第71回舞踊学会 大会企画「舞踊学の現在とその可能性」

■シンポジウム 舞踊学の現在と可能性

提題者 (登壇順)

小林直弥 (日本大学)

讓原晶子 (千葉商科大学)

高橋京子 (フェリス女学院大学)

富田大介 (追手門学院大学)

酒向治子 (岡山大学)

海野 敏 (東洋大学)

司会

貫 成人 (専修大学)

12月8日(日)13時~15時30分 専修大学10号館10202教室



司会(貫) このシンポジウムは、「舞踊学の現在と可能性」と題しました。大会プログラムにもありますように、その「企画趣旨」は以下の通りです。舞踊学は、テーマが「踊り」であることに一応の了解はあるとはいえ、その中には、美学、文化人類学、教育学、統計学など、さまざまな方法論があり、問題関心や研究対象、また、バックグラウンドもさまざまです。いわば多様な学問、ディシプリンの集合体であると言え、舞踊学の当事者にすら、その全体の見通しがつくものではありません。そのことは、舞踊学の弱みではありますが、同時に、強みでもありうるでしょう。

このシンポジウムでは、現在、舞踊学研究の実質的な最先端を担っていらっしゃる6人の方にご登壇いただき、その方々が現在お進めになっている研究のエッセンスの、残念ながらごく一部をお話しいただきたいと存じます。多様な専門のお話しをいただくことによって、舞踊学が持つ可能性や深さを体感していただけるものと存じます。

では、小林先生からよろしくお願い申し上げます。

日本舞踊の構成とその意義から考える 現状と未来

小林直弥

私は舞踊学の中でも特に日本舞踊. それから民 俗舞踊。そしてアジアの舞踊藝術について研究を 進めてまいりました。その中で特に日本舞踊を起 点にした新しい創作舞踊ということについて現在 は研究を進めております。その前提として、私自 身も、日本舞踊の師範、名取を持っておりまして、 小さい頃から母の元で稽古し、また、私は西川流 という流派で修行させていただきました。その中 で、古典ということ、それから伝統ということ、 また日本の文化, そういうことを考えながら, 「日 本舞踊とはこういうものなのだ」と自分なりに思 い続けてきたところがありますけども、大学へ入 り研究をするようになりまして、創作舞踊につい て実践的にやっておりますと、そもそも日本舞踊 には、創作舞踊という領域が存在するのか、とい うことを考えさせられることが在学中の研究活動 の中で随分あり、恩師の目代清教授の薦めもあっ て研究者として大学で研究することに至った次第 です。その中で、断片的ではありますが、日本舞 踊の概念とその領域について自分の考えを述べさ せていただければと思います。

まず、わが国の日本舞踊のあり方についてですが、現状を考察すると、実に曖昧でしかも解釈が

様々に存在します。一般的な理解としては、例えば「日本舞踊とか日本舞踊家って一体、何?」とか、また、「歌謡舞踊で踊るのも日本舞踊でしょ?」などと様々に解釈されているのが実情なのです。また、辞書類で検索しても「日本の舞踊の総称である」と解説するものがほとんどで、狭義の意味において、「歌舞伎または、本業とするものから派生し、廓の文化他から発展した、わが国の舞台舞踊、古典舞踊」と説明する程度が大半を占めており、明確にその領域を示しているものは、日本舞踊の専門書以外では、実に曖昧な定義しかされていないのが現実ではないでしょうか。

実は「日本舞踊」という舞踊芸術を表現する言 葉ができた経緯としては、明治の時代、坪内逍遥 先生が提唱された『新楽劇論』の中で、江戸時代 まで歌舞伎劇の中における舞踊的動作でしかな かった「振事」や「所作事」。またお座敷文化や、 大名家などに出入りしていた「御狂言師」. そし て「踊り師匠」など、とりわけ同じ領域として捉 えていなかったものを、明治維新後のとりわけ「脱 亜入欧 | の風潮の中で、それまでの我が国におけ る地域における概念の違いから生じていた「舞! と「踊」という言葉を統合し、西洋舞踊であるバ レエやダンスに対して「舞踊」という言葉を初め て用いたことに始まります。また、私たちが今、 日本舞踊を伝統芸能とのみ捉えた場合. それを古 典舞踊と称していますが、実はそうした作品の中 には、明治時代以降にできたものも多くあります。 従って、日本舞踊というのは、古典を伝承してい るだけではなく、常に伝統を守り、そして常に新 しいものを創ってきた経緯があります。よく日本 舞踊の英語訳として「Japanese classical dance | と記述し、伝統や古風なイメージのみで表現され てしまうことがありますが、 日本舞踊の構成概念 から考察すれば、本来は「The Nihon Buvo」と 表記するべきでしょう。こうした「温故知新」の 精神の基に発展してきた舞踊領域が日本舞踊なの です。

以降, 西洋舞踊の影響を受け始めると, 役柄や物語, また衣裳や時代背景などに関係なく, また歌詞に沿ったマイム的な動作ではなく, 音楽とリスムの関係性から成立する舞踊を創造する時代へと変化していきました。そうした背景の中で日本舞踊では, 明治, 大正, そして昭和へと, 新しいがって, 日本舞踊は, 伝統性を持ちながら, 常に前にい形を創造できる。なにも歌舞伎舞踊を主軸に古、北形を創造できる。なにも歌舞伎舞踊を主軸に古代に沿った新しい作品や創作もできる。こうした「温故知新」の精神こそが, 江戸時代以降, 日本舞踊が, 近代, そして現代というように発展してきた

しかし、現代社会や日本の舞台芸術、また舞踊芸術としての理解や認知度が少ないのはなぜなのでしょう。そうした問題点を踏まえ、今一度日本舞踊の課題を挙げてみると、第一に統一された認識として「日本舞踊とは一体どういうものが日本舞踊なのか」、そして、「日本舞踊にしかない明確なオリジナル性とはどこにあるのか」、さらに「伝統と現代の双方を備える日本舞踊それ自体のブランド力を社会に、そして世界にどうアピールし定着させるか」など、まずこれらの課題をあげることができるでしょう。

理由なのです。

さらに、現代における需要の増加を画策し、そ れに伴う. 職業としての日本舞踊家. 言わばプロ とアマチュアの線引きとともに、それが例えば子 供達の憧れの仕事になり得るような環境整備やイ メージ戦略も必要でしょう。そうした意味では芸 術系大学。とりわけ日本舞踊の専攻を持つ我が校 をはじめ、大学と日本舞踊界との共同プロジェク トや共同研究への参画など、聖域や固定概念に縛 られないグローバルな視点に立ち、様々な試みを 行っていく必要があるものと認識しています。そ して真の意味で、プロ養成とは一体何かについて も再考する必要もあるかと思います。例えば、独 立行政法人日本芸術文化振興会には、歌舞伎俳優 やその音楽, 能楽, 文楽に, 寄席囃子や太神楽, そして沖縄の組踊に至るまで若手の養成機関が存 在します。ところが、日本舞踊はない。また、さ らに述べれば、我が国には、国立の民族舞踊団が ない。そして、本来自国の舞踊文化を代表するは ずの日本舞踊を保有していながら、実は日本舞踊 を主軸とする国立舞踊団もない。確かに各流派の 伝統や独立性. そして芸の伝承法や方針等という 点で一律に教育できる世界ではないのは明らかで すが. これからの時代にはこうした実践者の育成 や領域の確立に向けた新しい試みが必ず必要では ないかと考えております。

理論と実践の間で

譲原晶子

これまで私は、西洋の芸術舞踊を対象に理論的研究を行ってきました。「理論的」といってもいるいろな方法があると思いますが、私の場合、若い頃には、徹底した実践観察に基づく研究を、ここ10年くらいは文献研究をしています。その主な内容はパワーポイントに挙げましたが、きょうは(ちょっと古い研究になりますが)実践観察に基づく研究のほうを中心に、私の研究の一端を紹介したいと思います。

