

「娯楽とメディアとアート、そしてアカデミズム」

(司会) 稲毛博美 齊藤尚大 吉田悠樹彦

ダンスおよび舞踊する身体のイメージは、現在、様々な領域で広く受容されている。従来舞踊とは無縁と考えられがちだった領域においても、舞踊の理論やダンサーの映像・動きの情報が利用され、注目すべきムーヴメントを起こしている。特に、メディア・テクノロジーと関連する領域における舞踊への注目は並々ならぬものがある。このような動向について、本シンポジウムでは、ゲーム業界、ノーテーション・テクノロジー研究、ロボット研究の一線で活躍する方々をパネリストとして迎え、ダンスとテクノロジーの現在についてそれぞれの立場から発表していただき、さらにそれぞれの分野と舞踊のクロスオーバーが今後どのような可能性を秘めているかについて討論した。

第一部では、パネリストからそれぞれの業績について、司会との対談形式でデモンストレーションがあった。渡辺泰仁氏（エニックス）は、ゲーム・プロデューサーとして、最初のダンス・ゲームである『バスト・ア・ムーヴ』を制作、中村美奈子氏（立命館大学アトリサーチセンター）は、ダンス・ノーテーションやモーション・キャプチャーを用いて、舞踊教育および民族舞踊研究の分野で活躍、中田亨氏（産業技術総合研究所）は、人間との感性的なインタラクションを持つペット・ロボットの研究を行っている。それぞれの詳細に関しては続頁を参照されたい。

第二部では、舞踊とテクノロジーの可能性について、多様な論点から議論がなされた。論点は、1 モーション・キャプチャー関連。マーカーの位置が与える表現への影響。自分の動きをキャプチャーしたデータを見た演技者の反応や意見（CG化の効果として身体のコンプレックスの解消）。2 身体データの商業化について。身体の動きをデータ化しCGやロボットなど異なる媒体に入れることにより、新しい経済効果が得られる可能性。舞踊学の持つ特権的な理論や技術を中心とした、舞踊領域の経済的発展の模索。3 舞踊家とメディア・テクノロジーの関わり方について。抽象された動きが即踊りなのか。観客の受容の問題。生のパフォーマンスと比較してCG化した舞踊の芸術的価値について。エージェントの振付。音楽におけるメディアの問題（生演奏とレコードは異なるものとして扱う）。4 生物学的に見た動きの機能からCGやキャプチャーの動きの意義についての説明。5 メディアの中で創られていく舞踊の可能性。見

る楽しさから動きに関わる楽しさへ。ダンサーの身体空間の視覚化。マス・メディアで流通する動きの表現は限定されている。舞踊を作っていく楽しさを供給していく方法。生の舞踊との補完性。6 舞踊の定量化。舞踊のどのようなレベルを記録すべきか。目的によって定量方法は変化する。7 テクノロジーの利用法。日本では伝統芸能の保存目的が多い。海外では、コンテンポラリー・ダンスで創作目的で使われる。名人芸の保存。保存データを他の舞踊家・映像作家が引用する可能性。舞踊家が自分の舞踊を残すことについて。8 デイストリビューションの変化が舞踊を変える可能性について。ネットの広がりによる作者概念の変容、ソフトの変容。電子環境のビジョンとそれに対応するコレオグラフィーの実装が必要。臨場感を伝えていく工夫。9 舞踊研究におけるコンピュータの役割。舞踊に何をもたらしてくれるのか。ダンスとコンピュータの双方からのアプローチが必要。コンピュータによって動きの質を客観的に示せる。コンピュータと音楽の関係がヒントになる。

また、パネリストとフロアの間で自由で活発な意見交換があり、これは、最大の収穫であった。

さて、現在地球規模で無限に広がるデータスペースとその中で展開されるトランス・カルチャーともいうべき文化的状況が目前には広がり、国内にもすでに幾つかの問題意識・方法論を共有出来る研究グループが複数立ち上がり国境を超えて活動が展開されその成果が期待されている。この動きに関連して、独立法人化と産学共同研究を背景とし、次世代の舞踊・舞踊学の姿をエスキースしていく時、今回事例としてあげたようなゲーム産業やロボット研究などこれまで舞踊研究とあまり関連がないとされてきた産業・研究が意味を持つ。しかし、第二部では、舞踊の定量化に伴う平均化に関する問題提起もなされ、ダンスとは、舞踊する身体とは何か、改めて考えさせられる場面も多かった。舞踊は、これまで工学的・非人間的だとされてきた電子メディアやテクノロジーに対して、「ヒューマニティ」の息吹を与えていく事が可能な存在である。マン・マシン間のデジタルで記号的なインタラクションが研究されつくした時、舞踊が提起するアナログ的、非記号的インタラクションに再び関心が集まるに違いない。

最後に、今回のシンポジウムを企画し実現させる機会を与えて下さった皆様に感謝します。