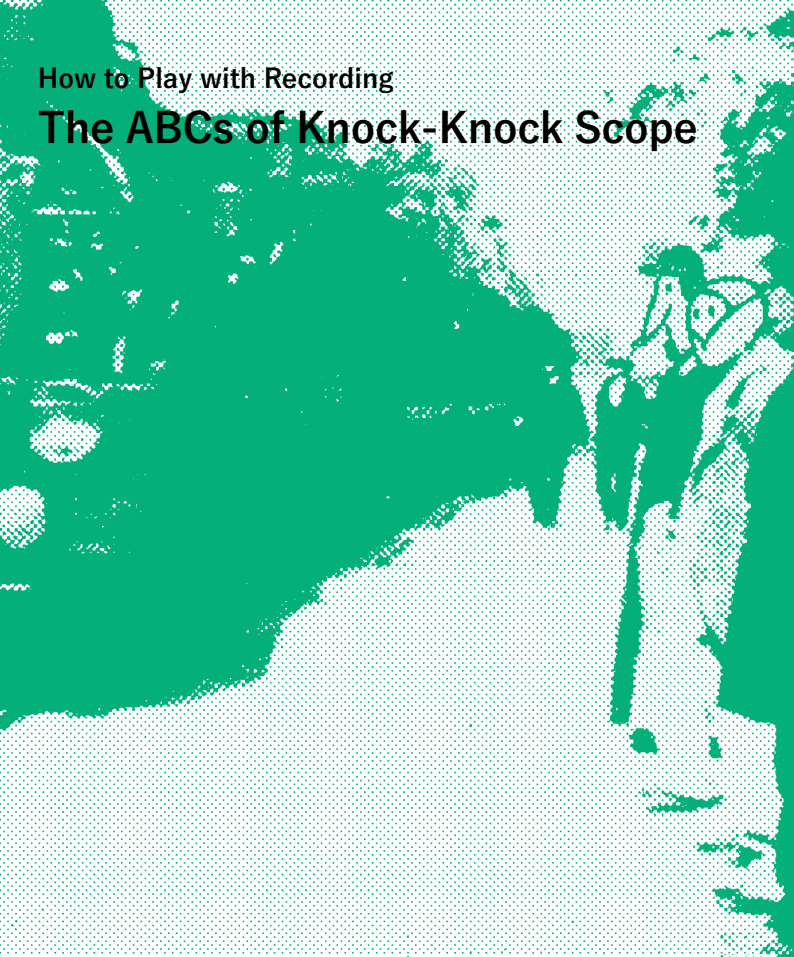


のこすことのアソビカタ

# ノコノコスコープのイロハ

How to Play with Recording

## The ABCs of Knock-Knock Scope



## のこすことをあそぶために


ノコノコスコープとは、カンタンなルールを設けることによって、初心者・経験者を問わず、誰もがビデオカメラや携帯端末を使って参加できる「記録 record」の遊びです。

日常の暮らしのなにげない1コマから、イベントや祝祭の決定的瞬間、プロジェクトの記録まで、「出来事」の瞬間を多様な視点から「映像」で切り取っていく。そんな遊び方を、ぜひあなたも楽しんでみませんか。

## To Play with Recording

Knock-Knock Scope plays with *recordings* that anyone—from beginner to the experienced—can participate with a digital video camera or a mobile phone by following simple rules.

Content can include ordinary scenes in daily life, decisive moments in events and festivals and documentation of projects. Knock-Knock Scope guides you to *play* of recording by cutting out such moments of *occurrence* with moving image from different perspectives.