一般に舞踊の研究は 踊る立場であれ鑑賞する 立場であれ. 自ら舞踊に触れたことがきっかけで 始めるという場合がほとんどなのではないかと思 います。私の場合も、バレエの現場で感じていた さまざまな疑問から、舞踊の研究を始めていまし た。アン・ウィリアムスという舞踊家の元に弟子 入りしたことが、本格的な舞踊研究の始まりでし た。アン・ウィリアムスは、日本ではあまり知ら れていませんが、20世紀の舞踊界では彼女から影 響を受けたという人は数知れない、そういう人物 です。彼女の経歴を簡単にまとめました。始めは クルト・ヨースのバレエミストレス、続いてジョ ン・クランコのバレエミストレスを務め、ジョン・ クランコの片腕ならぬ両腕とまで言われました。 20世紀の主要な振付家、ピナ・バウシュ、ノイマ イヤー、キリアン、フォーサイスなどが、彼女の 元で学んでいます。これ「パワーポイント」は チューダの『リラの園』のワンシーンですが. こ れがウィリアムス. 真ん中が夫のヤン・ストリッ プリング(シュトゥットガルトバレエ団のソロダ ンサー). これがピナ・バウシュです。

実は私は、始めは彼女のこうしたキャリアについてほとんど何も知りませんでした。それでも彼女の元に行った。そのきっかけは、『バレエ・インターナショナル』というドイツの舞踊雑誌に掲載された彼女の紹介記事を読み、そこに書かれていた「身体で考える」という彼女の言葉が非常に気になり、単純に「どういう意味なのかその実体が知りたい」と思い、それで彼女に手紙を書いて、返事をもらい、彼女を訪ねた、ただそれだけのことでした。

そして結局、彼女のクラスを2年にわたって参与観察することになり、彼女が言う「身体で考える」ということの意味を感じ取ることができました。現場で生に感じ取ったことは、なかなか言葉では表現しにくいものですが、それを何とか言葉で、しかも理論的に表現することが、われわれ研究者のやるべき課題です。帰国して、どのように表現すればいいのかをあれこれ考えていたそのと

き、アン・ウィリアムスが亡くなり、親族から彼 女の遺稿の整理を依頼されました。それでいやが 応でも、真剣に取り組まざるを得なくなった。私 は、春休み、夏休みなどを利用して、イギリスの 彼女の自宅の彼女の書斎に通い詰め、彼女が残し た資料を読みあさりました。

その資料とは、彼女が大学(ヴィクトリアン・カレッジ・オブ・アーツ)やバレエ学校で行っていた理論の授業の講義ノート、バレエクラスのシラバス、アンシェヌマンを走り書きしたもの、あるいはジョン・クランコの作品の記録(バレエミストレスですから、彼の作品を詳しく記述していました)、日記も非常にまめにつけており、手紙も非常にたくさん残しており(受け取った手紙だけではなく、自分から出した手紙のコピーも残っていました)、こういったものを読みあさりました。

それらを読んだ後、Anne Woolliams: Method of Classical Balletを執筆. 2006年にミュンヘンで 出版しました。この本の執筆の依頼を受けたとき に、これをどのようにまとめるのかという方針は、 私のなかでは明確でした。それは「20世紀のバレ 工理論としてまとめる | という方針でした。バレ エの理論書といえば、ワガノワのものとかチェ ケッティのものとか、過去の名著があるわけです が、それらとは違う、20世紀のバレエ現象を捉え た理論書にしよう、そう考えました。と言うの も、私は彼女のクラスの参与観察を通して、彼女 のバレエ観(「創造」ということを強く意識した バレエ観)を感じ取っていました。そして、彼女 が10年以上に渡って指導してきた黄金時代のシュ トゥットガルトバレエ団のメンバーから、なぜ多 くの優れた振付家が生まれたのかというその理由 はまさにここにある. と2年間の実践観察を通し て強く感じていました。繰り返しますが、その生 で感じ取ったことを何とか言葉で、理論として表 現したい、それが私の役目だ、と思ったわけです。

「振付家を生みだす」という課題は、ウィリア ムス自身が明確に意識していたことです。これ 〔パワーポイント〕は、1960年代にウィリアムス がソ連のバレエ学校、マリインスキーとモスクワ のバレエ学校を視察したときの、彼女の旅日記の 1ページです。ここに次のような言葉が読めます。 「トレーニング法に非常に重大な疑念がある」、「し かし振付家を壊してしまうことだけは絶対に確か だ」。「振付家は人によってはつくられないが、人 によって簡単に壊されてしまう」。要するに彼女は、 ソ連のバレエ学校を見学して「ソ連のメソッドで は振付家は育たない!. そういう思いを抱いたの であり、彼女が振付家を育てたいと考えていたこ とが明確に読み取れます。ソ連のメソッドを批判 するという態度は、クランコをはじめとして、シュ トゥットガルトバレエ団の人たちは基本的に持っ

ていたようです。

この著書で私は、バレエ理論書を作りたい、そ こにアン・ウィリアムスのバレエ観を表現したい、 と思ったわけですが、それを表現するにあたって、 論文で論じるような方法を取るのではなくて、「彼 女のバレエ用語の解釈を示す |. 「彼女のアンシェ ヌマン集を作る | といった方法で、これを表現し ようと思いました。この方法が、ここでの私の研 究の方法論的な特徴をなしています。私は彼女の アンシェヌマン、バレエのエクササイズの記録を 500個くらい持っていましたので、その500を分析 して、体系化し、まさにこの体系化を通して、彼 女の思考法を理論的に描いたわけです。この研究 が、極めて「実践的」なところから立ち上げられ ながら、それを極めて「理論的」に提示すること を目指したものであることが、おわかりいただけ ると思います。ちなみにこの本は、フランス国立 図書館、ニューヨーク・シティ・ライブラリーな ど蔵書となっているようなので、私の意図はそれ なりに理解されたのではないかと思っています。

この本の執筆を通して、本の中では扱えないさ まざまな問題が派生してきました。それについて は、改めて、論文という形でも発表しました。一 例を挙げますと、ウィリアムスはバレエクラスで、 「クペ coupé」というパの重要性を非常に強調し、 「まともなバレエ教師はクペの練習をおろそかに しないものだ」と言って、異なる「クペ」の在り 方を分析し、それぞれクラスで行うアンシェヌマ ンに組み込んでいました。「クペ」は非常に地味 なパなので、このことは私にはとても新鮮でした。 一方.「クペーというパについて文献を当たって みますと、17世紀の有名な舞踊譜の著書、フイエ の『コレグラフィ』で、最も大々的に取りあげら れているパは「クペ」であることに気づかされま す。さらに、19世紀のバレエのクラスでどういう エクササイズがやられていたのかを調べてみても. クラスはまず「クペ,アンナバン,アナリエール coupé en avant, en arrière」という名のエクササ イズから始まっている、ということも分かります。 つまり, 文献的に見ても,「クペ」が歴史的に非 常に重要なパであることに気づかされるわけです。

そこで、ウィリアムスが「クペ」をクラスで分析したような、それと同じような目で、18世紀、19世紀の文献を眺め直してみると、「クペ」というパが時代と共に変遷していく様子というものも見えてきます。さらに、「クペ、アンナバン、アナリエール」というエクササイズが、19世紀も末になると、私たちにもお馴染みの「タン・リエtemps lié」というエクササイズに名前を変えている、ということも発見できました。「クペ」とは「切る」という意味であり、「リエ」とは「つなぐ」という意味ですので、「切ってつなぐ」、要

するにこれらは編集の概念だと理解できます。パを切り繋ぎ、踊りを編集していく、この二つのバレエ用語の理論的な繋がりが、このように見えてくるわけです。

さらに、なぜ「クペ」は「パ pas」であり「リエ」は「タン temps」なのか、そういう疑問も自ずと湧いてきます。そうすると、「タン」と何なのかと、「パ」と「タン」は何が違うのか、バレエには、「タン・リエ」とか、「タン・ルヴェ temps levé」とか、「タン・ドゥ・キュイス temps de cuisse」など、「パ」ではなく「タンと呼ばれるものがあるが両者は何が違うのか、ということにも疑問が湧いてくる。そして究極的には、バレエにとって言葉とは何なのか、という疑問に行き着き、バレエにおける言葉の重要性というものが見えてくる。このようなことを文献を手掛かりに追究し、いくつか論文にまとめました。

