

シンポジウム

創作の現場と「アーカイヴ」の活用

12月3日（日） 13：00-15：00 日本女子大学目白キャンパス八十年館851教室

提題者

大脇 理智（山口情報芸術センター YCAM）

手塚 夏子（振付家）

富田 大介（追手門学院大学）

司会・進行

木村 覚（日本女子大学）

木村 2日目のシンポジウムは「創作の現場と『アーカイヴ』の活用」というテーマで進めてまいります。昨日もシンポジウムがありました。「記録と活用」がテーマでしたが、とくに柴田隆子先生にご発表いただいたドイツ語圏のアーカイヴの現場に関して、ただ記録の保管ということに留まらない、再創造をはじめとしたクリエイション・ベースのアーカイヴの活動が目覚ましく、それに比べて日本はどうかという点で、とても考えさせられる、刺激の多い内容が紹介されました。さて、このシンポジウムでは、日本において創作とアーカイヴがどのように関わり合っているのか、どのような課題や可能性を把握しておくべきか、といったことが焦点になってゆきます。多方面で様々な試みが起きていることは事実ですが、本日は3人の提題者にお集まりいただき、3人のご関心や活動分野で起きていることを、とくにご自身のプロジェクトを紹介してもらいながらお伝えいただきたいと考えております。

1人目の大脇理智さんは山口情報芸術センター(YCAM)のスタッフで、テクノロジーとダンス創作の関わり合いの中で起きていることについてお話しいただきます。テクノロジーは身体活動の様々な記録の仕方を可能にしてくれました。そのテクノロジーによるアーカイヴの中で、今行われていることを創作の観点から明らかにしてもらいます。2人目は振付家の手塚夏子さんです。手塚さんからは「漂流瓶」という形に収められた振り付けのアーカイヴをもとに発展していった上演創作のプロジェクトについてご紹介いただきます。最後に、富田大介さんは追手門学院大学の准教授で、太平洋諸地域の研究者や芸術家とのプロジェクトをまとめたご著書『身体感覚の旅』を今年発刊されました。富田さんからは本という形でアーカイヴすることと創作との関係についてお話しさせていただきます。

では、早速、大脇さんからご発表いただきたい

と思います。

「現在のモーションキャプチャー技術からの舞踊アーカイヴの可能性」

提題者 大脇 理智

私は、モーション・キャプチャーを作品制作やクリエイションに使って活動しております。どこまで純粹にアーカイヴの話になるかという点はありますが、よろしくお願ひいたします。

最初にみてもらいたいの、こちらです【スクリーンで「アイカツ！」の動画の紹介】。こちら、娘さんがいらっしゃる方ならご存知と思いますが、テレビ番組として毎週放送されている「アイカツ！」です。

キャラクターは毎年変わるんですが、よく見ると振付家が裏に4人くらいはいて、クレジットは出てこないんですけど、クラシックバレエの人、ストリートの人、ジャズの人、あとアイドルダンスの人は、必ずいそうですね。この振付家たちが毎週のように新しい振り付けを考えてきて、アニメのキャラクターを踊らせるということをやっています。さらに、その踊りを小学生が観て、踊って、YouTubeにアップロードするということが起きています。踊りがインターネット、SNSを介してコミュニケーションが発生しているわけです。

さらに「アイカツ！」は2015年に3Dの映画を製作しております、映画もストーリー仕立てではなくて、フルにコンサートの形式のものでした。つまり、3Dの劇場で、2015年夏に日本中で「アイカツ！」コンサートが上演されたんですね。これ興行収入は1億3000万円くらいあったそうですが、そこに集まったのは主に小学生たちです。

今、ダンスを見るということになると、生というよりはこうやって、ある程度デジタルで作られたり、YouTubeなど動画配信サイトで見られたりすることが主流になっており、ストリート・ダンスの分野などはステージで見るということは多分ほとんどなくてですね、主としてYouTubeで見るものになっています。映像の中でどうやってダンスを見ていくのか。そうした視聴環境がどうやって次の時代を作っていくのか。今の「アイカツ！」とか「プリキュア」（プリキュアシリーズ）を見てきた人たちは、こうしたダンス文化のなかで育っているわけですから、こうした傾向について考えなければいけないだろうという立場で、ほくは話していきます。さらに、このダンス映像は一体どうやってできているのか。これは一体ほくらソロのアーティストがはじめから作れるものなのかということ、最後にまとめられればいいなと思います。

さて、モーションキャプチャーは、現在どのようなところで使われているでしょうか。映画の中であったり、運動の研究であったり、ゲームのインターフェイスなどで多く使われ、この技術は発展してきました。映画は見えているところが大事で、綺麗な動きを撮影したい、そういうスタイルで技術を発展させています。それに対して運動の研究というのは、どうしてその動きが作られるのかを調べたいものですから、見えていないところをどう測定しようかということに目的があります。ゲームのインターフェイスでは直感的なコミュニケーションが大事になってきます。どうということかという、プレイしている人が現実の身体とコンピュータの中の身体とがちゃんとマッチしていないといけません。となると優先すべきなのはレイテンシ（通信の遅延時間）です。見た目の解像度よりは時間に即した解像度が大事だということになります。ゲームの人たちはすぐ見えなければいけない。それに対して映画や運動の研究ではプレビューして見るのは後々でいい。ちゃんと見えるためには、レンダリングにどれだけ時間がかかってもいいという違いがあります。

運動記録の歴史は、エティエンヌ＝ジュール・マレーが行なった「クロノ（フォト）グラフィ」という手法がベースになっており、モーションキャプチャーのなかでは一番よく使われる光学式が、その技術をすべて集約したものだと思ってもらって良いです。機械式、磁気式はたいへんなだけで成果がでなかったのでみんな諦めました。今どんどん伸びているのはマーカーレスモーションキャプチャーです。光学式モーションキャプチャーはそういう意味では100年以上の前の技術を未だにやっているということなんです。光学式モーション・キャプチャーの実例として、来週、

YCAMで新作を発表し、昨日の親睦会でもご覧いただいたと思うんですが、私の作成した「The other in you」というVRで見るダンス作品をご紹介します。スクリーンはパフォーマンスの収録風景であります。ダンサーは辻本知彦です。全身にプチプチ（光学式モーションキャプチャーは赤外線に反射するマーカーと呼ばれる反射材を各関節に取り付け、複数の赤外線カメラでマーカーの動きを観測することで動きを取得する）がついたスーツを着て、撮影しています。ピチピチなスーツなので100%のパフォーマンスができない。とくにストリートのダンサーだと衣擦れとかを動きのフィードバックに使ってダンスを作ったりするので、ピチピチのスーツを着るとパフォーマンスが落ちてしまうという難点があります。マーカー同士がぶつかったりしてはいけません。エラーを起こしてしまいます。例えばですね、手首のマーカーが腰の玉に激突したりちょっとでも掠ったりしたら、コンピューターは手首だったか腰だったかわからなくなるんです。またカメラが天井に吊ってあって、こんな感じなんですけど、（モーションキャプチャーのカメラが設置されているスライド）遠くに人がいて、カメラがあって、マーカーがほんの数ミリでも動いたら、遠くでは1センチとか10センチとか平気で動いてしまうんですね。例えば、近くでトラックが通ったら建物が揺れてしまうような建物ですと使えないです。ちゃんとした建築物に設置しないとダメだし、もちろん床から立ち上げる場合もちょっとでもカメラがずれたなら、セットアップし直しということになります。

長所としては、1ミリ以下のものが計測でき、120fpsの速度で計測することができます。とりたいていマーカーを足していけばその解像度があがります。120fpsというのは1秒間に120枚の絵を撮影しますよということです。普通のビデオは30fps（フレーム）です。で、VRの世界では120fpsが定番になっています。

