスト化と分析を通じて、作品内で取り上げられる社会課題についての洞察が得られる。これにより、アーティストや観客は同時代の社会課題に対してより深い理解を促し、問題の意識化や批評的な議論を促進することが可能となることが明らかになった。

・ 視覚芸術と文学表現の融合の推進:

VRを利用したインタフェースの構築は、視覚的に芸術と文学表現の融合を具現化する一例となるであろう。この研究成果は、新たな表現手法や芸術体験の創造を促進し、芸術領域における技術の進歩と革新を促すことになる。また、VRを通じて芸術作品を探求したり視覚化したりするために頻度を閲覧することで、一般の人々も芸術に触れる機会を得ることができる。これにより、芸術へのアクセスが広がり、芸術の普及と文化的な豊かさが促進される。

以上のように、「ポストドキュメンタリー作品研究のための多言語コーパスの構築とその応用」の研究成果は、芸術実践論の立場から学術的な意義と社会的な意義を持っている。芸術は社会において重要な役割を果たし、社会問題への関心や意識を高めることができる。この研究によって、芸術作品が社会的なメッセージや問題提起を行う手段としての力を持つことが明らかになる。

さらに、芸術実践論の視点からこの研究成果を評価すると、以下のような学術的意義がある。

・ 芸術の表現手法の理解と拡張:

芸術作品の言語的な特徴や表現手法を研究することで、アーティストや研究者はより深い理解を得ることができる。テキスト化と形態素解析による頻度分析は、芸術作品の内部構造やテーマの傾向を明らかにする上で有用となる。これによって、アーティストは自身の作品の意図や効果をより明確に理解し、より洗練された表現を追求することができる。

・ 芸術と社会科学の接点の拡大:

芸術は個人の感情や美的な要素だけでなく、社会的な現象や文化の側面も反映している。この研究によって、芸術作品と社会科学の接点を深めることができる。音声コーパスの分析を通じて、芸術作品が社会や文化の特定の側面をどのように映し出しているのかを明らかにすることができた。これにより、芸術と社会科学の間の対話や共同研究が促進され、新たな知見やアプローチが生まれる可能性がある。

・ 芸術作品の効果と受容に関する理解の深化:

芸術作品は受け手に対して様々な影響を与える可能性がある。この研究によって、言語の使用やテーマの頻度分析を通じて、芸術作品が観客に与える影響や受容の過程を理解することができる。また、VRを用いたインタフェースの構築によって、芸術作品をより身近に体験し、視覚化されたデータの閲覧によって芸術作品の効果を視覚化することができる。これにより、芸術作品の受容に関する研究や評価が進み、芸術の効果的な伝達や共感を促す手法や要素をより具体的に把握することができた。

以上のように、「ポストドキュメンタリー作品研究のための多言語コーパスの構築とその応用」の研究は、芸術実践論の立場から学術的な意義と社会的な意義を持っている。芸術作品の言語的な特徴や社会的なメッセージの理解と探求を通じて、文化的な多様性の促進や社会問題の啓発、芸術と技術の融合の推進など、芸術が社会に対して果たす役割を深めることが期待される。また、芸術実践における理論や方法論の発展にも寄与し、芸術と社会科学の接点を広げることで新たな知見やアプローチが生まれる可能性がある。

この研究の成果は、芸術実践論におけるポストドキュメンタリー作品の研究への貢献として評価されるべきである。また、VR インタフェースの開発によって、研究者や芸術家がデータを効果的に利用し、新たな洞察を得ることができる環境を提供することを示唆している。以上の成果に基づいて「声の記憶術」として論考を『LOOP13 映像メディア学に』寄稿し掲載された。さらには研究分担者との対論を含む成果報告の小冊子として編集・製作し、無料頒布している。

今後とも、引き続き、より多様な音声データを含むコーパスを更新し、さらに洗練された VR インタフェースの開発に取り組む予定である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 0件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 桂英史	4. 巻 11
2. 論文標題 プロメテウスのための新しい命法	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 LOOP 映像メディア学	6. 最初と最後の頁 50-99
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 西條朋行	4. 巻 11
2. 論文標題 疎外と平穩	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 LOOP 映像メディア学	6. 最初と最後の頁 69-91
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計6件（うち招待講演 6件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 高山明
2. 発表標題 『模型都市東京』（作品発表）
3. 学会等名 会場：建築倉庫ミュージアム 展示室B（東京） 主催：建築倉庫ミュージアム（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Akira Takayama(PortB)
2. 発表標題 "Heterotopia Garden"
3. 学会等名 Venue: Online Organized by Onassis Foundation, Athens, Greece.（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 高山明
2. 発表標題 『ワグナー・プロジェクト』
3. 学会等名 会場：大分市 お部屋ラボ 祝祭の広場 主催：大分市（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 高山明
2. 発表標題 『ワグナー・プロジェクト プレイメント ヒップホップの学校 1DAY学校説明会』
3. 学会等名 会場：金沢21世紀美術館 シアター21 主催：金沢21世紀美術館 [公益財団法人金沢芸術創造財団]（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 高山明
2. 発表標題 『光のない。－エピローグ？』
3. 学会等名 会場：ニュー新橋ビルおよび新橋駅周辺（東京） 主催：シアターコモンズ実行委員会 ほか（招待講演）
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Akira Takayama(PortB)
2. 発表標題 "Hoelderlin Heterotopia"
3. 学会等名 Venue: Hoelderlin Pfad (App/Audio-Walk/Begleitete Wanderung) Organized by Kuestlerhaus Mousonturm / Frankfurt (招待講演)
4. 発表年 2020年～2021年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 桂英史	4. 発行年 2022年
2. 出版社 左右社	5. 総ページ数 315
3. 書名 メディアエコロジー 端末市民のゆくえ	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	桐山 孝司 (Kiryama Takashi) (10234402)	東京藝術大学・大学院映像研究科・教授 (12606)	
研究分担者	布山 毅 (Fuyama Tsuyoshi) (10336654)	東京藝術大学・大学院映像研究科・教授 (12606)	
研究分担者	西條 朋行 (Saijo Tomoyuki) (50373014)	東京藝術大学・大学院映像研究科・講師 (12606)	
研究分担者	高山 明 (Takayama Akira) (60748333)	東京藝術大学・大学院映像研究科・教授 (12606)	
研究分担者	畠山 直哉 (Hatakeyama Naoya) (60817641)	東京藝術大学・大学院映像研究科・教授 (12606)	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	和田 信太郎 (Wada Shintaro) (80648353)	東京藝術大学・大学院映像研究科・助教 (12606)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関