その他にも、ウィリアムスのバレエ用語の使い方が、ウィリアム・フォーサイスの用語の使い方と類似していることにも気づき、これについては、"Historical and Contemporary Schrifttanz: Rudolf Laban and Postmodern Choreography"にまとめ Dance Chronicle に投稿しました。この論文は、ドイツ語のウィキペディアの「ルドルフ・ラバン」の項目にも取り上げてもらいました。

時間になってしまったのでまとめます。私が以前行っていた理論研究の方法を紹介してきましたが、その発想の源は、いまお話ししてきましたように、すべて現場にありました。文献はあくまでも、現場で気づいたことを裏付けるために使う、またそれを発展させるために使う、そういう形で研究を進めてきました。

現在では、現場に基盤をおく研究から、純粋な文献研究へとシフトしています。舞踊は「動き」なので、まずは動きの研究がしたいと思い、現場研究から入ったのですが、動きの世界だけを議論していると、他分野の人とのコミュニケーションのパイプが築きにくい。作品研究、時代思想といった大きな枠組みから、これまでの研究を組み直すた大きな枠組みから、これまでの研究を組み直すことで、より広い視野から舞踊を捉え、論じていきたいという思いから、現在は文献研究に力を注いでいます。

そして今実感していることは、西洋芸術の分野は、西洋美術史、西洋音楽史でも、先行研究を押さえるだけでも膨大な時間を要すると思われますが、その点舞踊は研究の歴史が浅く、まだまだ新たな理論を構築してゆくチャンスがあると思います。若い研究者には、ぜひとも頑張ってもらいたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

からだを通して学ぶひらかれた舞踊学一カラリパヤットを事例に

高橋京子

こんにちは。フェリス女学院大学の高橋と申します。本日はこのような貴重な機会をいただきまして、ありがとうございます。それでは、お手元の資料とスライドをご覧ください。小林先生と譲原先生のお話を聞きながら、私の立ち位置というものを考えましたが、今回の発表の内容としております。今回お話しするのは、舞踊学会でリカラは、ただいたことがあるカラリパヤクバです。私が幼少から西洋の舞踊、クラシックノが研究をするれてきたりないただいたことがあるカラリパヤクバ研究です。私が幼少から西洋の舞踊、クラシックが研究です。私が幼少から西洋の舞踊、クラシックが研究に選んだのが民族舞踊になります。今回は身体を通した体験と、民族舞踊というフィールドでの調査とを突き合わせながら行っている、私なりの研究の紹介になります。

舞踊学と言われ改めて考えてみました。「非常に興味深く,しかし身体運動という時空間に現れる現象を言語化し,論じるという難しさを持つ領域を対象とする学際的学問を,一言で称するものが舞踊学」(遠藤保子他編著(2011)『舞踊学の現在』文理閣, p. ii)という定義に立つとするならば、舞踊学の対象は広範囲の身体表現になるかと思います。マーシャルアーツ,和訳で格闘技とか武調を言われたりもするのですが,実際,現地で調査をしながら学んでいると,今回ご紹介するカラリパヤットは,必ずしも格闘技という日本語訳がふさわしくないということに直面して,私自身はカタカナでマーシャルアーツという言葉を使っております。

研究方法の紹介が一つになると先ほど申しまし たが、私は舞踊人類学的な手法で研究を進めてい ます。具体的には、現地へ足を運んで、映像を収 集したり、インタビューしたり、参与観察、そし てさらには体験をしながら、情報を得る手法を用 いております。このカラリパヤットを2004年から 約10年間近く、行ったり来たりしながら調査をし ていましたが、 当時の指導教官であり、 今の恩師 の言葉で、その当時、「自ら体験できるものはと にかく体験してみた方が良いしと言われたことが 非常に響きました。「そうか」と思い、「体験した い」と言ってみたところ、すんなりと現地の方が 受け入れてくださいました。そして、体験の中で 身体を通して学ぶことで、多くの気付きを得まし た。自分が学んできた西洋的な身体と、目の前に ある東洋的な身体. この出会いといったものに. 衝撃を受けたのが今の研究につながっておりま す。身体といったときに、視覚、聴覚、味覚、嗅

覚、触覚と、いわゆる五感ですね。それプラス第 六感、勘とか直感とか、そういったものも使うこ とで、より多くの気付きがあるのではないかとい うことを、実体験としてお話しさせていただきま す。

カラリパヤットを簡単にご紹介しますと、インドの西南部のケーララ州を発祥とするものです。カラリパヤットという言葉は、州言語のマラヤラム語で、カラリというのが教室や施設、パヤットというのがトレーニングやエクササイズを意味しています。簡単な歴史ですが、紀元前4世紀から600年の間の古代タミルの英雄史に見られる戦いのマーシャルスピリットというものが始まりだとされています。15世紀~17世紀には、マーシャルアーツ、格闘技、武術という言葉通り、軍人カーストの正規教育にも用いられていた歴史がありますが、現在では欧米のダンサーや演劇人を中心に着目されているエクササイズです。

欧米のダンサーや演劇人の例になりますが、イ ンドの方ではない. カラリパヤットの本を書かれ たフィリップ・B・ザリリという方が、イギリス で独自のメソッドを大学で教え、今はスタジオを 設けています。彼のメソッドでは、呼吸法、ヨ ガ. 太極拳、その次にカラリパヤットという順で 行われていました。このメソッドの中でカラリパ ヤットについて言われていたことは、アウェアネ ス,気付き,すなわち丹田を意識させることでした。 それは360度、空間全てを身体で見ることだとか、 360度目があるようにといったことを指導する中 で、このカラリパヤットの動きを使っていました。 実際に私が学んでいた道場では、こういったこと は言われませんでしたが、そのような形で、演劇 やダンサーなどのメソッドとしても取り込まれて いるものでもあります。

実際に、カラリパヤットを体験した感想として、 概要のほうにも書かせていただきましたが、内腿 を使うという、まさにクラシックバレエで指導を 受ける、脚の外側ではなく内側を使うことが行わ れていました。体験後しばらくして、内腿が筋肉 痛になりました。これはなんだととても驚きまし た。ひょっとしたら人間の身体の使い方って洋の 東西にかかわらずつながるのかなと思った瞬間で す。このカラリパヤットはしなやかな身体、フレ キシブルな身体形成が目的の一つに言われていま すが、そのためには太ももの内側を使うことが必 要なのかと思いました。加えて、後ほど映像でお 見せしますが、これはちょっと身体に悪いでしょ うという動きも、経験してみたら全然腰が痛くな い、なんでだろうというような、ちょっと不思議 な体験がありまして、カラリパヤットに魅了され ていった次第です。

実際の研究方法は、舞踊人類学的な手法で何度

もフィールドワークをして、そして、分からないこと等を質問しながら、少しずつクリアにしていくというようなやり方です。その中で分かってきたこととしては、カラリパヤットは信仰がまずベースにありまして、その次にマーシャルアーツだということです。先ほどの歴史的なところから言うと、マーシャルアーツ。ただし、その上に、自己防衛、ヘルスケア、身体表現、身体エクササイズ、スポーツといった要素が入っているということも、インタビューの結果、分かってきたことです。