先ほど述べたように、カメラがちょっとでも動くエラーが発生する。指など身体の細かいパーツが撮れないというのもあるのですが、この横の写真を見てください、指にも顔にも点が付いていますね、これで演技できるのか、こんな人が向かい合ってよく笑わずに演技できるなどと思わせる不思議な状態です。普通はですね、手は手で収録して、顔は顔だけで収録して演技は演技で収録するほうがコストは安くなるのですが、お金の余裕のあるプロダクションだと一度にやったりすることもあります。

先ほど話題にしましたが、慣性式モーションキャプチャーというのがありまして、こちらはコストが安くて、1着10万ちょっとくら

いから購入可能です。自作も可能で、YCAMでは自作するキットをオープンソースとしてWEBで公開していますので、やる気があれば、かなり安く作れます。10万以下でも作れるということですが、慣性式と光学式の何が違うかという点、光学式モーションキャプチャーは最初に述べたように、マレーの「クロノグラフィ」の進化版ですから、カメラを用いて計測し、慣性式モーションキャプチャーは物の傾きと移動時のGを計測するセンサーを用いて動きを計測します。センサーなので小さければ指一個ずつに着けられるし、指にも着けられます。スクリーンに今映っているこのおじさんの指にはグローブが着けられていますけども、こうすれば指もとれるわけです。

しかしですね、これにも問題がありまして計測が若干ルーズなんです。部屋を一周してもらって戻ってくると同じところに戻ってこれられない。これがですね、絶対値でとっているわけではなくて、速度と角度をはかっているんで、これを計算してやっていると、全身でだいたい18~24個とかですが、センサー一つ一つを想的に計算することもあって、誤差がどんどん蓄積してくるという問題があります。

YCAMではRAM (Reactor for Awareness in Motion) という安藤洋子さんと一緒に共同開発しているプロジェクトがありまして、この間、KYOTO EXPERIMENT 2017のなかで日韓中のワークショップをさせてもらいました。それはプログラマーとダンサーと一緒にクリエイションさせてみようということで、その間に、ダンサーにはスーツを着せて、プログラマーにはそれを開発するアプリケーションを渡して、共同でステージクリエイションをしてもらうという企画です。京都で5日間行いました。こうした活動を6、7年やっている中で実用可能な装置ができてきました。ここでは光学式は設置が大変なので、慣性式のモーションキャプチャーを使っています。

次にこちらのスクリーンの画像なんですけど、これはwebcamで、最近話題の、Open poseというマーカーレスモーションキャプチャーです。USBで使うカメラをモーションキャプチャーしてしまうというもので、カメラの技術が発達してきて生まれたものです。しかし、問題点があります。何が問題点かという点、関節の回転が撮れないんです。撮れなくても、膝や肘が曲がっている方に動くのではないかと、だからそんなに厳密にやらなくてもわかるのではないかと思われるかもしれませんが、肩の関節が甘くなります。股関節も甘いです。そういう問題はあつたものの、これはかなり将来性が見込めます。

こちらは、写真から3Dデータを作成する技術で、カメラを連射して3D動画を作る技術です。

写真から3Dデータを作成する場合40台以上のカメラで撮影するので、それらを動画で撮影したら、計算にけっこうな時間が掛かるのですが、8台くらいのカメラで撮影し、ここからレンダリングをかけたら3Dのポリゴンデータを生成できるというものです。これ何がすごいかって、肉感とかが撮れるんですよ。布のディテールも撮れますし、ぶよんとなったおっぱいとかこういうのも撮れるんです。

これらの光学式もしくは慣性式モーションキャプチャーで動きを収録したからといって、いきなり「アイカツ！」のダンス映像が作れるわけではありません。各モーションキャプチャーのデータを他のアプリケーションに持って行って作業できるように再計算して、それによってできたデータが、棒人形のボーンとよばれるこちらです。このボーンに、CGで作った着ぐるみと言いますか、フィギュアの着ぐるみを着せてやると、はじめてCGアニメーションになる。ただし、この行程を進めるには作業ごとにそれぞれプロフェッショナルなスタッフが必要で、モーションキャプチャーのエンジニア、他のアプリに持っていくための再計算のエンジニア、記録されたデータのエラーを取り除くエンジニア、リターゲットのエンジニア、CGキャラクターのエンジニアと本当に沢山のスタッフが必要です。金もかかるし時間もかかるし、個人が作れるような世界ではなくなってしまふんですね。どうしたら低コストで作れるのかということを考えたら、どこかのプロセスを思いっきり削らなければなりません。

こういうのを作るのは、現状では大変なのですが、これは自分でやってみて実感してわかったことなのですが、まず、先ほど申したように、顔と手を撮るのが大変です。お金がかかる、という話もしましたが、肉眼で間近で見るときダンスというのは、身体の全体ではなくて、顔とか手の所作が大事になってきます。コミュニケーションというのは、顔と手を真っ先に使いますし、見る方もそれが手がかりになる。それがモーションキャプチャーでは撮りづらいという問題があります。もちろん遠くから見て美しいバレエを作るといときには良いんですけども、最終的に、この顔と手の問題というのは、これからどうテクノロジーが取り組んでいくのかということが鍵になってくると思うんですけど、あんまりまだ進展がなくてですね、なかなか難しいみたいです。

次に、現在の様々な取り組みについて紹介していきます。

【“Forms” (Memo Akten) について <http://www.memo.tv/forms/>】この作家はスポーツのモーションデータを使って、身体のフォルムを人型ではな

い、まったく違った形状にして、美しいCGとして表現しました。スポーツで例えばマット運動のモーションデータから作ったこちらのCGアニメーションは、オリジナルのマット運動の動画が左横にウィンドウに表示されています。少し飛ばして、こっちが水泳の動き。水泳の動きがこんな感じになりました。できたのをそのままモーションキャプチャーで合成したものをキャラクターをかぶせるのではなくてそのまま使っているんですね。

【CMU Graphics Lab Motion Capture Databaseについて <http://mocap.cs.cmu.edu/>】カーネギーメロン大学にはモーションキャプチャーデータのアーカイブがありまして、ここにいろんなモーションデータが自由にダウンロードできます。ダンスはそんな多くはないですけど。一番コストがかかり、特殊な技術が必要なのがモーションキャプチャーを使った動きの取得とデータ生成なので、カーネギーメロンのモーションデータアーカイブを使って、先にみせた美しいCGアニメーションを作るということであれば、CGアニメーションの技術だけでダンスCGアニメーションは作れます。

【Perfume “Global Site Project” (真鍋大度／MIKIKO／中田ヤスタカ／堀井哲史／木村浩康)について】次は文化庁メディア芸術祭2012年にエンターテインメント部門で大賞をとりましたPerfumeのプロジェクトです。こちらのなにがすごいかというとPerfumeというアイドルグループのモーション・データを一般に公開しているということです。クリエイションのためのツールとしてデータの全部を公開しているんですね。さらに、これをベースにしてダンス動画を作った一般の人たちが交流するためのプラットフォームまでこしらえたんです。こうしてPerfumeのダンスを色々アレンジしちゃいましょうという仕組みを一般の人たちが参加できるムーヴメントごと作ったというものです。ともかく、モーション・データというものは、どんなふうにも変換できてしまうので、こういうかたちで好きなようにディテールを変えることができるわけです。オリジナルを変えようと思えばいくらでも変えられるプラットフォームを生み出したというのがこの仕組みの特徴です。

【Hand-drawn Spaces (Merce Cunningham + openendedgroup) について <http://openendedgroup.com/artworks/hds.html>】コンテンポラリー・ダンスの文脈でモーションキャプチャーをいち早く取り入れているのは、マース・カニングハムでして、この作品は、わりとボーンデータそのままの