略して「ノコスコ」、  
まずはイロハから！

なんか楽しそうやん、  
やってみよ。

ムシクン

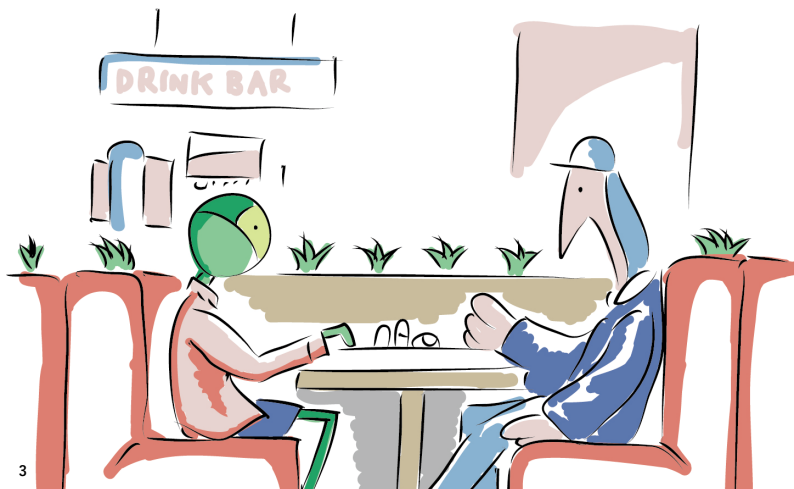
トリサン

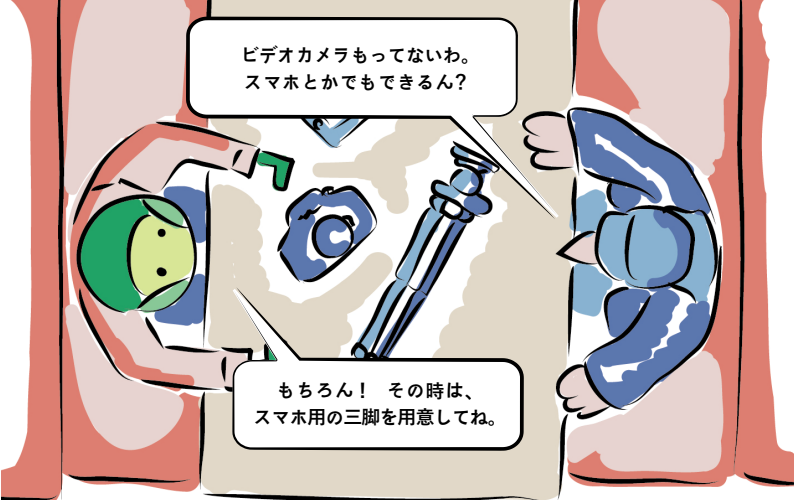
# ① 準備

遊び方はきわめてシンプル。ノコノコスコープは、[撮影]と[鑑賞]といった2つのパートから構成されています。[撮影]と[鑑賞]は、それぞれ3つのルールが設定されています。そのルールに従えば、さまざまな「出来事」をさまざまな視点から、楽しみながら記録できます。

## A Preparation

Play is extremely simple. Knock-Knock Scope consists of two parts; shooting and viewing. Each part has 3 rules. These rules guide participants to record various scenes from various perspectives with fun.





### 記録するもの

- ・ 日常の暮らしの1コマ
- ・ イベントや祝祭
- ・ 長期的なプロジェクト
- \* その他、あらゆる「出来事」を記録することに適用可能です。

### かかる時間

およそ2.5時間

1. オリエンテーション (20分)
2. 撮影その1 (30分)
3. 鑑賞その1 (30分)
4. 撮影その2 (30分)
5. 鑑賞その2 (30分)
6. ふりかえり (10分)

あそぶ人数：10～15人

### 準備するもの

- ・ デジタルビデオカメラ  
(動画撮影機能のあるデジタルカメラや携帯端末でも代替可能)
- ・ 三脚
- ・ 記録媒体&カードリーダー  
(記録媒体が内蔵されている場合は、準備する必要はありません)
- ・ 動画再生機能がインストールされたコンピュータ
- ・ プロジェクタ

### Recording materials

- ・ Scenes from daily life
- ・ Events and festivals
- ・ Long-term projects
- \* Recordings of any events are applicable.

### Length of time

Approx. 2.5 hours

1. Introduction (20 min.)
2. Shooting 1 (30 min.)
3. Viewing 1 (30 min.)
4. Shooting 2 (30 min.)
5. Viewing 2 (30 min.)
6. Review (10 min.)

Number of People: 10-15 people

### What to prepare

- ・ Digital video cameras, digital cameras or mobile phones with video function
- ・ Tripods
- ・ A computer installed media player
- ・ A data storage device and a card reader (if required)
- ・ A projector

# □ 撮影

撮影するときの3つのルール

- 三脚を用いて定点撮影（手持ちはNG）
- 撮影中にズームしない
- 撮影時間はおよそ1分

## B Shot

3 rules for shooting

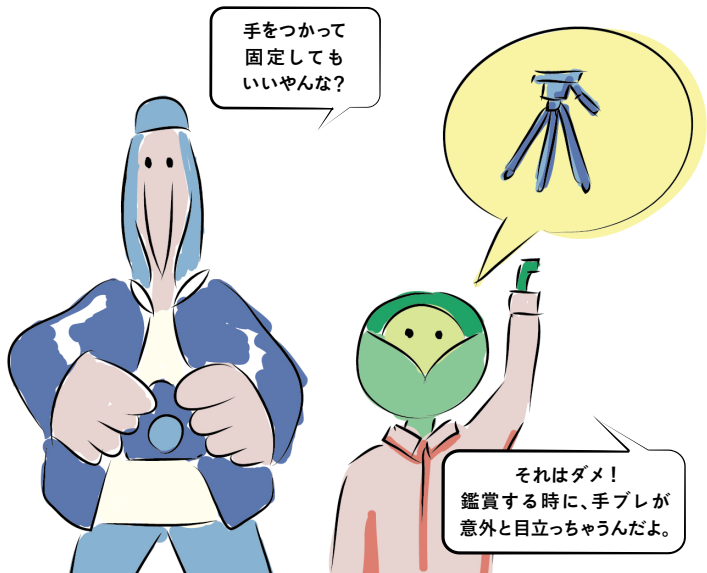
- Fixed point shooting using a tripod
- No zoom
- 1 minute shooting



## 画角をきめる

撮影したい場所まで行き、ファインダーをのぞきながら画角をきめます。

\* かならずカメラを固定してください。三脚が用意できない場合は、床や手すり、壁面などで工夫してカメラを固定してください。



## Angle of view

Find a place to shoot and decide an angle view through a finder.