信仰についてですが、カラリパヤットの道場に は写真の左側、プータラと呼ばれる、女神がいる と言われる祭壇と、右側にグルスタンという祭壇 の二つが設けられてあります。必ず南西の方角に この二つが設けられてあります。どこのカラリに 行っても同じです。さらに、カラリの中に入って すぐにこの二つの祭壇に右手でお祈りをして、そ の後、師匠の足元にひれ伏してお祈りをして、そ れから身体にオイルを塗って、トレーニングを始 めるといったようなしきたりもあります。 さらに, 私が女性でよかったなと思ったのは、月経、赤不 浄のタブーがあったことです。カラリパヤットは. 宗教も宗派も男女の別も問わず、老若男女、誰で も学べます。しかし唯一、月経中の女性は入るこ とができない、カラリには入れないということで す。外国人だから言わずに、こっそり行けばいい のではという意見もあるかと思うのですが、やは りそこはその現地に入って、そのしきたりでやっ ていくということに重要性を感じていますので. たった1.2週間くらいの滞在でも、もしこれに 当たったら絶対に入れない。その間、他のことを して時間をつぶすしかなかったという経験もあり ます。どうしてこういったことがあるかと言いま すと、ここ女神の祭壇はヒンドゥー教と土着の信 仰から成り立っているのですが、 ヒンドゥー教で は絶対に月経中の女性は寺院に入れません。そし てカラリも女神のいる神聖な場なので入れません。 それはインドに生きる人々、誰でもやっているこ とで、それを私も同じように体験してみることで、 より多くの社会的、文化的背景まで学ぶことがで きたと思っています。

短いですが、紹介を兼ねて映像をご覧いただきます。まずこれがカラリの入り方ですね。師匠がこの白い服の方ですが、ひれ伏して、こういうふうにお祈りをします。こうやって必ず右手で行います。次に身体にオイルを塗ってから、エクササイズを始めています。奥のほうで子どもたちがやっているのが、オイルを塗っているところです。後ろの方、見えますでしょうか。薄暗くて申し訳ありません。これは上級者、初心者関係なく自主練習をしているところです。次に、女神の祭壇に

向かって行われるものですが、左から2人目が私 です。このように一連の型をこなしていきます。 これは師匠の声に従って行うのが重要とされてい ます。これは型なので、覚えれば誰でもできる感 じですが、その中でネコのポーズ、ゾウのポーズ、 クジャクのポーズといった身体表現が、この型に は含まれています。すごい雑音が入っているので すが、これは雨の音です。雨季で一日中雨が降っ ている時に撮った映像になります。最後にお祈り をして終わります。今度は東西を往復するように 行われる一連の動作です。ここでも師匠の声とい うものが神聖なもので、必ず使われています。こ れがカラリ、教室、道場です。向こうに人がいる のが分かると思いますが、ちょっと半地下になっ て、土を掘ったような感じです。そういった造り になっています。右側の方が声を出している師匠 の長男ですが、今は師匠は亡くなられて、長男が 跡を継いでいます。こういった動きをするために もただ柔らかいだけじゃなくて、力強いけれども 柔らかいという。しなやかな身体。こういったも のが求められています。後ほどお見せする「アマ ルチャ | というポーズに、自己防衛機能の要素が あります。自分の身を守るということです。その 次にヘルスケアの要素もあります。もう一つはゾ ウのポーズ、身体表現の要素もあります。

[映像]

このポーズですが、これは「アマルチャ」とい います。東西を連続して行う一連の動作の中に さっき申し上げたこういう感じで、3回ブリッジ を連続して行う動きが入っています。これも数年 前の私ですが、これをやったところで、絶対に腰 を痛めるだろうなと思っていましたが、全然、腰 が痛くなりませんでした。師匠に聞いてみると... 例えばこのブリッジではないのですが、 脚上げの 動きも実は腰にいいのだとか、見た目では判断で きない色々なことがわかってきました。この「ア マルチャーのポーズには、おでこから股関節まで、 人間の身体に108ある急所のうち、命に関わると ころを守るという自己防衛の機能があります。最 後に武器の体系もありますが、これは一番難しい 武器で、上級者しかできない、私もやったことが ないメタル製の武器です。

他にもヘルスケアの要素の例として、師匠は接骨医としての知識を持つので、柔道の先生が接骨院を開いているような感じで、毎日地元の人たちが4,5人は来て治療を受けています。さらにカラリパヤットには、ウリチルというマッサージ体系もあります。最初に体験して、単なる動き=型がカラリパヤットであると思っていましたが、何回も繰り返し、足繁く通い、インタビューしてい

くと、実はこのようにヘルスケアの機能もあるこ とが分かってきました。このカラリパヤットに出 会ったのも、まずは病気を治す舞踊、日本とイン ドの病気治癒祈願の舞踊を研究するために、イン ドを訪れたことがきっかけです。インドの伝統的 な舞踊を担っている者たちが、身体訓練のため にカラリパヤットを行うということを文献で読 み、インタビューから、実際にそうだということ がわかりました。じゃあカラリパヤットってなん だという興味が湧き、今に至ります。実際に、今 回. 私がタイトルに挙げました. からだを通して 学ぶひらかれた舞踊学ということですが、 生身の 身体を通して学べるというのが舞踊学の魅力の一 つだと思っています。生身の身体に置き換えて学 べるということ。さらに、対象によっては、例え ば伝承が途絶えてしまったものだとか. 女性は駄 目だとか、そういったものも世の中にはあります。 そういった中で、制約があり体験できないものな どもありますが、映像を用いて疑似体験できると いった可能性も備えているのではと思っています。

最後に『映像で学ぶ舞踊学』という本がもうそろそろ完成しますので、よろしければ、こちらのほうも参考にしてください。駆け足になりましたが、以上です。15分でしたね。ご清聴ありがとうございました。

「踊り/関わり 佐久間新の鏡|

富田大介

僕は佐久間新という、アジアのクラシックダンス(ジャワ古典舞踊)出身で、コンテンポラリーダンスの文脈でも活躍している踊り手に言及しながら、議論の話題を提供したいと思います。

かつて貫成人先生は、「コンテンポラリーダンスのポジティブな特性」のひとつを、「『踊るとはなにか』、それを突き詰めた結果、コンテンポラリーダンスにおいては観客との間になにかを起こすことが重要となる」として、舞踊体験における「引き込み現象」を多様な角度から考察しました【Keynote: 貫先生の各論考〕。貫先生はこの現象を理解する手がかりとして、散逸構造的複雑系の概念装置から、M・メルロ=ポンティやニーチェの哲学まで、幾つかの理論を示されています。

月日を経て、その間に東日本大震災も生じ、劇場の外へ活動の場を広げるコンテンポラリーダンサーも増えました。武藤大祐先生は、そうしたなかダンサーたちが民俗芸能を「習う」事例に注目し、その意義をプロジェクトごとに開示しています。一連の論考の最後には「民俗芸能」という言

葉自体を問い直し、またそれを継承するとはそもそもどういうことなのか(という根本的な問題)を再考するに至っていますが、例えばJCDNの「習いに行くぜ!東北へ!!」を取り上げた論考では、マルティヌス・ミロトや北村成美が郷土芸能を習う現場のプロセスを報告しており――スクリプトの「転写」や歌と動作を「なぞる」件など――、私たちにまなぶ行為におけるまねること(習うと倣う)を喚起します〔Keynote:武藤先生の各論考〕。もちろん僕は、ここで大昔から続く「ミーメー

もちろん僕は、ここで大昔から続く「ミーメーシス」の問題に論及したいわけではありません。 ただ近年、人類学や社会学でも「模倣」に関する 名著が再注目され、隣接する演劇学やパフォーマンス・スタディでも「リエナクトメント」に関心 がもたれ、現代舞踊でもダンサーや振付家の死後 にその踊りをどう残していくかが問われています。 そうした背景を心に留め、佐久間さんの話へと