感じでキャラクターを作ってみせる。一個の舞台上にカメラを三つ置いたとして、同じ時間軸上を捉えて、それを3面マルチスクリーンの作品として、3Dアニメーションを上映しているらしい。openendedgroupというカンパニーは、カニングハム以外にも、トリシャ・ブラウンやビル・T・ジョーンズとも作品を作っており、前回の恵比寿映像祭でもビル・T・ジョーンズの作品をスクリーニングしていました。

【motionbankについて <http://motionbank.org/>】フォーサイズモジュールというウィリアム・フォーサイズの「One flat thing reproduced」のデジタルアーカイブを制作したmotionbankという人たちはですね、次々と新しい振付家のデジタルアーカイブに挑戦していて、今日午前中に別会場でも発表があったはずのデボラ・ヘイもアーカイブしております。彼らはモーションキャプチャーはあまり使いません。その代わりに、非接触のマーカーレスタイプは使っていたりするのですが高額のものではなくて、お金のかからない技術を総動員してやっていますね。

ホームページに膨大なアーカイブデータが公開されています。デボラ・ヘイは見たものを体に添付して動きを作るというのをやる方なので、動きながら視線を変えていくと、体の形状が変わっていくと。だから移動していくことと、動きやフォルムの形状が変わるということが同時に起きているから、それはビデオでマッピングしてやろうという作戦なのだと思います。

次は、ジョナサン・パロウズという、シルヴィ・ギエムの「EVIDENTIA/エヴィダンシア」というDVDで、青い部屋から見た黄色い部屋で踊っている作品があったと思いますけど、あれの振り付けの人ですね。この人のアーカイブ、この人たちがやっている創作のプロセスというのもアーカイブになっており、実際ここで使っているのは、ここにあるマーカーレスモーションキャプチャーを使っていますね。モーションキャプチャーでとっていますけども、ちょっと古いやつなので、こういう形ですね、motionbankたちは、新しいアーカイブ技術を開発しながらプロセス全体をアーカイブしていく、ということをやっております。

今回の話をまとめますと、スライドに用意しました。

大きく分けて3つです。

- 1 エンターテインメントの作り込んだ3DCGアニメーション
- 2 カニングハムのように動きだけ観られれば

いいので、従来の技術の面倒な所、お金がかかる所は手を出さない

3 motionbankのダンスのコンセプトに合わせて、一から技術ごと作る

いわゆるCGアニメーションみたいなものは、ディズニーのアニメーションにしる、「アイカツ！」ムービーみたいなものにしる、製作しようと思うと莫大な費用が必要になります。映画の世界というのはすべての技術的作業が分業されています。これを覆して一人でこの作業を進めようとするというのは現状では大変難しいことになります。だから、結論でいうと、現状では個人では作れない。とくに映画やゲームの人たちの技術というのはオープンにしたからといって彼らにメリットはなにもないので、自社の内部で使っているだけというケースが多いです。公開してもメリットはなくてライバルが増えるだけなので。あまり明るくないのです。

それに対して、キャラクターのディテールにこだわらない、先ほどのマース・カニングハムとopenendedgroupの作品でもそうでしたし、Perfumeもそうだったんですが、こだわらなければ色々なことができるとも言えます。CGのプログラマーを一人確保できれば、なんとか作品制作までこぎつけるはずです。先ほど言った例、顔や手の問題はありますが、それもアイデアで工夫したらクリアできると思うんです。

最後に紹介した、motionbankのような方向性は、はたからちょっと見るだけでは意味がわからない。説明書きを見ないとさっぱり意味がわからないようなもの、というのは、ぼくなんかは可能性を感じますが、エンターテインメントの視点からは、やりすぎるなどといって怒られますが、そういう感じで大きくわけて三つのポイントにわかれるのではないかという気がしています。これで、プレゼンテーションを終わりたいと思います。

木村 ありがとうございます。確認したいのですが、要するにテクノロジーを介したアーカイブとその活用というお話でしたが、アーカイブに関わってくるのがキャプチャーという側面ですよね。

大脇 はい。

木村 キャプチャーしたものを、どういう風にして、クリエイションに活かせるかという点をめぐって多様なトライアルが起きているわけですね。ところで昨日、俵木悟先生が、民俗学の分野でのアーカイブのお話をしてくださいましたが、記録して、素材は残っているけれど、それをどう見たらいいかわからないとか、目的意識をもって記録

しないと記録って意味がないのではないかという議論がありました。今の脇さんのご発表はこうした目的意識あるいは研究とか教育とかということよりは、どうアーカイブしたものを楽しめるかという、そうしたベクトルに主眼を置いたお話でしたね。アートに限らず、楽しむ価値というものは色々なところで追求されていると思います。それは肉体が踊るよりも、「アイカツ！」のようにアニメーションの身体が踊っている方がリアリティを感じたり、面白いと思ったりする人たちというのが出てきているという話でもあるわけですね。

大脇 はい。RAMという、先ほども言いました、ダンスをテクノロジーでクリエイションするシステムを使ったワークショップを、最近、何回かやっているのですが、この間、京都で実施したときに参加者は、今まではデジタル・テクノロジーを使って背景とヴィジュアルを作り出すと、背景のヴィジュアルのイメージが強くなってしまい相対的にダンサーが薄くなるので、ダンサーから嫌われる、最終的に喧嘩になってしまうということが起きがちだったんです。要するに私のダンスを見たいのだからヴィジュアルはそんなに派手にしてくれるなよ、という話になりがちだったのですが、先日行なった京都でのワークショップではそのような意見はでてこなかったんです。要するに、見たい人はスクリーニングされたコンピューターのアニメーションを見ればいいんじゃないの、みたいになったんですね。ほぼ全ての人がスマートフォン持っている時代になり、すごい高解像度の映像を常日頃からみんな親しむようになりました。その中で、映像に対するリアリティというのが、肉体のリアリティよりも高い人が増えているということかもしれないです。

木村 4Kのモニターには、映像の方が生の肉体よりもリアルといった、逆転現象が本当に起きている気がしますよね。そうしたユーザーのリアリティに沿ったダンスを創作しないといけなくなって来ますよね。

大脇 ダンス作家の創作過程でも、自分のパフォーマンスをビデオに撮って見たりすると思います。そのときの解像度というのはやっぱりクリエイションにも関わってくるはずですよ。今までが粗すぎたのかもしれない、今よりも高解像度になったときに、映像がクリエイションに及ぼす影響についても考えていくべきだと思います。

木村 ありがとうございます。続けて、手塚夏子さん、よろしく願いいたします。

『漂流瓶』という形のアーカイヴとその展開

提題者 手塚 夏子

木村 手塚さんは振付家であり、今回、私と対話する形での発表にさせていただきます。では、始めます。今回は「ダンス・アーカイヴの手法」というセゾン文化財団の企画から発展していった、ご自身のプロジェクトについてご発表いただく、ということですよ。

手塚 そうですね、はい。

木村 そのあたりの経緯からお話を聞かせてもらえますか。

手塚 セゾン文化財団と、シアターワークスの芸術監督であるオン・ケンセン氏のアイデアで、日本の数人のアーティストに呼びかけ、ダンス作品においてアーカイヴというものが可能かをみんなで話したり議論したりして、各自の作品を最終的にアーカイヴ化するというセミナーがありました。その時に、アーカイヴと言っても、ただ展示する、残す、ということではなく、アーカイヴを使ってそれを参照した別の誰かがそこから作品を作れるような「何か」を発案するという方向で、進められてゆきました。その「何か」は「アーカイヴボックス」と呼ばれました。その時私がアーカイヴボックスとして作成したのは、「指示書のはいった瓶」でした。『私的解剖実験6』という2012年に上演した作品をもとに、指示書を作成して瓶の中に入れました。