\* Camera must be fixed. If no tripod, use floor, handrail or wall to fix the camera.

## 撮影をはじめる

画角がきまれば、カメラがゆれないようにやさしく[録画ボタン]をおします。  
そして1分間、じっと待ちます。

1分間も定点で撮る  
意味がようわからん。



普段は気づかない、  
いろんなものが  
見えてくるんだよ、たぶん。

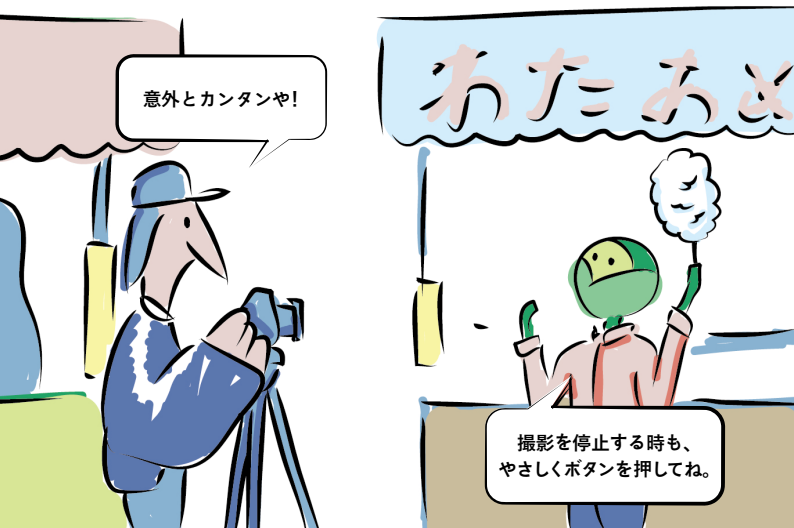
## Shooting

After the angle of view is fixed, press [record] softly not to move the camera and wait for 1 minute.



## 撮影をおわる

1分たったところで、[録画ボタン]をふたたび押して、撮影を停止します。  
あっという間に完了です！



## Stop Shooting

After 1 minute, press the button again to stop.  
It's done!

### 注意すること

- 車 … 撮影時は、自動車・自転車・歩行者など、周囲への配慮を忘れずに。
- 人 … 断りなく人にカメラをむけるとびっくりさせてしまいます。始めに一声かけましょう。
- ビデオ … ビデオカメラと三脚は精密機器です。移動の際は大切に扱しましょう。

### Attention to:

- Cars: Pay attention to cars, bicycles and people during shooting.
- People: Do not point a video camera at people without any permission. They will be surprised.
- Video: Handle cameras and tripods with care. They are delicate.

# 鑑賞

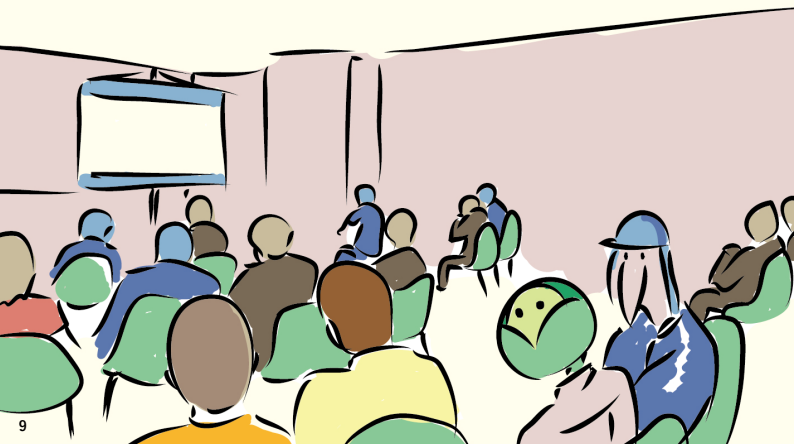
## 鑑賞するときの3つのルール

- 一人につき、1つの映像を選ぶ
- 音声をOFFにして上映する
- 撮影者は撮影の意図を説明し、みんなで鑑賞し、語り合う

# Viewing

## 3 rules for viewing


- Choose 1 video.
- Screen the video with no sound.
- Cameraperson talks while viewing and discussing together.



## 映像をえらぶ

撮影者は自分が撮影した映像の中から、上映したいものを選びます。

\* 一人につき1つの映像を選びます。時間に応じて変更してもかまいません。



いっぱい撮ってしもうたわ。

まずはお気に入りを1本!

## Choose 1 video

Cameraperson chooses 1 video each he/she wants to show.

\* Numbers of video can be changed according to the length of the screening.