入っていきたいのですが「Kevnote: 佐久間さん のHP写真]. 彼は、二十歳の頃に「流れる水のよ うに舞うジャワの舞踊家ベン・スハルト氏に出 会い、自分のご先祖さまに会ったと確信する」 (ちょっと怪しい物言いですね、笑)。その後、イ ンドネシア芸術大学への留学を経て. 現在は伝統 舞踊における体の在りようが今にどうつながるか を探りながら、「コラボ・即興・コミュニケーショ ン」に関わるプロジェクトを進めている。彼は, インドネシア人のようになりたいとの思いから現 地で研鑽を積み、その技術や生活の仕方を身に沁 み込ませて、日本へと戻ってきた。今はジャワ舞 踊家の伴侶と共にジャワ舞踊の教室を開き、その 普及に努めながら、現代アーティストの一人とし て活動しています――鷲田清一さんの「折々のこ とば一で彼のことを知った人もいるかもしれませ ん。「風呂に入って、「あぁ~」とかは言うが、「い い気持ち | とか. 「ごくらくごくらく | とか. 僕 は絶対に言わない | [Kevnote: 引用と出典]。感 じ入るままの身体やその表れを大切にする人なん ですね。

さて、佐久間さんと対面で踊ったり、客席で向き合ったりしたことのある人なら感じているでしょうが、佐久間さんは私たちの内に踊りをおこしやすい。それは佐久間さんがジャワ古典舞踊の教えを通じて「どうやったら相手に真似て(踊って)もらえるか」を追求してきたことにもよる。つまり、彼においては、舞踊の引き込みと継承(教える-習う)とが重なっている。

奈良県の障碍者のレジデンス施設兼アートセンターである「たんぽぽの家」で佐久間さんは十年以上に渡ってダンスのWSをしていますが、そこの(元)メンバーで、知的・身体的に重い障碍のある奥谷晴美さんと踊った映像があります [Keynote:公演『うまれる』の情報]。佐久間さ

ん曰く「たんぽぽの家で、晴美さんは毎日結婚したり子どもを産んでいました。もちろん空想上のことなんですが、何年も何年も続けているんだと思います。そこで憧れの白いドレスを着て踊るパフォーマンスをつくろうということになりました」〔Keynote:引用と出典〕。ただ、当日、晴美さんは、夢見ていたことが叶って感極まったのか、舞台が始まってまもなく発作を起こしてしまった。緊張し半ば固まってしまったのです。佐久間さんは、そんな晴美さんを何とか反応できる体にもっていこうとしました。声をかける発話も含めて、動きで呼びさまそうとしたんですね。

映像です〔Keynote:『うまれる』の抽出映像1〕。 佐久間さんとのやりとりで少しずつ晴美さんの顔 の表情も変わってきた、その流れの一部です。佐 久間さんが、晴美さんを見ながら振る舞う、聞き ながら話すようにもして. じわーと彼女の身体感 覚を奮い立たせていっているのが印象的です。佐 久間さん曰く、このやりとりでのポイントは、自 分のこの振る舞いをあっちも気付いてるかなぁ. 意識したかなぁと思って動くこと, 相手が動きた くなってきた、いい感じになってきたかも、とい うのを信じて、そう思って、振る舞い、仕掛けて ゆくこと。そうし得たら、続いてスッと駆け引き のような小さな変化を付けてゆくこと。すると真 似て動いていたように見える相手が、その役割を 入れ替えたように、仕掛けてくる。タイミングを とって向こうから真似を誘うようにしてくる。例 えばこの映像を見て下さい〔Keynote:『うまれる』 の抽出映像2〕。さらにこのシーンを少しアップ にしてみますね。晴美さんに注目してみて下さい。 彼女が仕掛け出すところがあるのが分かるかと思 います「Kevnote:抽出映像2のクローズアップ」。

『介護するからだ』の著者でも知られる. ジェ スチャー研究の細馬宏通さんの言葉を借りれば. ここにはタイミングを取り合える「連鎖の構造 | が生じていて、互いに時間が思い出されているこ とになりますが、舞踊美学の観点からそれに言葉 を足すと、 例えばパリ第八大学に舞踊学部を創設 したミシェル・ベルナールのキアスム解釈が、参 考となります。彼は後期メルロ=ポンティの思想 に見られる「キアスム (交差配列 chiasme)」の 考えを整理しつつ、感じながら表現するキアスム を「パラサンソリエール (parasensoriel)」と形 容し、それが諸々のキアスムの機能をよく理解さ せるならば、やはりその根底に「メタ・キアス ム」が想定されると、すなわち、感じながら表現 するその時間の内にあって、表現の質を生み出 し構成する虚構の潜在的投射が考えられると言 います。目に見える運動に先立つ「想像的な運 動圏 (kinesphère fictive)」がスッと敷かれる… [Keynote:引用と出典]。

これは、佐久間さんが「いい感じになってきたかも、というのを信じて、そう思って、振る舞う。仕掛ける」と言っていたこと(の理論)です。時間において瞬間的に生成・変化するダイナミックなシミュレーションが踊りの現場でなされているということですね。

こうしたことを一般化するには、 例えば坂部恵 が『坂部恵集4〈しるし〉〈かたり〉〈ふるまい〉』 に含まれる「かたりとしじま」で言う「[…]〈か たり〉は、まさに〈かたり〉の行為のなかにはら まれた他者との距離・分裂をみずからのうちに統 合する内的緊張 (intension) のなかで、かたり またかたられる主体を一個の〈心むき〉ないし〈志 向性〉(intention, intentionality) として構成する のである | や、「〈ふり〉〈まい〉の深層から〈ふ るまい〉の表層へ一のなかで「体位の受胎」や「キ アスム | にふれながら言う「こうした〈交叉反転〉 (chiasme) 的な関係は、むしろ日常の行動の場 面をはなれた〔…〕自然とのかかわりの体験のよ り深い層面に関係する[…] を、そして「もろ もろの〈ならい〉hexis, habitus は、元来、こう した、〈ふり〉による、力動的な学習、編成、改 編のくり返しを通して、形成、蓄積、伝達、沈殿 される […] ということを参考にできるでしょ う〔Keynote:引用と出典〕。

佐久間さんは、インドネシアで研鑽を積み、 2000年頃に日本へ帰ってくるのですが、「都会に は住めない」と(大阪と京都の境にある)山間で 暮らすことにしました〔Keynote:棚田の写真な らびに以下の引用と出典〕。そこはとても棚田の 綺麗なところで、カエルの鳴き声も凄い。何万匹 もいて。佐久間さんはそこで八年ほど経った時に. ふと、カエルの鳴き声が「波にもまれた石のよう な丸みを帯びて響きはじめる | 時間帯のあること に気付く。明け方、うっすらと山際が色を変え始 める午前三時半くらいのことです。その気付きか ら,彼はカエル・オールナイト・ピクニック= KAPという催しを始めるようになりました。一 年で最もカエルが切実に鳴く(求愛の声を響かせ る) 頃を見計らって、皆で佐久間さんの家の近く やちょい山奥へ入った田んぼで一晩中カエルの鳴 き声を聞くイベントです。美しいカエルの声に耳 をすますのを基調にしていますが、望むなら、カ エルとやりとりしてもいい。最初は大抵、カエル の鳴き声の間に自分の「グア」を挟むところから でしょうか。でもそのうちに「グワ」**⇄**「グワ」 でカエルとキャッチボール (コミュニケート) す る感じを得られるようになっていく。僕は七年前 に佐久間さんと知り会ったのですが、彼と一緒に いるとそういう感覚が身に付いてくる、というか 日常にも浸透してきて、普段の生活でも似たよう なことを試すようになる。

これはカエルではないのですが、見て下さい。 最後の映像です「Keynote:映像」。奈良の橿原神宮で撮影されたものです。僕はこのいわば「即興 亀ダンス」が好きで、何回も見ているんですが、いつも自然と頬が緩んでしまう。勿論、橿原神宮内の池ですから、亀は人に慣れているというか、人が手をかざしたらエサをもらえると思って寄って来るのは想像にかたくないわけですが、それにしても、このいかがわしい魔術師のような振る舞い、しかも相手は人間ではなく爬虫類の亀で、人とは類さえも異なる。当然言葉も分からない。「即興・コラボ・コミュニケーション」に関わるプロジェクトを推進中とはいえさすがにこれは…(笑)。