もともになった上演の映像をご覧くださいませう。これは2011年の3.11の東日本大震災を経て、私がおの出来事に反応して作った作品です。それまでの私は日本およびアジアの民俗芸能をリサーチして、それを元の実験を作るという活動をしていたのですが、どういう風にして芸能というものが、それぞれの地域で生まれてくるのかということに着目して調査していました。そこで私が考えた仮説は、かつて地域でとても大変な飢餓や疫病など、大変なことに遭遇した時に、それをどうにか乗り越えるため、地域の人たちの体の内側から反応が起きて、それがもって芸能が生まれていったのではないかと。いうものでした。そうだとしたら、3.11の震災および原発事故というのは、私たちの体が反応してもおかしくない大変な事態ですから、それを受けて私達が反応していけたら、新しい芸能が作れるのではないかと。という発想を持ちました。一体、今私達の体には何が起きて

いて、どんな風に反応できるんだろう？ということを考えてこの作品ができました。ちょっと音をあげて、上演を見てみてください。

【『私的解剖実験6』の動画の一部から、質問の声とそれに答える出演者たち】

「人生を充実するために心がけていることはなんですか。」(質問)

「私は仕事の時間とは別で、家族との時間を過ごすようにしています。」(萩原雄太)

「具体的には？」(質問)

「週末には妻とランチに行ったり、動物園に行ったり、また、平日もご飯をつくって時間をあわせるようにして」(萩原雄太)

「萩原さんにとって充実とは、どのような意味で使われていますか？」(質問)

「過不足なく満ち足りていることです。」(萩原)

「ダンスを踊る、とはなんですか。」(質問)

「踊る人にとって健康を促進したりストレスを発散することができると思います。」(大澤寅雄)

「今ご自身はどのようにして見られていると思いますか。」(質問)

「これがそもそもダンスなのかどうかというのは見る人にとっても違うと思いますし、踊る人によっても踊りは違うと思うんですけど、私は、自分もダンスやっているとこの感じがしまして、さっきいったようなダンスとはちょっと違うところがあるダンスかなと。そういうものあっていいんじゃないかなという気がしています。」(大澤)

「社会生活のなかで日頃あなたは人に対してどうあるべきだと思いますか？」(質問)

「やさしくあるべきだと思います。」(振子びじん)

「あなたは社会の利益として還元できることはなんですか。」(質問)

「人々が私の至らないところを受け止めてくれたことが、私、今の私を支えているので、私自身も人の至らないと自分が感じる点であっても自分が受け止めてもらえたことを基本に私もそれを受け止めるというのが、結果的に社会の利益に還元することになると思います。」(手塚夏子)

「税金を受けとる価値のあるアートプロジェクトとはどのようなものだと思いますか。」(質問)

「ここが(頭の後ろ側を指差して)パカッとあくようなアートがいいとおもいます…。」(若林里枝)

「具体的には。」(質問)

「だから、ここがね、パカッと…。」(若林)

木村 手塚さん、質問が天から降ってきて、それに出演者たちが答えていく、という、そういうシーンを今見えています。

手塚 いまちょっとこの人おかしくなってきましたね。舞台上の人がおかしくなるところだけ見てもらいましょう。

【映像の音声】

「ああ、リズムも、なにかー、うん、うん、自由ううううう、うううう、あっあっあーあーあーあーあーあー。はーあー。じーううううう。」

手塚 はい、ちょっと音をさげてください。質問者がいて質問にこたえるという作品なんですけれど、今起きていることを一つ構造化させようとしたものがこの作品です。それはどういうことかという、それぞれの出演者が自分の価値をどこか高いところでいつも精査されているように感じるとか、自分は何者であるかということはどこか自分とは違う外の基準で測られているということが起きていて、それゆえに自分が本当に感じたことに対して率直に反応できなくなっているのではないか、ということを考えていて、それが舞台上で再現されてしまうような質問をわざと作っています。

木村 なるほど、これが漂流瓶のアイデアに発展してゆくということですね。漂流瓶のなかにはお手紙のかたちで指示書が収められているということですよ。これがアーカイヴというテーマに関連してくると思うのですが。

手塚 なぜ瓶に入れたのかということ、自分自身が想像できないような遠くの地域であるとか、あるいは時間的に隔たっている未来であるとか、自分にとって想像のできないところにたどり着くということが想定されています。そのために、現在の自分であったり、日本であったりを説明している部分が手紙にはあります。

例えば、万が一日本がなくなってしまうかもしれない未来に向けて、現在の日本について説明している、みたいなそういうものです。で、そのあとに、どんな人にこの作品を上演してもらいたいか、この指示書を使って上演してもらいたいか、ということがあって、そのあとに指示が出て来ます。ちょっと読みましょうか。

手紙の内容：

「上演していただきたい方 西欧以外の国々において、西欧化および西欧近代化が起きた時期に、国や地域によって様々な変化が起きました。それらの影響によって自分が生きている文化圏にかつて大きな価値観の変動があったと感じているアーティストの方に、以下の指示に添って上演をしていただきたいと思います。

- 1) 今、自分が生きている文化圏において、上にあるような価値観の変動が起きた時代以前の要素をかすかにでも残している文化的な行為（祭りや芸能、儀式など）を3つ以上、実際にその場に立ち会い、全身で体験してください。
- 2) それらの行為（祭りや芸能、儀式）は一見すると見えているものの下に見えないものの影響があるので、それを辿ってください。たとえば長い時間、それらが同じように行われてきたのか？途中でどんな変化を経てきたのか？どのような理由で変化してきたのか？あるいは、それらをやっている人々が幸せなのか？その当事者と部外者の関係はどんななのか？などいろいろな視点で見てください。
- 3) そうすることで、今を生きる当事者としてのあなたが何を感じるか？かなりしつこく自分にきいてみてください。たとえば漠然とした違和感、不快感、興奮、惹きつけられる感覚、みたいなものが沸き起こって、『なぜ？』とか『どうなってるの？』といった気持ちになるかもしれません。表面的に感じていることではなく、あなたの深いところで強く感じていることがなんなのか？自分を観察してみてください。
- 4) 自分が感じていることを無理やり言語化しようとする、うまくしきれなくてかなりモヤっと思えます。しかし安易に言語化してしまうと、自分が本当は何が知りたかったのか、ということからズレてしまうかもしれません。それをズラさないために、ぴったりした言葉が出てくるまでいろいろな言い回しをためして問いや仮説にしてみてください。それを元にあなたが実際に行うなんらかの行為、経験可能な何かに置き換えてみてください。それを私は実験と呼びます。できれば、複数の人と共有できるようにしてみてください。そして実験をやってみるとその仮説が本当に知りたいことから離れてしまう事もあります。その距離をどうやって縮めるか？に挑戦するために、何度も実験を作り直してみます。あるいは、そうしている間にあなたの感じ方が次第に変化し、感じていることが本当はなんだったのか（つまり自分の潜在的な『知りたいこと』）が少しずつ判明していきます。

5) 実験を繰り返したことで潜在的な知りた
いことが浮かび上がってはっきりした時、
実験はやがて、現代のあなたを取り巻く世
界への反応を反映させた現代の芸能又は祭
り、あるいは儀式等へと昇華していくで
しょう。」

という指示書でした。

木村 こういう指示書を作った後で、ヴェヌーリ・
ペレラというアーティストの方がこれを受け取る
ということが起きたわけですね。

手塚 はい、オン・ケンセン氏は次の年の2015年
のシンガポール国際芸術祭の芸術監督でもあった
ので、このプロジェクトはそこで上演されました。
私のアーカイブボックスである指示書の入った瓶
をヴェヌーリさんが受け取って、上演してくださ
いました。

木村 これが、今年7月の上演『漂流瓶プロジェ
クト第一弾～それは三つの地点から始まる～』に
繋がるんですね。

手塚 はい、この取り組みというか、ヴェヌーリ
さんとの出会いがとてもよかったので、これを
きっかけにして新たなプロジェクトを「Floating
Bottle Project」と銘打って始め、セゾン文化財
団の助成を受けて今年STスポットで上演しまし
た。