## 上映&説明する

撮影者は、映像を再生しながら、説明を行います。

撮影にいたるまでのエピソードや感想なども、あわせて発言します。

\* 話しやすいように音声は消すのが望ましいですが、状況に応じて変更してもかまいません。



## Viewing and Talk.

A cameraperson explains his/her intentions and feelings while screening.  
No sound is recommended to hear participants' speaking.

## みんなで語り合う

映像の上映ごとに、みんなでディスカッションします。

\* 語り合ったことを残すための記入シート(アンケート)を用意すると、最後のふりかえりに役立ちます。



## Discussion

Participants will have a discussion after each screening.

\* A discussion sheet or questionnaire helps to review.

### 注意すること

- まずは撮影者の語りをじっくり聞いてみましょう。
- 質問や疑問などがあれば、撮影者の語りのあとに積極的に発言しましょう。
- 進行役を置くことで、鑑賞会の運営が円滑になります。

### Notes

- Listen to how participants respond.
- Ask as many questions as you can after participant's talk.
- Setting a facilitator is recommended to make the screening smooth.

## のこったものをつかうために

カンタンな手法ゆえに、たくさんの記録がのこるノコノコスコープ。

実は、さまざまな活用方法があります。たとえば、日記として映像を使う、イベントの記録として使う、報告書や展示に使う、などなど。

そのために、いくつか気をつけておくとよいことがあります。

## To use record Left

Because of the simplicity of its rules, Knock-Knock Scope *leaves* many video records. Actually, there are so many ways of using these records, for example, as a diary, a recording and documentation of events. Here are some suggestions for using those records.

### メタ情報を記録しておこう

撮影日時、撮影者氏名、ディスカッション内容などの情報を記録しておきましょう。

- \* 事前に活用方法を検討しておく、残すべき情報が決めやすくなります。
- \* ファイル名など情報の書き方を統一しておく、後で整理しやすくなります。

### 2次利用を行えるようにしよう

web公開など、映像を2次利用したい場合は、撮影者にその旨を説明し、承諾を得ましょう。「人」を中心に撮影した場合は、被写体となった方への許可も得ておきましょう。

- \* 2次利用を許可するには「クリエイティブ・コモンズ」などの仕組みが便利です。  
<http://creativecommons.jp/licenses/>

### Record the metadata

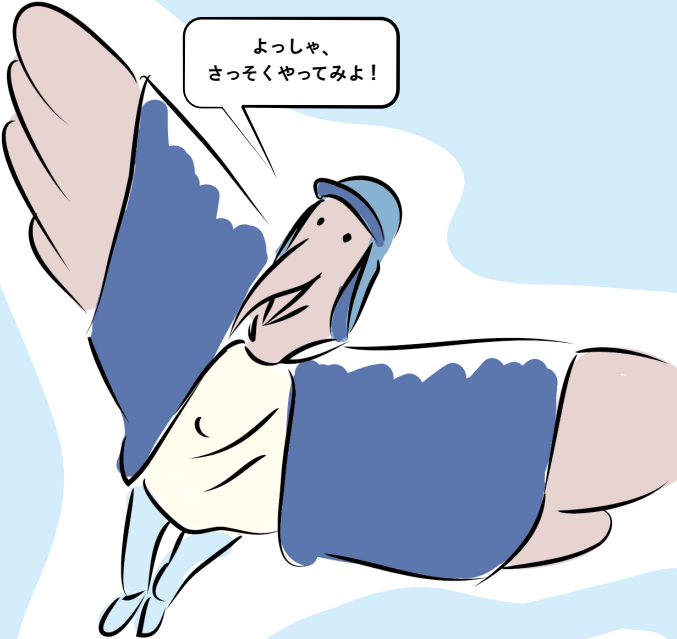
Document the date, the cameraperson's name, the memoranda of discussion.

- \* To decide how it is used beforehand makes it easier to decide what kind of information needs to be documented.
- \* It is easier to organize records by setting a unified method to save information such as file naming.


### For secondary use of records

For secondary usage, such as uploading participant's videos, explain your intention to the cameraperson and get permission. If there are any people in the video, get permission from them too.

- \* Creative Commons Licenses are also available for permitting secondary use.  
<http://www.creativecommons.org>



よっしゃ、  
さっそくやってみよ!



次は「ノコノコスコープが  
できるまで」だよ。

# ノコノコスコープができるまで

集团的創造のプロセスの共有化に向けて

## 1. 記録することの現在

「記録する」という行為は、ここ10年のあいだに、劇的な変化を遂げました。とりわけ、映像を用いた記録は、10年前の状況とは比べ物にならないほど身近なものとなり、私たちの日常生活の一部になっています。スマートフォンで気軽に撮影し、そのままYouTubeやFacebookにアップすれば、あっという間に世界と映像を共有できる。表現する、共有する、想像する、創造するといった営為は、記録することとの距離をぐんと縮め、今や、記録するという行為のもつ意味は大きく変質しました。