ただ、彼はある対談のなかで「最近では、周りの人がチューニングを合わせたくなるような、微弱な電波というか、共鳴を生む筒のようなものをつくるようになってきました」と言っている〔Keynote:引用文と出典〕。筒をつくる秘訣は「スピードや加速度、重く動いているのか軽く動いているのかを一緒にする」ことにあるようですが、この共鳴を生む筒の話は、古典舞踊を教える際に彼が「相手に真似てもらえる」ように動くということ、そしてベルナールの(そうした動きの質を潜在的に構成する)「想像的な運動圏」「メタ・キアスム」とも響き合う。佐久間さんのようなダンサーにおいては、運動の意味や質が織り成す、見えない帯域が、諸存在の階梯を超えて生じているのかもしれません。

昨年『だんだんたんぽに夜明かしカエル』という佐久間さん演出・振付の舞台に出演したあるダンサーに、佐久間さんのことを伝えるのに一番良い例え話は何でしょうと尋ねたところ、その方は「今の季節だったら、佐久間さんはたぶんイチョウが一番いい時を知っていて、イチョウ自身も今が一番いいなと思っている」と伝えてくれました。そういうことなんだと思います。僕からは以上です。

STEAM 教育における舞踊の可能性

酒向 治子

Society 5.0で求められる能力とSTEAM教育 科学とアート(Arts)の融合

人工知能 (AI), ビッグデータ, Internet of Things (IoT), ロボティクス等の先端技術の発展により超スマート社会 (Society 5.0)¹を迎える中で, これからの学校教育では, 従来の暗記型・知識獲得型の学びから, 異分野連携に基づく価値

創造型への学びへと大きくシフトし、他者と協働しつつ、想像力・創造力を駆使して、それぞれの状況に応じた課題解決を導く資質や能力(コンピテンシー)を育むことが期待されています。この文脈の中で文部科学省は〈STEAM教育〉を推進しています。今後このSTEAM教育を視野に入れつつ、舞踊教育のあり方を考える必要があります。本発表では、STEAM教育における舞踊の可能性について議論できればと考えています。

STEAM教育の"STEAM"とは、Science(科学)・Technology(技術)・Engineering(工学)・Arts(アート)・Mathematics(数学)の頭文字を組み合わせた造語であり、分野横断的に様々な知を活用し、クリエイティブな発想で課題解決を実現できる人材を育成しようと、アメリカ国立科学財団(NSF: the National Science Foundation)によってはじまった取り組みです。もともとアメリカでは1990年代に理数系の"STEM"教育が積極的に推進されてきました。その後アートはSTEM教育をより活性化するという考えのもと、2006年にヤークマンによって初めてアートのAを組み込んだ"STEAM"という用語が提唱されました²。

ここでいうアートとは、いわゆる「芸術」の各 領域に加えて、より広義なLiberal Artsが意味す る教養も含むと考えられています。これまでアー トは、「客観的・論理的・分析的・有用性」であ る科学に対して,「主観的・直感的・感覚的・非 有用性 | という二項対立的図式の中で位置付けら れてきました。脳科学者スーザと芸術教育者ピ レッキは、著書『STEM to STEAM』(2013) の 中で、科学の「収束的思考(正しい解へとたどり 着く思考方法)」に対して、アートがもたらす感 性や「拡散的思考(情報を基に発想を広げる思考 方法) | を融合することの重要性を唱えています3。 日本では、中国やシンガポールなどの他のアジア の国に遅れながらも、ようやくSTEAM教育に本 腰を入れようとしているところです4。本日の発 表時間の都合上、STEAM教育の国内外の動向に ついて網羅的にお話することができませんが、以 上がアメリカから始動したSTEMからSTEAM教 育へ、そして日本の教育政策の指針となるまでの 大まかな流れとなります。

(2) STEAM教育におけるダンス

戦後、日本における舞踊教育は、長期にわたり 創造性の育成を重視した探究(課題解決)型の実 践を重視してきました。どの学習領域よりも早く、 時代を先取りした学修アプローチを採ってきたと いっても過言ではありません。しかしながら、現 在学校教育現場における創造性に重きを置く授業 の実施率は低く、技能的達成度に重きを置く授業 実践が幅広く行われているのが実状です。メディ アでの露出が多いエンタメ系ダンスが社会を席巻 する中で、ダンスといえば「振りの技術的達成度」が問われる技能主義的なイメージが定着しつつあります。目に見える成果が重んじられる現在の日本社会において、ダンスがもつ創造的な側面を再認識してもうためには、STEAM教育政策の推進は千載一遇のチャンスであり、歓迎すべき追い風になるといえます。

STEAMが浮き彫りにするもの:テクノロジーと身体性の問題

(1) チームラボの試みとダンス

近年国内外で精力的な活動を展開している 「チームラボ」は、最先端のテクノロジーを活か して空間デザインや創造的アートを生み出すウル トラテクノロジスト集団です。そのチームラボの コンテンツに、参加者が描いた生き物が、生命を 吹き込まれたようにデジタルの世界を動くものが あります。2015年に開催された展覧会では、子ど もたちが描いた海生生物がデジタルの海で自由に 回遊する『お描き水族館』が話題となりました。 また、彼らは次世代型人材を育成することを目的 として、自ら描いたキャラクターをプログラミン グで動かし、遊びながらプログラミングを学べる 学習教材『あそぶ!天才プログラミング』を開発 しています。例えば描いたキャラクターをプログ ラミングで「ダンス」という指示を出すと、大画 面に映し出されたキャラクター (ピープル) が踊 ります。大画面上では、描き手とキャラクターの 関わりだけではなく、指示によってキャラクター 同士も関わりあうことが可能です。多様な可能性 を有する. テクノロジーとアートを融合させた. 見事なSTEAMの学習教材例だといえます。

上記の「ピープル」のダンスの例では、それを経験する子ども達はとても楽しそうに、画面を見ながらキャラクターと共に自由に踊ります。対面しているのは、非リアルな絵であるにも関わらず、子ども達は熱中し、自発的に絵と一緒に踊る。そこに現れているのは、自己の延長としての絵であるがゆえに自己を投影し、「自己/他者」という距離を超えて一体化し、夢中になって動いている子



図:画面に向かってキャラクターと共に踊る姿

どもの姿です。それでは、このリアルな身体と非 リアルな身体が双方向的に関わりあうこの情景を、 舞踊教育者はどのように捉えたら良いのでしょう か。

舞踊教育において「ダンス嫌い」となる阻害因の一つが、「身体を見られること」、つまり身体を他者に晒すことへの抵抗感があります。子どもたちがキャラクターと踊るとき、そのキャラクターは自分の分身でもあり、完全なる他者ではないが軽減されると考えられます。それは、「まずは身体を動かし、踊る楽しさをまず味わってるツールステップを支援する。まり、という学習のスモールステップを支援する。として、大変有効であると想定できます。。まり、対象世界への没入は創造プロセスの根幹をなすするのと考えると、ピーブルのダンス例は、舞踊むちれいう意味で貴重な場を提供しているとも考えられます。

このように、テクノロジーを活用したダンスには明るい未来が見えます。しかし、その一方で、テクノロジーとのバランスを見失うことによる危険性もあります。特に、デジタル技術がもたらす生の身体の希薄化にどのように向き合っていくか、差し迫った課題として突きつけられています。

(2) テクノロジーとダンス、身体性

テクノロジーとダンスの新しい関係の模索は. 今に始まったことではありません。特にコンテン ポラリー・ダンス界においては、1980年代以降に 科学技術を活かしたテクノロジー・アートという 潮流が生じる中で、多岐にわたる試みが展開され てきました。しかし、例えば映像とダンスの間には、 やはりある種のヴァーチャルとリアルを隔てるあ る種の壁があったように思います。ところが2010 年以降のサイバー空間の拡張の中で、特に若い世 代にとっては仮想空間での交流が当たり前となり. リアルな身体によるコミュニケーションを凌駕す る勢いで日常に迫っています。誰かと身体接触し たり、身体経験を共有することが激減し、サイバー 空間で他者との関係性を見出す若い世代において、 どちらがリアルかという話にするらなると思いま す。先ほどのチームラボの例では、「虚構」対「生 身」という二分法を超えた身体性が現出していま した。つまり、これまで当たり前のように前提と されてきた生の身体の捉え方の根本への揺らぎが 起きているとも考えられます。