木村 手塚さん自身もこの上演の中で先ほどの指
示書に従ったパフォーマンスをしたんですけど、
そのあとにヴェヌーリのパフォーマンスがありま
した。その映像のダイジェストを見ていきます。

【『漂流瓶プロジェクト』でのヴェヌーリの上演、
一部抜粋】

「精神疾患や精神的な障害はありますか。

テロ組織のメンバーですか、あるいはメンバー
だったことがありますか。

その他善良な市民とみなされない行為を行なった
ことはありますか。

その他善良な市民とみなされない行為を行なった
ことはありますか。

……」

手塚 彼女はスリランカのアーティストですが
けれども、他の国に入るのがとても難しい、パスポ
ートがとても弱い(他国への入国が許可されにくい)
ということが前提になっています。それで、その
パスポートを強くする儀式を行うという体で、こ

の作品が生まれました。その儀式というのは彼女
が創作した儀式なんですけど、彼女自身の国の文
化であるとか、彼女の芸能のリサーチが元になっ
ています。それで、実際にビザをとったりする時
に必要なたくさんの質問事項のようなものを、こ
の時は会場がSTスポットだったので、その館長
の佐藤泰紀さんに質問をしてもらって、それに
ヴェヌーリが一問ずつ答えるという形式になっ
ています。最後に、その佐藤さんに祝福を得るた
めに瓶に入ったミルクをかけられる…という作品
です。

その場面は映っていなかったのですけれども、
パスポートの強い国の人が、佐藤さんの後ろに
ずらっと並ぶようになっています。日本はパス
ポートの強い国です。日本のお客さんがほとんど
だったので、みなさん佐藤さんの後ろにずら
っと並んで祝福をする側というふうになるわけ
ですけど、そうすると、すごくスリランカの
ヴェヌーリさんへ対して強い権力や権威を持
っている側であることがはっきりします。

『私的解剖実験6』とは違うものではあっても、
かなり重なるところもありました。例えば、質
問してそれに応えるという形態であったり、あ
るいは質問の内容が個人を限定していたり、なん
というか、ある線引きのなかに閉じ込めたり、
価値が狭められたりするような、あるいは侮
辱するような部分もこめられていました。「質
問形式を使い」など、具体的な指示は瓶の中
の指示書に書かなかったにもかかわらず。

木村 それが重なった。

手塚 はい。それが重なったことが、非常に興
味深かったです。

木村 ありがとうございます。準備した内容に
ついてはお話しいただけたと思います。今度
は富田大介さんにバトンをお渡しします。よろ
しくお願いします。

「書物は何を囲い込む? 『身体感覚の旅—
舞踊家レジヌ・シヨピノとパシフィック
メルティングポット—』から」

提題者 富田 大介

追手門学院大学の富田です。宜しくお願いしま
す。配布資料は、引用文などを記したA3の用紙
一枚です。僕の話の表題は「書物は何を囲い込

む？」です。副題には今年刊行した本のタイトルをもってきています（副題：『身体感覚の旅－舞踊家レジヌ・ショピノとパシフィックメルティングポットー』／*Voyage de la proprioception, Régine Chopinot et PACIFIKMELTINGPOT*）。

僕の主な研究は、動きが踊りになる際の動き手のからだや思考の論理（すじやことわり）についてです。ですので、司会の木村覚さんより頂いたお題、〔Keynote切り替え〕「書物とアーカイヴ」においても、そのような観点から話をさせてもらえたらと思います。

まずは、『身体感覚の旅』がどんな本なのかを見てみましょうか。

〔Keynoteと合わせて実物を提示〕これが表紙になります。太平洋の島々をシャッフルして、人の背骨のような、鳥の飛翔のような絵をつくってみました。この表紙絵を伴侶と一緒につくっている時、あるフレーズが浮かびました。むかし画家のゴーギャンが、ヨーロッパ大陸のフランスを離れて、オセアニアのフランス（タヒチ島）で描いた大作の名…、でも知られた「私たちはどこから来たのか。私たちは何者なのか。私たちはどこへ行くのか（D'où venons-nous? Que sommes-nous? Où allons-nous?）」です。これはもともと思想家のパスカルが定式化したそうですが、本書の底にはこの哲学的な問いが流れています。

〔Keynote切り替え〕本を開くと、一連の写真（＝口絵）になっています。前書きなどの説明に先立って、雰囲気や様子を感じとってもらえたらと思い、そのようにしました。この本に実を結ぶ元のプロジェクが「海」をみなもとにしていたので、そのイメージから始めました。〔何枚かめぐり〕そうですね、例えばこの波打ち際のヤシの実（ココナッツ）の写真からは、南のニューカレドニアを思う人もいれば、柳田國男の「海上の道」に思いを馳せる人もいるかもしれません。ニューカレドニア・リフ島でのワークは、ここに写っているように、ココヤシに囲まれた野外の庭でしていました。リフ島はサンゴが陸地になったところで、この写真の場所の下などは空洞でして、踊りや足踏みをするという音がするんです。

写真とともに、この本にはリサーチワークのドキュメンタリーや上演の映像も入っています。口絵の中でアクセントにもなるこの色の違うページが映像への案内になっています。世界初演のその映像への案内を挟み、口絵はその作品（公演）の情景を見せてゆきます。例えばこのボールが飛び跳ねている場面は上演開始時のもので、振付家レジヌ・ショピノにとって「ボール」（«balle»はフランス語で「銃弾」をも意味する）は「PACIFIKMELTINGPOT（太平洋の坍塌）」の鍵でもありました。

口絵の最後にキャプションを載せていますが、それを見てもらうと、このプロジェクトが長期に渡り、またいろいろなところを文字通り渡り歩いてきたものであることがわかります。活動の名も、最初は«In Situ»でして、「その場で」「現地で」という意味のものでした。そこから、集いが繰り返され、参加する人たちの間に共有できるところ（帯域と言ってよいでしょうか）が探り当てられ、感じられてくることによって«PACIFIKMELTINGPOT」となったんです。ちなみに「Pacific / Pacifique」は語源的に「Peace / Paix（平和）」とつながります。

〔Keynote切り替え〕口絵の次は目次となります。まえがき、I：批評、なかがき、II：自伝（R・ショピノの自伝です）、III：映像と哲学、なかがき、IV：美学、あとがき、そして最後に付録のアートワーク（表紙絵のもとになった美術＝封筒とカード）。

あとがきの執筆者、瀧一郎氏は、これらI～IVの主題をつなげて、次のように本書をひもときました。「おのおのが『多声的な包容の時空間へ向けて』（高嶋慈）、『身体感覚の旅』（レジヌ・ショピノ）に出れば、『表現することから解き放たれ』（本間直樹）、『肉体が肉になる』（梅原賢一郎)」。そして以上をふまえて、自身の専門（フランス・スピリチュアリズム）から、この本の面白味を語られています。

「歌」「踊り」「旅」「いのち」を糸にして編んだこの書物（瀧先生の言葉にて「歌いかける書物」）には、編者の「独善的」とも言える（笑）こだわりが籠められているのですが、それをちょっと一時間の限りもありますので一お伝えすると、〔Keynote切り替え〕この色のついたページは、PACIFIKMELTINGPOT（以下PMP）に初めから関わる那須誠さんの詩をうたっています。爪弾く感じの黄色紙は、祝詞をのせるようなイメージで選び、詩歌とその背景－神楽を好み、とほけながらも憑依的な歌舞を興じる那須さんの風－を読者に感覚的に届けようと思いました。文字の配置やフォントにも意を注ぎ、「書物」という形式の中で、彼の詩の感覚が十分に立ち現れるよう、努めました。