「記録する」ということを問うことは、クリエイティビティの現在的なあり方に新しい光をあてる上で、きわめて広い射程を有しています。それは、記録の目的やその主体に対峙することにとどまらず、記録の方法論やプロセス、記録したあとの活用方法、撮影者と鑑賞者の関わり合い方について、ひろく検討することになるからです。いま、記録することと向き合うことは、めまぐるしく変化する私たちの「生き方」を見つめ直す、手がかりの1つになりえるのです。

簡単なルールを設けることによって、初心者・経験者を問わず、誰でもが参加できる記録のあそびとして設計された、ノコノコスコープ。上記の問題意識を共有した東京文化発信プロジェクト室とNPO法人記録と表現とメディアの



ための組織 (remo) は、2013年の4月から1年間、Tokyo Art Research Lab「リサーチプロジェクトの検証：記録=共有の手法を探る」プログラムの枠組みの中で、さまざまな議論を重ねてきました。そしてremoでは、研究・開発チーム「ノノコスコープ・コレクティブ」を立ち上げ、日常の1コマから、決定的瞬間、プロジェクトのドキュメントまで、さまざまなシーンに活用できる記録のメソッドを実験的に設計しました。

このエッセイでは、ノノコスコープがデザインされた背景や経緯、つまり、ノノコスコープができるまでを簡潔に解説します。ノノコスコープのアイデアは、これからご紹介する「レモスコープ」、及びそれを応用させた「フネタネスコープ」の延長線上にあります。それぞれのコンセプトやエッセンスをここに記し、ノノコスコープを理解するための補助線としてご参照ください。

## 2. レモスコープ：「文房具」としての映像

レモスコープ (remoscope) は、2003年にremoが開発した映像ワークショップの名前であり、「リュミエール・ルール」にしたがって撮影された映像群をさす造語でもあります。リュミエール・ルールとは、映画の父と称されるリュミエール兄弟が当時置かれていた撮影条件をあらためて洗い出し、以下の6つの条件として整理、ルール化したものです。1) 固定カメラ、2) 最長1分、3) ズーム無し、4) 無編集、5) 無加工、6) 無音。ワークショップ参加者は、各自ビデオカメラと三脚を手に、思い思いの景色を上記のルールに則って撮影し、その後一カ所に集まり、その映像を参加者全員で鑑賞し、映像を囲みながら語り合います。景色を自分の視点で切り取り、そして皆で味わう、“句会”のようなワークショップなのです。

レモスコープを生み出したremoは、メディアを通じて「知る」「表現する」「話し合う」という3つの視点で活動する実践・研究機関として2002年に大阪で

設立された非営利組織です。これまでに、映像を囲む場づくりの実践と研究を積極的に展開するなど、「文房具としての映像」の普及につとめてきました。

「文房具としての映像」とは、日々の生活で機能する映像を意味します。日記を書いたり、メモをとるといった記録の手段として、映像を使う。remoは「ニュービジョナリーズ」という研究会の中で、「作品」以外の映像の可能性を模索しました。そして、映像を浴びるだけの受け身ではなく、能動的に映像に向き合うことのできる身体づくりの第一歩となるようなメソッドを開発したのです。リュミエール・ルールというミニマルな条件設定は、撮影者の技術や経験への依存度を最小限に抑え、誰が撮影しても同じフォーマットの映像を作り出します。これにより、撮影者のまなざしは高い純度を保ったまま、むきだしの状態で抽出可能になります。

テレビCMのような、短い時間のなかで膨大な情報量が盛り込まれている映像に普段から触れている私たちにとって、60秒間長回しの定点映像を無音の状態で見続ける状況は、おそらく人生ではじめての経験といっても過言ではありません。しかし参加者は、ファインダーを覗いている60秒の間に慣れ親しんだ映像の文法をみずから逸脱し、さらに鑑賞する60秒の間にその逸脱行為を認め合う共犯関係を即興的につくっていきます。日常的な景色を非日常的な方法で捉え直すうちに、参加者はこの異質な経験をゆっくりと身体化させていくのです。

海外ではLumiere videoの呼称として知られているレモスコープ。そのメソッドのシンプルさゆえに、日本ではメディアセンターや、美術館における文化事業等において、多数実施されています。さらに、このメソッドを応用させた取り組みも各地で行われています。次に説明するフネタネスコープは、まさしくレモスコープの応用例の1つと言えます。

### 3. フネタネスコープ：「虫の目」の可能性

フネタネスコープとは、3年をかけて自走する船をつくるアートプロジェクト『種は船 in 舞鶴』（2010～2012/監修：日比野克彦／主催：torindo）を、プロジェクトの参加者みずから記録していくことを目的として、2012年に実施された当事者参加型・記録の試みです。『種は船』を記録・調査するプロジェクト『船は種』において、NPO法人地域文化に関する情報とプロジェクト（recip）とremoが共同で設計し、プロジェクト参加者により記録の実践が行われました。