STEAM教育が推進されることは、身体性を基軸とするアートの価値が高まるという意味では歓迎すべき流れです。一方で、加速度的に発達を遂げる〈テクノロジーの時代における身体性〉という重要なテーマについて、その希薄化するリアル

な身体性の問題について、より掘り下げて考えていかなければならないと感じています。この問題は、俯瞰的に見ると、人間が生の身体性をどのように位置付けていくかという根底的な問いに繋がります。動物としての生の身体と何なのか、その特別感は何であるかについての精緻な言語化が必要になると感じています。今後ぜひ舞踊学会の皆さんと一緒に、この問題について考えていけたらなと思っています。本日はご清聴いただき、ありがとうございました。

注

- 1 狩猟社会 (Society 1.0), 農耕社会 (Society 2.0), 工業社会 (Society 3.0), 現代の情報社会 (Society 4.0) に続く, 人工知能 (AI) を中核とする科学技術を 活かした未来社会「Society 5.0」とし, 第5期科学 技術基本計画として提唱されている (2016年1月22 日閣議決定)。
- Yakman, G., STEAM Integrated Education: an overview of creating a model of integrative education, pupils attitudes toward technology, 2006 Annual Proceedings, Netherlands, 2006.
- Sousa, D.A, Pilecki, T. From STEM to STEAM, Corwin, 2013.
- 4 文部科学省はSTEAM教育を実現することの意義を、2018年より繰り返し提示している。「Society 5.0に向けた人材育成~社会が変わる、学びが変わる~」(Society 5.0に向けた人材育成に係る大臣懇談会、新たな時代を豊かに生きる力の育成に関する省内タスクフォース報告 平成30年6月)では、「第2章 おたな時代に向けて取り組むべき政策の方向性」として、「(高等学校時代について) 思考の基盤となる。 STEAM 教育を、すべての生徒に学ばせる必要がある。こうした中で、より多くの優れたSTEAM人材の卵を産みだし、将来、世界を牽引する研究者の罪を産みだし、将来、世界を牽引する研究者の輩出とともに、幅広い分野で新しい価値を提供できる数多くの人材の輩出につなげていくことが求められている」と記述されている(下線筆者)。

図:チームラボ Play! Programming for Geniuses: https://www.teamlab.art/jp/w/programming/ (2020年6月確認)

舞踊研究におけるコンピュータ利用 〜モーションデータが触発する振付創作

海野 敏

1. 舞踊とコンピュータ

世界中の約12,000の学術雑誌を収録している Web of Scienceのデータベースで、「舞踊」と「コンピュータ」をキーワードにして横断検索したところ、1970年から2018年までで約2,400本の論文を発見することができた。

論文数を出版年別に集計してグラフを描くと, この半世紀の間, コンピュータを用いた舞踊研究 がほぼ単調に増加し続けていることが分かる。例 えば, 1978年の2本に対し, 1988年は7本, 1998 年は25本, 2008年は114本, そして2018年は206本 と増加している。

また、約2,400本の論文を著者の所属機関の国別に集計すると、1位はアメリカの24% (566本)、2位は日本の12% (282本)、3位はイギリスの11% (252本)、4位は中国の10% (250本)、5位はカナダの5% (112本)となった。6位以下は、オーストラリア、ドイツ、フランス、インド、イタリアと続いている。

Web of Scienceのデータにはノイズやモレがあるかもしれないが、この研究領域のおよその傾向を知ることができる。コンピュータ利用の舞踊研究の論文数は増加し続けており、日本は世界的に見て、この領域の研究が最も盛んな国の一つであると言える。

2. コンピュータ利用の研究領域

コンピュータは、文書作成、統計処理、データベース検索など、研究活動で一般的に利用されているが、ここでは舞踊作品または舞踊動作そのものに対してコンピュータを利用する研究を概観する。この研究領域は、以下の4つに大きく分けることができる。

第1は「舞踊作品・舞踊動作の記録・可視化」の研究である。例えば、舞踊作品の3次元モーションデータによる記録や、舞踊動作またはその特徴の3次元CGによる視覚化、舞踊記譜(ダンスノーテーション)のデジタル化などの研究がある。近年はデジタル・ダンス・アーカイブ、デジタルダンス・ミュージアムの研究も行われている。

第2は「舞踊作品・舞踊動作の比較・分析」の研究である。この領域には、かなり多種多様な主題が含まれている。例えば、伝統舞踊における姿勢・動きの特徴の計測・数値化、ダンスの巧拙、習熟度の計測や指標量の作成、プロダンサー間の同一振付における差異の分析、異なるダンスジャンル間の特徴量の比較、音楽と舞踊の時系列的関係の分析などの研究が行われている。

第3は「舞踊作品・舞踊動作の学習・教育」の 研究である。例えば、パソコン、スマホ、タブ レットなどのデジタルデバイスによる学習支援、 ヴァーチャルリアリティ(仮想現実)やオーギュ メンテッドリアリティ(拡張現実)を利用したダ ンス教育、ダンス学習の進度・習熟度に応じた振 付の自動生成などの研究が行われている。

第4は「舞踊作品・舞踊動作の振付・創作」の研究である。例えば、3Dキャラクタ(アバター)によるダンス動作の創出は、ビデオゲーム、コマーシャルフィルム、映画などで早くから実用化されていたし、その技術は今も日進月歩である。ヒューマノイド型ロボットによるダンス動作の実現も、ロボット研究でさまざまに試行されている。

人間のダンサーが踊る舞踊作品では、ダンサー

の身体動作にシンクロする音・音楽・映像・照明を用いたインタラクティブなパフォーマンスが1990年代から行われている。例えば、発表者は劇場で、アンジュラン・プレルジョカージュ、ビル・T・ジョーンズ、ウェイン・マグレガーなどの作品を見たことがある。インターネットを介した遠隔同時パフォーマンスも試みられている。

以上の4つの領域は、相互に関連し合い、影響し合っている。2つ以上の領域にまたがる研究も多い。次に紹介する私たちの研究も、第3と第4の領域の両方で進めてきた。

3. 私たちの研究

私たちの研究グループでは、ダンスの3次元モーションデータ(以下、モーションデータ)を測定し、それを蓄積、加工することで、ダンスのさまざまな領域に応用する研究を、1999年から20年間継続してきた。モーションデータとは、3次元空間における人間の身体動作をデジタル化したデータであり、モーションキャプチャ・システムと呼ばれる機器を用いて測定するものである。

Web of Scienceのデータベースで「舞踊」と「モーションキャプチャ」、「モーションキャプチャリング」をキーワードにして横断検索をしたところ、1970年以降で約500件の論文がヒットした。これを著者の所属機関の国別に集計すると、1位は日本の25%(125本)、2位はアメリカの19%(94本)、3位は中国の15%(76本)となった。モーションキャプチャを利用した舞踊研究論文の4分の1に日本の著者が含まれており、日本は、モーションデータを用いた舞踊研究に関して、世界で中心的な位置にあることが分かる。

私たちのグループは、1999年からしばらくはクラシック・バレエを研究対象にしていた。その後2006年からは研究対象をコンテンポラリー・ダンスにシフトし、2011年からヒップホップ・ダンスも測定している。モーションデータは、必ずプロダンサーの演技を測定するようにしており、クラシック・バレエは下村由理恵氏、上野水香氏、高岸直樹氏ほか、コンテンポラリー・ダンスは平山素子氏、鈴木竜氏ほか、ヒップホップ・ダンスはKENTARO!!氏ほかの実演動作を測定した。

2001年からは、「分析合成型振付」(analytic-synthetic choreography)と名付けた振付手法を提案し、この手法に基づいた振付シミュレーションシステム"Body-part Motion Synthesis System"(以下、BMSS)を開発している。