〔Keynote切り替え〕「映像と哲学」のページでは、哲学的批判と対する映像を制作した作家への敬意を払いたく、このようにしました。作り手は沖縄を拠点に国内外で活躍する山城知佳子さんですが、彼女がパートナーの砂川敦志さんと営むカンパニー名は「水上の人プロダクション」で、彼女の作品にはしばしば「水」のイメージが内在しています－揺れる波間を漂いながら不安定に上下する視線で「沖縄」の陸地を捉えた『アーサ女』（cf. 本書p.35）や、海底あるいは沖縄の人のからだの

底とも言える深みにマイクの東が沈みゆく『沈む声、紅い息』など。〔何枚かめくりつつ〕紙の色を少しずつ変え、ページをめくるごとに水の濃淡を感じられるよう、そして一番深い色のところで彼女の制作した映像に出会えるよう、工夫しました。

〔Keynote切り替え〕付録のアートワークには、その山城+砂川映像への^{パステル}言葉がのっています。この美術は、これまでに出会った人、そしてこれから出会ってゆくだらう人々の郵便（ゆうびん=遊瓶）物のようなイメージでつくりました。PMPの日本でのきっかけは、横浜の港—BankART新・港村—でして、そこでのワークには、打楽器ユニットのオムトンがおり、ショピノは彼女らの曲、特に「籠」を気に入ってその曲でソロを踊ったりもしました。ショピノの干支が壬辰（水龍）であることにも縁を感じますが、その軽快な曲がPMPを太平洋へとつれだしたようなところがあります。大阪での僕らのワークを実見した関西の若手美術家に、その曲譜を、うねりゆく籠のような、渦巻く海流のようなフィギュールにもらい、そこにこれまでPMPに参加した人たちの呼び名をも入れてもらいました—〔Keynote拡大〕ご覧のようにこれはとても細やかな仕事です—。そしてそのドラゴンにのり枠の外へも延びゆくようなラインが、太平洋の鳥々のイラストに重なります。

こんな感じで手をかけた中身を、〔Keynoteを表紙絵に戻して〕先にお見せしたカバーで包みました。これは感性の近い人とでないと成し得ないもので、組版・装丁は伴侶が担いました。〔Keynote切り替え〕このように、本をいわば「作品」のごとく仕立てるという発想は、ソフィ・カル（Sophie Calle, 1953-）によっています。特に*Take Care of Yourself*には感銘を受け、思い焦がれました。この表面のエンボスもそうですが、中も、例えば二人で手紙を読む写真の間に「THE LETTER」の冊子を挟んだり、印字や紙質もさまざまに変えたりと…、この作品を一つの理想にし、現実とのすりあわせをしてゆきました。

さて、紙の手触りなどの触感も含めて、一冊の記録集にどうしてそこまでこだわらねばならなかったのか。今回、「書物とアーカイヴ」というお題を受けて、その理由を省みることができました。

〔Keynote切り替え：引用文〕僕がこの書物で試みようとしたのは、木村さんのレビューの言葉を借りるなら、PMPで「リサーチの際に参加者が経験しただろう『時間の感覚』」、「（プロジェクトの参加者や観客が得た）経験の（再）上演」、映像等に「記録することが困難な『身体』の内的『感覚』」を、読者に届けようとした、とまずは

言えます（cf. ウェブマガジン『artscape』2017年6月1日号, DNP大日本印刷, URL = http://artscape.jp/report/review/10135720_1735.html）。

〔Keynote切り替え：引用文〕言葉を足しましょう。先の手塚夏子さんがお話しされたセゾン文化財団主催のセミナー「ダンス・アーカイブの手法」に関する報告書のなかで、武藤大祐さんがそのワークに参加した振付家のアーカイヴ手法を析出し、二通りに分類しておられました。「一つは、作品の創作ないし上演の過程をユーザーが何らかの形で『追体験』することができるようにする方法。もう一つは、作品を成り立たせている諸要素を分析的に取り出し、より抽象的なレベルで作動する『装置』に変換してしまう方法」（cf. 武藤大祐「アーカイヴボックスとその可能性」、『ダンス・アーカイブの手法』報告書所収, 公益財団法人セゾン文化財団, p.66）。僕の刊行した『身体感覚の旅』は、この分類的には前者のほうに近いものかと思われま

す。〔Keynote切り替え〕本書を一つの里程碑とするPMPというプロジェクトは、フランスの舞踊家レジヌ・ショピノのカンパニーをハブにして、太平洋諸地域のアーティストや研究者が集い、舞踊・歌唱・音楽の研究と創作を続けたものです。このプロジェクトは、その前身の活動を含めると5年以上に及び、名を「パシフィックメルティングポット」としてからも、その結実を作品として公にするには3年ほどかかりました。私たちは長期に渡るこのワークで、それぞれの参加者の属する場所—ニューカレドニアや日本、ニュージーランドといった太平洋の島々を渡り鳥のように移りゆきながら、その旅と移動の中で対話とリサーチを重ねていったのです。

本題に入ります。富田がこの書物に囲い込んだのは、そんな時間とともに変容していった集団の質、そこに居合わせていた自身の身体感覚や感情、なのかもしれません。そして、この「本」という形態にて、PMPの創作・研究プロセスをみなに伝えたいと望んだのは、本がやはり優れて何かを閉じ込める品であると考えていたからだと思

います。〔Keynote切り替え〕『もうすぐ絶滅するという紙の書物について』という本があります。それはウンベルト・エーコ（イタリアの記号学者・小説家）とジャン＝クロード・カリエール（フランスの劇作家・脚本家）が「本」=livre (lat. *liber* «feuille de liber», sur laquelle on écrivait) について語り合う対談本でして、その中で対談のコーディネーター役をし、また序文を書いたジャン＝フィリップ・ド・トナック（フランスのエッセイスト、ジャーナリスト）が、こう言います。「ハイパーテキストという仕組みは、著者と読者のあ

いだに特有の水入らずの感じを必然的に損うでしょう。何かを『囲い込む』ものという本のイメージは失われ、それによってある種の読み方は間違いなく姿を消すでしょう。僕は、ここで新しいメディアの登場によって消えてゆくかもしれないとされる、この紙の本の性質、すなわち「著者と読者のあいだに特有の水入らずの感じ」とか、「何かを『囲い込む』もの」と言われている感覚やイメージを、PMPの仕事をつたえる媒体としては、むしろ適していると考えたんです。書物は、エコーの言うように、それ自体すでに一つの発明品として、眼鏡やハサミなどと同様に、完璧な形態です。本がいまの体をもって、つまりその形態となつて、500年間、機能や構造は変化していません。僕らが書物に何かを囲い込みたいという欲求は、まさにこの書物自体の身体史によっているのかもしれない、とも思うわけです。(何かそういう意味では、手塚さんの「瓶」という発想とも、近いのかなと思います…)

〔Keynote切り替え：Cornucopiae〕ショピノは、自身の活動をアーカイヴにする意志をもって、彼女のサイトcornucopiae.netに入ってもらえば(「コルヌコピアエ」というのは、彼女のカンパニー名です)、このPMPを含む彼女の仕事が、映像や写真、またステートメントとともに一望できます。〔Keynote切り替え〕このような映像の欄もあります。本書の中でも触れていますが、もともとショピノは映画に大きな愛をもっている人で、とりわけ自分のインディペンデント・カンパニーを立ち上げてからは、活動を映像にするとところまでを一つのプロジェクトと考えているところがあります。

〔Keynote切り替え：CND Médiathèque〕ショピノがコルヌコピアエをつくる前の、国立振付センター(ラ・ロシェル)で芸術監督をしていた22年間の仕事については、パリ(パンタン)国立舞踊センターのメディアテークに「コレクションショピノ」として、全資料が収められています。