90年代以降、「関係性」や「参加」をキーコンセプトとして、全国的に普及したアートプロジェクト。それに伴い、様々な人々がプロジェクトに関与するプロセスを記録することの重要性が、広く認められるようになりました。その一方で、プロジェクトへの関与のプロセスを可視化するための記録についての体系だった方法論の設計は、およそ20年の間、ほとんど蓄積されていませんでした。

プロジェクトと参加者との関わり合いの痕跡を残す。フネタネスコープの設計は、アートプロジェクトにおける「記録」という行為を、一部の限られたスタッフや雇われたカメラマンが担う“業務”ではなく、プロジェクトに参加する能動的な“活動”として捉え直すことからはじまりました。そして、現場におこる「出来事」を参加者みずから映像で記録するとともに、その映像を触媒にした参加者同士の振り返りの場を創出することがめざされたのです。

レモスコープをモデルとしながら、より参加者に馴染みやすい手順や方法とするため1) 三脚をそえて定点撮影、2) 最長およそ1分間、3) 撮影中のズームなし、の3つのルールとともに、「思い出の場所」というテーマが設けられました。また、「つどい」と名付けられた鑑賞会が定期的に行われ、各自の映像が持ち寄られる、語らいの場がつけられました。つどいでは毎回必ず、「ふりかえるシート」とよばれるアンケートが配布され、映像を撮って（観て）思い出したこと

や映像に残しておきたい場所などが文字として残っていきました。

プロジェクト参加者の視点は、アーティストやキュレーターのように全体を俯瞰する「鳥の目」ではなく、むしろ部分的で地面を這うような「虫の目」の集合です。フネタネスコープによってプロジェクトを複眼的に捉えることは、アートプロジェクトを創発させる源泉として絶対視されているアーティストという存在を相対化・背景化させ、参加者の多様な関わり合いの有り様を前景化させるという、従来のアートプロジェクトにおけるアーティストと参加者との構図を「反転」させる効果を生みだしました。

およそ6ヶ月のあいだに、フネタネスコープによって撮影された映像はおよそ2,500本。さらに、そのうち2,000本のフネタネスコープ映像が、『種は船 in 舞鶴』、及び舞鶴から新潟までの航海プロジェクト『種は船 from 舞鶴』（2012）のドキュメント展示に活用されることになりました。これは、フネタネスコープ実施当初には予定されていなかったことであり、このメソッドがプロジェクトに与えたインパクトの大きさを物語っています。膨大な数の映像は、参加者に「残そう」とするパッションが喚起された証です。簡単に撮影・鑑賞できるメソッドの導入は、参加者の視点や声といった、形をとどめにくいものに輪郭を与え、それを「手触りのあるもの」として残すことに大きく貢献したのです。

しかし同時に、フネタネスコープは残った記録の公開を前提にした手法として設計・実践されたわけではなかったため、映像を公開することになった際には、著作権や肖像権の処理が問題として浮き彫りになりました。このことは、今後のとりくむべき課題として考えていく必要があります。

#### 4. 集団的創造のプロセスの共有化に向けて

レモスコープとフネタネスコープ。あらためて整理すると、大きな相違点

として挙げられるのが、ほとんど同じ方法論を用いながらも違った用途として機能したことです。前者はメディアに対峙するための能動的な身体づくり、後者は記憶を残していくための記録づくり。

共通点もあります。それは、記録することを「個」の行為としてではなく、集団的営為として捉え直した点です。記録をweb上の情報アーキテクチャーを使って保存・共有することが簡単にできる現在において、2つのメソッドは記録が半永久的に「のこってしまう」までのプロセス、つまり「のこす」という行為を集団的な創造の行為として戦略的に追究しているのです。

ただ、「顔のみえる関係」と「web上で生成するつながり」は、性質を異にするものの、相容れないものでは決してありません。むしろ、生の記録の扱い方を「耕す」ことにより、両者を有機的に接続させる、より大きな枠組みが発明されることになるでしょう。

ノコノコスコープは、これまでの2つのメソッドの共通点や相違点、著作権や肖像権の処理に関する課題を踏まえ、さまざまなシーンで役立つ記録方法の提案として、ここに誕生しました。記録することの門戸が私たちに広く開かれた今、ノコノコスコープのあり方やその背後にある思考が少なからず私たちの「生き方」に活かされていくことを、切に願います。

ノコノコスコープ・コレクティブ

〈参考文献〉

- ・『workshop on workshop—平成22年度文化庁メディア芸術人材育成支援委託事業報告書 映像ワークショップの調査研究と実践およびインデックス作成』、remo、2011。
- ・『記録と調査のプロジェクト『船は種』に関する活動記録と検証報告』、recip・東京文化発信プロジェクト室、2013。

# Making of Knock-Knock Scope

## Toward Sharing the Process of Collective Creation

### 1. The Present of Recording

The act of *recording* has gone through dramatic changes in the past decade. In particular, recording using video has become familiar, in such a way that it cannot be compared with the situation ten years ago. Now it has become a part of our daily life. If we casually shoot video by smartphone and upload it to Facebook and YouTube directly, we can share it with the world in seconds. The act of expressing, sharing, imagining and creating brings the act of recording much closer and now, the meaning of the act of recording has been significantly altered.

