

複製技術とリアリティー敷地理振付作品

《blooming dots》を巡って

越智雄磨（東京都立大学）

本発表では、複製技術やメディアを媒介したパフォーマンスにいかなるリアリティーをいかにして感じることができるのか？という問いを設定したい。ここではリアリティーという言葉に直感的には「生々しさ」、物理的水準では「実在性」、社会的水準では「現実性」という3つの意味を与えておきたい。

この問いを設定した背景には、コロナ禍において様々なメディアが媒介したダンスやパフォーマンスを目にし、場合によって劇場で公演以上に生々しさを感じた経験を筆者が得たことにある。

しかし、ペギー・フェランの「パフォーマンスの存在論」に代表されるように、パフォーマンスの特異な経験は「ライブ（生）」であることによって生じ、複製技術が介入した瞬間に別物になってしまうという考え方も根強く存在している。フェランの主張を支持するエリカ・フィッシャー＝リヒテも、ダンスなどのパフォーマンスは、物理的に同一の空間に演者と観客の生身の身体が共存し、両者が相互にフィードバックを行う共同主体となることで、両者の変容経験を含む独特の出来事を成立させていると考える。

これらの考えに則った場合、メディアを媒介としたパフォーマンスはライブ・パフォーマンスの劣化コピーとして評価されてしまいがちになる。しかし、コロナ禍において出現したこれまでとは異なる方法でメディアを使用したパフォーマンスに対して、一概にそのような評価を適用することの妥当性を疑う必要もあるだろう。

このような筆者の立場・感覚を首肯する議論を展開しているのは、フィリップ・オスランダーである。オスランダーは1990年代からフェランの複製技術とパフォーマンスを二項対立的に捉える考え方に疑義を呈しているが、メディア技術無しにパフォーマンスが存在することが逆に困難となったコロナ禍を契機として、その主張は以前より説得力を増していると考えられる。

本発表は、以上のような「パフォーマンスの存在論」をめぐる論争を先行研究として捉えた上で、それらの議論を進展させる具体例として敷地理の《blooming dots》を取り上げ、分析、考察したい。私たちがリアリティーを感じる条件は、フィッシャー＝リヒテが想定したような狭義の物理的空間だけではなく、ヴァーチャルな空間においても成立しうることを明らかにしたい。

オスランダーによれば、パンデミック期において、ライブパフォーマンスの主要な場としてインターネットが採用された場合、二つの基本形態

があった。一つはライブストリーミングであり、もう一つはライブイベントとして記録動画を再利用する方法である。そこにVR技術を活用した形態も加えることができるだろう。

しかし、敷地理の《blooming dots》はそのいずれの形態とも異なる。この作品はスマートフォンと遠隔会議用のアプリケーションであるZoomを利用することで、インターネットメディアの双方向性を利用していることに特徴がある。観客がいかにこの作品に参加するのか概観すると、①スマートフォンでZoomの指定ルームに入室する、②作家の声による指示に従い、匿名の存在として自身の手だけをスマートフォンのカメラで写す、③自身の手をスマホのディスプレイを通してのみ視認する練習を行う、④自分の手も写しながらZoom画面上に表示されたいくつもの他の観客の手を見る。⑤Zoomのディスプレイ上の他者の手から任意の手の動きを選び、その動きを模倣する。という流れになる。

②③の段階で、観客はディスプレイを介した平面的なイメージとしての手に距離感を感じるが、これはすでに観客への一種の振付、あるいは身体の軽微な様式化として機能していると考えられる。自身の手を客体的なモノとして捉え、通常身体運用からの変更を迫られるからだ。そして時間を経るにつれて自身の手運動感覚が直接ディスプレイ上の手のイメージへと繋がっていく感触が得られるようになる。④⑤の段階では他者の手のイメージに自身の運動感覚が接続されたような感覚が起こる。ここでは、他者と自身の存在が確かにこの世界に共に在ることが実感される。つまり、この作品はメディアを介しながら、フィッシャー＝リヒテが示すパフォーマンスの主要条件である身体感覚のフィードバックループを備えている。さらに言えば、観客は劇場でダンス公演を鑑賞する場合とは全く別のレベルで、自身の存在や他者の存在への感覚を研ぎ澄ませることになる。このプロセスにおいて、この作品がもたらす独特のリアリティー（実在性と現実性）が極大化すると考えられる。

幻肢痛の例にみられるように、私たちの身体に対する実在性の感覚は実態とずれることがある。存在しない手足を脳が認識することで痛みが生じる時、その手足の痛みはリアルではないと言い切れるだろうか。同様にインターネット上の空間やディスプレイ上のイメージに生じる他者の身体に対する感覚もリアルでないとは言えないだろう。私たちの視覚と身体感覚を遊戯的に書き換え、他者の身体とつなぎ合わせる《blooming dots》は、メディア環境の変化の中であって、私たちのリアリティーの感覚を遊戯的に変容させるパフォーマンスだったと結論づけられる。