さて、ウェブサイトで見られる写真や映像のアーカイヴもさることながら、僕が書物という形態でこのPMPの活動を伝えたいと思ったのは、本が何かを囲い、閉じるようなイメージがあり、その何かとは、旅の時間とともに変容する集団の質、そこに居合わせていた自身の身体感覚や感情と、先に述べましたが、それをもう少し掘り下げてみたいと思います。今日はよい機会を頂いたので、この書物とともに、この中の言葉を用いて深めてみたい。

本書の中で臨床哲学者の本間直樹さんは、2013年に大阪大学で行われたPMPのリサーチワークを収めた映像について、(先の木村さんのレビューのうちにもありましたが)「嘆息」と言っているほどに、嘆き、ため息をついています。編集され

た映像に対する批判の言葉は辛辣です。

読みます。少し長いので配布資料に目をやって頂ければと思います。「リサーチワークに話を戻そう。細切れのカットによって切片化されてしまった身体の動きは、その記号的な意味を見る者に示しはするが、身体的な意味というものをもたらしてはくれない。たとえば、プレゼンテーション(アートエリアB1での上演)でも展開された三・三・六・三の拍子のステップを、踊り手全員で身につけていく場面がある。おもしろいのは、それぞれの踊り手が同じステップに異なるアプローチをしていて、それがうまくいったり、いかなかったりするところだ。同じステップを踏むとしても、身長や体型、習慣や癖など、すべて異なるわけだから、一步一步が不揃いになってしまうのは当然だろう。リズムやステップを習得するには、踊り手たちがそれぞれ習慣的に運んできた身体的な意味を、多少なりとも変形させていかなくてはならない。残念ながら、切片になった映像はそうした身体的な意味が変形していく様子を十分には捉えていない。あくまでもステップを身につけるための一般的な動作として提示するに留まり、それがそれぞれに身体化されていくまでの時間を見つめていない」(cf. 本書p.126-127)というわけです。そのシーンの映像を見てみましょう〔Keynote切り替え：映像〕。もう一つ〔Keynote切り替え：続きの映像〕。

これらの映像を見て、本間さんは次のように述べます。再び配布資料に目をやって下さい。「想像するに、こうした場面でレジーヌは、同じように訓練された身体に一つの振りを覚え込ませているのではないようだ。〔中略〕一定の型の反復ではなく、ゼンマイを巻くように、身体のポテンシャルを高めているようにも見える。その意味では、そもそも『ステップ』と呼ぶことすら妥当ではなく、異なる身体どうしが共振するための帯域を探りあう手続きのようだ。リサーチワークでもプレゼンテーションでも、レジーヌは他の踊り手たちと一緒に動いていて、あるリズムが人のからだのなかに染み込んで自由に動きだすプロセスを楽しんでいるように見える。そして、このプロセスは決して完了しない。プレゼンテーションでは、確かに全員がよりスムーズに動けるようになっているように見えるが、それでも完成した姿を呈示しているわけではない。よちよちと歩みはじめたこどもの身体のなかでリズムが動きだし、そのリズムが一生のあいだ停止することなく、そのすべての歩行のなかに生き続けているように、それぞれの踊り手が歩みはじめたのだ。そのとき踊り手たちは、こんなふうにもあんなふうにも歩ける、と歓喜する。そしてレジーヌがリサーチワークのなかで口にしたことばを借りるならば、人が『リズム

と結ばれる』プロセスに、わたしたちは幸運にも居合せるのだ」(cf. 本書p.127-128)。

〔Keynote切り替え〕本間さんはこのように対象にぴたっとそう言葉をつむぐのですが、僕がPMPで「これは続ける必要(意義)がある」と思ったのは、まさにこういう時間によります。互いに異なるからだがどうしが、共振するための帯域を探りあい、そのリズムと結ばれる、そんな感覚を得ることのできる時間を続けたかったのです。

特に、この本間さんの記述にある大阪でのワークのあと、ニューカレドニアへ渡ったのですが、その滞在が私たちにもたらしたものは大きく、僕はその時のことを、本書の序文に次のごとく記しています。それはカナクのメンバーの部落で生活しながらおこなっていた時のことです。読みます。「そこで私たちは、これまでにショピノがウモンやウェッチから学んだ生の理にふれることになる。クチュームでのパロール、お礼や感謝のときの歌唱……、リズムや歌が生活の隅々にまであふれるこの部落では、共鳴・共振・共感という、分かつたでも同じにするのでも(分断でも同化でも)ない理によって『一(CAAS)』へといたる。この原理にふれえたりフ島・ナタロ村での体験は、私たちの研究と創作を躍進させた」(cf. 本書p.12)。

そしてリフ島から主島のヌメアへ移りショイキングをした時には、PMPで初めてと言ってよいでしょうか、「メルティングポット」のエキスが滴りました。僕は舞台の上でそれを感じ、これは！(続けたい)と…、その実感が二年後の日本での滞在制作を実現させたと言えます。

本書は、こうした感覚や感情を織り込んでいます。それが「歌いかける書物」と言われるものになり得た因かもしれません。歌う感覚って踊りに近い、ですよ。たしかに、文学や映画、音楽、写真、美術など、芸術の諸ジャンルをまたいで、それぞれの作家とやりとりしながら一頁一頁をつくってゆくのは大変でした。ただ、それがPMPでショピノが私たちと接してきたやり方でもあります。「日本」「ニュージーランド」「ニューカレドニア」「日本人」「マオリ」「クック」「サモアン」「カナク」といった一般性より、個々人の個性と向き合う。Le Petit Prince (サン=テグジュペリ著)のキツネの一節みたいですが、彼女は個への情愛が凄いですね。〔Keynote切り替え:映像〕最後にこの映像を見て話を閉じたいと思います。ショピノといわば「対」になり、身体感覚を交わらせる。この「ほぼ対称的に」は、肉の自己運動の基本構造であり、世界はそこから開くと梅原賢一郎さんは言っています(cf. 本書p.149-170)。「身体感覚(somesthesis)」ないしは「自己受容感覚(proprioception)」は、諸々の感覚が交錯する帯域であるとともに、知覚した物事の動きを自

身で(できるか否かを直感し)再構成する地なのでしょう。

今回、「創作の現場と『アーカイヴ』の活用」という会で受けたお題「書物とアーカイヴ」に関して僕が言えることは、まとめるならば、創作にまつわる出来事を書物の形態で残そう(アーカイヴにしよう)という際には、その書物を感覚や感情の織物として仕立て上げ、受け手の身体感覚に訴え得るよう、工夫してみるということでしょうか。もちろん予算の許す範囲で、となりますが(笑)。

《ディスカッション》

木村 ご発表ありがとうございます。お三方のご発表を通して、一貫したものがあるように感じました。アーカイヴというテーマと関連した皆さんの創作というのは、感覚というもの、例えばそれは、先ほどの富田先生のご発表で強調されていた事柄ですし、また手塚さんの活動では、それは反感と言いますか、社会に対する違和感に根ざす事柄だと言えるかもしれませんし、また大脇さんのご発表の所々で出てきたのは、テクノロジーや身体を活用する快樂とでもいうものですね。それぞれに異なる角度ではあるのですが、モチーフとしては共通に、自分たちが大事にする感覚というものがどのようにアーカイヴというものの中に閉じ込められ、またアーカイヴを媒介にして他者によってその感覚がどのように再起動されていくのか、ということが論じられていたのではないかと思います。特に大脇さんのお話にあったように、テクノロジーがどんどん発達していくと振付が簡単にアーカイヴされるようになる可能性があります。もちろん、そもそもアーカイヴへの気運も予算も実際の活動も乏しいということを昨日話したばかりなので、楽観的なことばかりも言えないのではありますが、もし何でもアーカイヴできる時代が到来した時に、おそらく問われるのは、ならば何をアーカイヴするのかということのように思われます。ただアーカイヴするのではなく、クリエイションに活用したいと意欲を湧かせるものにしていくことや、感覚を刺激して創作へとつながっていくような、そうしたベクトルを伴ったアーカイヴが求められてくるのではないかと思います。