To question the act of recording can expand consideration to shed new light on current forms of creativity in a broad sense. It extensively examines not only the subject and the purpose of recording, but also the processes and the methods of recording, subsequent applications of recordings, and even the involvement of the viewer and the cameraperson. To confront the act of recording now could be one avenue for reconsidering our *way of life*, now changing at a dizzying speed.

By providing some simple rules, Knock-Knock Scope was designed as a playful form of producing and examining recordings that anyone with or without experience can participate in. Tokyo Culture Creation Project Office and NPO record, expression and medium organization (remo) share an interest in the foregoing issues, leading a variety of discussions in Tokyo Art Research Lab's program, *Research Project Verification: In Search of Sharing and Documentation* throughout the past year starting in April of 2013. Then, remo launched the research and development team *Knock- Knock Scope Collective*. The team has experimentally designed a method of recording that can be utilized in various scenes, from single frames of day-to-day life,

decisive moments, and through the documentation of the project.

This essay briefly explains the Knock-Knock Scope history and background. In other words, it will explain the making of Knock-Knock Scope. The idea of Knock-Knock Scope is an extension of the projects, *remoscope* and *funetanescope*, applying the remoscope method. Please refer to the concept and essence of both projects as an auxiliary line to understand Knock-Knock Scope.

## 2. remoscope: Video as “Stationery”

remoscope is the name of the video workshop developed in 2003 by remo, and a coinage of a group of images taken in accordance with *Lumiere Rules*. Lumiere Rules consists of six shooting conditions extracted from the conditions at the time of the Lumiere brothers, the father of cinematograph. The rules are 1) Fixed Camera 2) Maximum recording of one minute 3) No Zoom 4) No edits 5) No effects 6) No Sound. With a tripod and a video camera for each, workshop participants spread out to shoot objects in accordance with rules. Participants gather again and enjoy talking about their images. It is a workshop in which participants share and taste scenes that express their own perspectives- much like a *kukai* (haiku gathering).

remo, the producers of remoscope, is a non-profit organization founded in Osaka in 2002 as a research and practice institution working through three perspectives - to *know*, *express* and *talk* through media. remo works to diffuse the concept of *video as stationery* while researching and practicing the creation of space for moving images as catalysts.

The concept of *video as stationery* means that video functions within everyday life. Video can be used as a means of recording, like writing a diary, taking notes, etc. In the study group *New Visionaries* that remo launched, members explored the possibility of moving images not only as *artworks*. Finally, remo developed a method to make the *body* actively engaging in moving images rather than to receiving them passively. The minimized conditions set by Lumiere rules reduces reliance on the technical skills and experience of shooting video. Hence, no matter who creates

images, the results are in the same format. As a result, this method exposes a cameraperson's point of view with high purity.

For those of us familiar with images consisting of vast amounts of information produced in a short time such as TV commercials, it might be a new experience to continuously watch a fixed-point video for 60 seconds in silence. However, in 60 seconds, looking through a viewfinder, participants themselves deviate from the familiar grammar of moving images. Furthermore, in 60 seconds of viewing video, they spontaneously create the complicity to mutually recognize this deviancy. While recapturing the daily scene in "non-daily" way, participants gradually incorporate this foreign experience into their body.

remoscope is also known as the Lumiere video overseas. Because of its simplicity, it has been conducted in many of cultural projects in media centers and in museums throughout Japan. In addition, this method has numerous variations. funetanescope is one example of applying remoscope.

### **3. funetanescope: the Potential of "Worm's Eye" View**

funetanescope is an attempt to allow participants themselves to record an art project, *THE SEED IS A SHIP*, which created a free-running ship in Maizuru, Kyoto for three years from 2010 through 2012. (Organized by torindo / Supervised by Katsuhiko Hibino). NPO regional culture information and projects (recip) and remo had jointly designed funetanescope for a project *THE SHIP IS A SEED*, which records and researches *THE SEED IS A SHIP*, and participants recorded the project as the practice of recording.

Since the 1990s, art projects focusing on the key concepts of *relationship* and *participation* have been popular all over the country. The importance of recording the experiences of diverse audiences and participants involved in projects is widely recognized today. On the other hand, a systematic design for recording method to visualize the processes of involvement in projects has not been assembled for almost twenty years.



By leaving the traces of involvement between the project and participants, the design of funetanescope began to redefine the action of *recording* in the art project not as the *work* of videographers or a limited number of staff, but as participants' active *activity* joining the project. Eventually, recip and remo are pursuing the recording of the *occurrence* at the site by participants themselves, to generate a place for the reflection of their records among other participants.