さて、まず富田さんにお聞きしたいのですが、なぜ感覚のアーカイヴなのかということをお聞きしようと思っていたら、ご発表の最後に、ご著書を読む読者に訴求したいんだと、共感や共振を伴う読書体験を喚起したいんだという議論が出てきました。さて、ならば、そうした読書体験を得た

読者が一体何を次にしていくと良いと思われますか。

富田 今日の最初に木村さんが、昨日の俵木先生の話を取り上げていましたよね。それは研究者の役割に関わるものでもありました。アーカイヴをつくり、材を大量に集めることはできる、でもそれをある方法やセンスのもとで取り扱わなかったならば人には届かないし使われないだろう…と、研究者の役割はだからその方法等を定めるところにある、というお話でした。僕は、ポイントはそこかなと思っています。アーカイヴがどういうふうに今後、特に創作活動などに活かされるかというのは、受容者の受け取り方、すなわちその「届いている」時の感覚や感情、その独特な波紋と密接につながっているわけです。(なのでご質問には答え辛く…苦笑) 一般的な情報の伝達のように進むものではないんですよね。

木村 さきほどの漂流瓶のアイデアに似ていますよね。それを手にした他人に委ねるけれども、同時に、届いて欲しいという欲求も併せ持っている。

富田 そうですね。今回僕が提示したのは本なので、販売もされていますし、多くの人に開かれている物体なのですが、その場合でも、その物の体と受け手との一対一の関係の中で、魂や力のようなものがつかないでゆかれることを目指しました。手塚さんの漂流瓶もそうなのかなと思うんです。これは『もうすぐ絶滅するという紙の書物について』で、ウンベルト・エーコやその訳者の方々が言っているのですが(繰り返しになりますが)、本は受け手と水入らずの関係をつくる。抱きしめて眠ったり、壁や床に叩きつけたりもできる…、そんな存在なんだと。タブレット端末みたいに何千もの内容を取められないから、言い換えると、この体に独特な個性が閉じ込められるからこそ、力を帯びている。本はその囲い込んだ中身の個別性ゆえに、人に「届く」メディアなのではないでしょうか。特にパッションを有する人、アーティストや研究者には。

木村 手塚さんにも聞きたいのですが、私からすると漂流瓶に込められていたのは反感や違和感という感覚であった。なぜそうであったのか、理由はあるのでしょうか。

手塚 オン・ケンセンさんたちとのプロジェクトの中で、どういったアーカイヴの形態にするのかについてアーティストたちと話していた時に、何を伝えるのが一番重要なのかということが議論に

なったことがありました。その時に土方巽の『病める舞姫』の文章が思い浮かんだんです。あの文章自体は別に踊りではないし、それを読むことは直接的に踊りを見る行為ではないんだけど、それを読むことがそれを讀んだ人の体に喚起するのは、踊りに限りなく近いと思うんですね。土方巽と同じことはできないとしても、それを讀んだ人の体に喚起される感情や感覚、思考というか、何らかの響きというものは必要なんだろうと思います。漂流瓶に入れた手紙の中に、自分の中の何らかの感情というか感覚というか熱みたいなのは込めましたね。

木村 ありがとうございます。もう一つ、私の方から今までの話とは異なる角度の質問をさせていただきます。昨日夕方懇親会の中で、大脇さんがプレゼンテーションしてくれたヴァーチャル・リアリティの映像作品は、ゴーグルを着けて見ているとまるで舞台の中に入ってしまったかのような体験のできるものでした。つまり、観客についてのアプローチというものが、テクノロジーを媒介することでラディカルに変容をきたす、そんな予感がしました。テクノロジーは観客との関係にアクセスするのかと驚いたわけです。観客との関係にテクノロジーがどのような作用を及ぼしうるのかについて、お話を聞かせてください。

大脇 去年はVR元年と呼ばれていて、市販のVRの装置がたくさん販売されるようになり、自ずと鑑賞の形態も多様になりつつあるというのが現状です。劇場は客席が暗いじゃないですか、つまり劇場ではお客さんには身体がないんだよということにいつの間になんてなっています。本来、演者と観客というのは同じ土俵にいて、一二歩前に出てしまえば、舞台に乗ってしまうという関係にあったはずなんです。それが近代になって、両者を分かつようになってしまったわけです。これが劇場というメディアではなく、新しい鑑賞形態が当たり前になってくることで、観客の身体性を問うような試みというものが、出てくるように思います。

木村 富田さんに、質問です。ご著書は多様な視点に開かれた素晴らしい本だと思っています。ただ、リクエストを言うならば、鑑賞者(観客)の言葉は少なかったと思います。アーカイヴと観客の言葉について、何かお話ししていただいせんか。

富田 この書物に鑑賞者の言葉も込められていたら、ということですね。大阪で2013年に滞在リサーチのショーイングをした時、哲学カフェのような

形で会場の方たちと話し合い、たくさんの意見をもらいました。個人的には良い試みだったと思います。実際、その時に司会をした臨床哲学者の本間直樹さんがこの書物に執筆してくれてもいます。ただ、その試みへの批判もあったのです。観客みんなの声を拾っていくやり方ではなく、せっかくなのだから出演者の声をもっともっと聞きたかった、というものです。この本をつくるにおいては、その感想が頭をよぎりました。また、出版物として形にする際の現実的な側面（期限や紙数等）から、内容を絞り、方向を定めていかねばならなかった。上演やワークショップを実見した鑑賞者の代表として批評家や美学者の言葉を、またワークの記録映像をも視聴した鑑賞者の代表として哲学者の言葉を、それぞれ（辛辣な言をも含めて）第1章と第3章、第4章に収録しています。ただ、木村さんの言うように、より複数の声をこだまさせる必要もあったかもしれません。海外での上演のリアクション等も含めて。

フロアからの質問者 富田先生にお伺いします。フランスの現代ダンス（「ダンスコンタンポレーヌ」）では、流れとしてはバレエがあっても、バレエを見ていない人がむしろ触発され、惹きつけられて観客になっていたようですが、その特徴はどのようなところにあるのでしょうか。感覚の交流が人々のうちに起こること…と、私はフランスにて感じていただいたのですが。

富田 フランスにおけるコンテンポラリーダンスの「コンテンポラリー性 (contemporanéité)」ですね。僕は、現場のリアリティを重視して、フレデリック・ブヨードが言うように「出来事 événement」に絡む性質としてそれを捉えるのが良いのかなと思っています。ダンス（的な感覚）が生じているその時間は、その現場と、より言えば感覚の交叉と切り離せない。コンテンポラリーダンスの振付家の多くはそのことに自覚的だと思います。本書『身体感覚の旅』でも、ショピノもまた瀧一郎氏も言及していますが、その時間は、話し手と聞き手が関係を紡ぐ口頭伝承のそれに似ています。ショピノは口承の現在性とコンテンポラリーダンスのコンテンポラリー性に、強いてはダンスの本性に類似を感じたのでしょうか。パシフィックメルティングポットは口承文化を考え、調べることから始まりました。

質問者（続き） 聞き手と話し手のうちでも生じるそのような交流において、ポエティック性というのは考えることができますでしょうか。

富田 ダンス作品においては作家がその語をどう

捉えるか、またその「作品」の枠をどう位置づけるかにもよると思いますが、今日の話をもとにシンプルにお答えするなら、話し手が歌うように語る時、聞き手には詩的なことが出来ているのではないのでしょうか。

木村 手塚さんへも繋げたい興味深い質問ですが、次の講演もありますので、ひとまずここで区切りたいと思います。提題者の大脇さん、手塚さん、富田さん、そしてフロアのみなさん、どうもありがとうございました。