Taking remoscope as a model, funetanescope sets three rules, 1) fixed point shooting with a tripod, 2) Maximum recording of one minute, and 3) no zoom while shooting. Additionally, the project introduced the special theme, *a place you remember* to make inspire participant reflections. The project had regular open meetings named *Tsudoj* (gathering) to view their images and talk about their memories. In every *Tsudoj*, a questionnaire called a *remembering sheet* was handed out. In this way, workshop participants left a trace of their own awareness of shooting/viewing their own images and places participants want to leave in images in the sheet.

Project participants do not supply a *bird's eye* perspective, looking down upon the whole picture like artists and curators. Rather they reflect the collection of a *worm's eye view*, a partial rendering made from the perspective of crawling on the ground. To recapture the art project multilaterally through funetanescope generated an *inverted* composition between artists and participants in art projects. That is, the existence of artists, viewed as an absolute source to create art projects, was relativized and placed in the background, whereas, various states of involvement of participants were placed in foreground.

Approximately 2,500 images were taken in funetanescope in six months. In addition, 2,000 funetanescope images were utilized for the document in the exhibition *THE SEED IS A SHIP* in Maizuru, Kyoto (2010-2012) and *THE SEED IS A SHIP* from Maizuru (2012) a voyage project from Maizuru to Niigata. Initially, funetanescope was not supposed to be used as documentation. It shows that the method had a big impact on the project. A huge number of images were proof of the passion to *leave* a trace behind evoked in the participants. Introduction of a method allowing anyone to easily shoot and view contributed a contour to something shapeless - the voice and perspective of the participants produced *something with texture*.

However, funetanescope was not designed and practiced as a method that funetanescope videos were open to the public. When videos were published, portrait publicity and copyright were highlighted as issues. It became an issue which needs to work on.

#### **4. Towards the sharing of processes of collective creation**

Between remoscope and funetanescope, a major difference was that they worked for different purposes using almost the same method. The former performed as a physical development to engage in the media and the latter functioned as recordings for leaving memories.

There is also a common point. These two methods redefined the act of recording as a *collective* act, not only as an act of an *individual*. Now that records can be easily stored and shared using the information architecture of the web, these two methods strategically pursue that the process until participants' records *remained* almost permanently, in other words, the act of *recording*, is defined as an act of collective creation.

Though relationships of *face-to-face contact* and *connections generated on the web* are not just different in nature, they are not necessarily mutually incompatible. Rather, by *cultivating* how to approach the recordings of the real, a much larger framework that organically connects each other will be invented in the future.

Knock-Knock Scope was developed as a recording process for various scenes while considering differences and common points from two previously conceived methods, portrait publicity and copyright issues. Now that the door to recording is open wide to us, we sincerely hope that Knock-Knock Scope and its thought behind will be integrated into our *way of life*.

のこすことのアソビかた ノコノコスコープのイロハ  
How to Play with Recording The ABCs of Knock-Knock Scope

制作：remo[NPO法人 記録と表現とメディアのための組織]

デザイン：有佐祐樹 (marqmew)

翻訳：西原寧子、松本篤

協力：recip[NPO法人 地域文化に関する情報とプロジェクト]、一般社団法人 torindo

発行：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京文化発信プロジェクト室

〒130-0026 東京都墨田区両国3-19-5 シュタム両国5階

TEL: 03-5638-8800 FAX: 03-5638-8811 E-mail: info-ap@bh-project.jp

<http://www.bh-project.jp>

Direction and Management: remo (NPO record, expression, and medium organization)

Design: Yuki Arisa (marqmew)

Translation: Yasuko Nishihara, Atsushi Matsumoto

Cooperation: recip (NPO regional culture information and projects), torindo

Publication: Tokyo Culture Creation Project Office (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)

本書は「東京アートポイント計画」のリサーチプログラム「Tokyo Art Research Lab」の一環として実施した「リサーチプロジェクトの検証：記録＝共有の手法を探る」の成果物として制作されました。

### Tokyo Art Research Lab (TARL)

アートプロジェクトを実践する全ての人々に開かれ、共につくりあげるリサーチプログラムです。現場の課題に対応したスキルの提供や開発、人材の育成を行うことから、社会におけるアートプロジェクトの可能性を広げることを目指しています。 <http://www.tarl.jp>

### 東京アートポイント計画

東京の様々な人・まち・活動をアートで結ぶことで、東京の多様な魅力を地域・市民の参画により創造・発信することを目指し、「東京文化発信プロジェクト」の一環として東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が展開している事業です。 <http://www.bh-project.jp/artpoint>

平成26年3月

©remo ©東京文化発信プロジェクト室

### 撮影するときの3つのルール

- 三脚を用いて定点撮影(手持ちはNG)
- 撮影中にズームしない
- 撮影時間はおよそ1分

### 3 rules for shooting

- Fixed point shooting using a tripod
- No zoom
- 1 minute shooting

### 鑑賞するときの3つのルール

- 一人につき、1つの映像を選ぶ
- 音声をOFFにして上映する
- 撮影者は撮影の意図を説明し、みんなで鑑賞し、語り合う

### 3 rules for viewing

- Choose 1 video.
- Screen the video with no sound.
- Cameraperson talks while watching and discussing together.