分析合成型振付とは、舞踊動作を分解して多数の短い要素動作を作成し、これを再び組み合わせることで新奇な舞踊動作を創出する手法である。 具体的には、プロダンサーの実演動作を分析的に解体し、振付の部品となるモーションデータを作 成,蓄積する。そして,この部品をプログラムで 再合成することで動きを作り出す方法である。

舞踊創作術としての分析合成型振付の特徴は、 身体動作のみを創作の起点とすることにある。通 常の舞踊創作は、音楽、物語、感情のいずれかを 振付の契機とすることが多い。振付の学習におい ても、やはり音楽、物語、感情を出発点とする指 導が広く行われている。しかし分析合成型振付は、 振付の初期契機から音楽、物語、感情をあえて排 除し、身体動作の魅力・訴求力から出発する"オ ルタナティブな創作法"である。このような発想 による振付創作は、かつてマース・カニンガム、 ウィリアム・フォーサイスなどが行っている。

BMSSは分析合成型振付を実現するための振付シミュレーションソフトで、タブレットに実装した。現在約200個の要素動作のモーションデータを搭載しており、これをもとに、条件を与えることで、新しい短い動きをいくらでも自動的に合成することができる。そして、この短い動きを多数つなげることで、数十秒から数分のダンスシークエンスを作り、3DCGのアバターによるアニメーションで再生することが可能である。3DCGなので視点を自由に変えることができ、またスピードの変更、左右の反転も容易である。

私たちの研究グループでは、まず舞踊教育・学習におけるBMSSの実用性を検証した。2010年から5,6年かけて、日本、アメリカ、イギリスの大学・大学院で現代舞踊を専攻している学生たち延べ64人を協力者とし、実際にBMSSを使って振付創作をする実験を行った。その結果、かなり良い学習効果を得ることができた。この実験の詳細は、複数の論文で発表済みである。

現在は、プロの振付家の振付創作における BMSSの実用性を検証中である。これまでに、プロの振付家を協力者として、BMSSで創作した作品を上演する実験公演を、都内で2回行っている。第1回は2017年10月、神楽坂のセッションハウスで実施、第2回は2018年11月、表参道のスパイラルホールで実施した。

これらの実験公演では、プロの振付家に、これまで使ったことのない新しい動きをBMSSで模索するという課題と、音楽、物語、感情を振付の初期契機にしないという課題を与えた。ただし、作品を創り上げるプロセスでは、3DCGのアニメーションをそのまま使うのではなく、振付家が動きを自由に編集・改変し、また、音楽、物語、感情も自由に加えてよいことにした。

プロの振付家によるBMSSの使用法にはそれぞれ個性があり、上演された作品もきわめて魅力的であった。これらの実験公演の成果は、すでにいくつかの論文で発表済みであるが、創作プロセスの分析は継続中である。

4. AIŁIA

現在は第3次AIブームと言われている。AIとはartificial intelligenceの略で、「人工知能」のことである。第3次AIブームは、ビッグデータを活用した機械学習、とりわけ「ディープ・ラーニング」と呼ばれる手法の成功が背景にある。AIの応用範囲は極めて広く、近未来においてAIが社会の隅々までを変えることは間違いない。

しかし、コンピュータには身体がない。身体がないために、コンピュータは「シンボル」操作ができない。「シンボル」とは、記号と記号の示すものとの対応が可変的な記号であり、人間のみが操作できる社会的、多義的、創造的な記号である。例えばロボットのASIMOが踊っているように見えても、それは踊る主体ではない。昨日、三浦雅士氏の基調講演で、踊るという行為が主体をつくるという話があったが、コンピュータはたとえAIであっても主体として踊れないのである。

しかし、舞踊を含む芸術創作において、コンピュータは極めて有用な道具となりうる。ではどうすればいいのか。

人間がコンピュータを活用して能力を拡張することをIA (intelligence amplification),「知能増幅」と言う。芸術創作でアーティストがコンピュータを活用できる未開拓のIA領域はたくさんある。私たちが研究している「モーションデータが触発する振付」も、IAを目指している。BMSSによる振付創作では、3DCGの動きをそのまま使うのではなく、振付家が動きを自由に編集・改変することが作品の完成において重要であった。なぜなら、舞踊においては人間によるシンボル操作が不可欠だからである。

舞踊学におけるコンピュータの利用の研究では、 これからもっとIAの可能性を探究すべきだと考 えている。

【質疑】

司会(貫) ありがとうございました。

小林先生は日本舞踊、譲原先生はバレエ、高橋 先生はカラリパヤットにおいて、それぞれ、身体 的実践や参加観察をもとに、理論化を図られまし た。富田先生のお話では、人間同士に加えて、今 度は人間とカメに話が進み、さらに酒向先生が お話しくださったSTEAM、海野先生によるコン ピューターを使った創作振付では、バーチャルな 身体が登場しました。

ここで、お一人ずつ、現在のご研究が、従来の 舞踊学研究などに対して、持っている特徴、強み、 可能性を簡潔にお話しいただければと存じます。 お話しいただいた順番で、小林先生からお願いで きるでしょうか。

小林 今後の課題としましても、日本舞踊という 舞踊芸術領域をどう考えていくのかということに ついて、大いに問題視しているところであります。 今. パネリストの先生方のご講演を拝聴して思い 出したのですが、私も幼い頃より日本舞踊を習い、 大学に入り、そこで舞台に向けての稽古していた 時、日本舞踊家でもある講師の先生が、よく「芸 は一代 というお話を聞かせてくださいました。 その先生は、「まず真似なさい。最初は自分勝手 に解釈しないで、何回でもまず先生の真似を素直 にしなさい。そうして稽古を重ねていく内にだん だん自分の個性が生まれてくるのです。どんなに 名人を真似てもその芸はその人だけの個性。まず 真似て、沢山稽古していく内に、いつか自分だけ の個性が生まれる。技術や大切な部分は受け継が れても、芸は一代限り。決してコピーはできない」。 私は、この教えを今も思い出すことがあります。 現代には、様々な舞踊表現の世界が存在し、様々 に解釈されたり評価されたりもしますが、例えば コンピューターであったり、データ分析であった り、それから、アーカイブされていくような、ま た舞台を用いない開かれた空間での舞踊表現とい うところでは、新しい創造作業が始まっているこ とは、私自身とても参考になるし、これからの時 代を鑑みれば、いつまでも「こうじゃないと舞踊 芸術ではない」という時代から、もっと多様性が 求められる、もっと舞踊芸術に対していろんな可 能性を積極的に取り入れていく時代に変わってい くのではないかとも思います。しかし、私たち日 本の舞踊芸術には、どんなに新しい創造をするに も、先人たちへのリスペクトは不可欠ではないか とも考えています。

譲原 新しい点ということですよね。私は、歴史の研究をしていたので、新しい点を挙げるというのは難しいのですが、二つだけ挙げてみます。一つは、舞踊史を「動きの歴史」として描いたということ。出来事の歴史とか、作品の歴史とか、人物の歴史とか、そういうものではなくて、「動き」の歴史を描いた。これは結果的にそれができたということに過ぎないのですが、たまたま、きょうご紹介したような境遇で研究する機会を得たおりげで、舞踊の「動き」そのものの歴史を自分なりに捉えて、それを発信することができた。それが新しいと思えることの第一点ですね。

第二の点は、「現代の視点から見た過去」を描いたということ。歴史は、いつの時点から見て描くかで、描き方が変わってくるのは当然のことですが、あくまでも現代、20世紀(現在はもう21世

紀ですが)の視点に立つとどう見えるかということを描いたということ。また、現代の視点から描くということは、同時に、未来を見つめながら描くということにもなります。つまり未来と過去を同時に見つめながら描いた、そういう提示の仕方ができたのではないかと自分では思っています。以上です。

高橋 人類学的に研究をすると、どうしても主観 と客観の問題が出てきます。どうせそれ主観で しょと言われるのですね。現地に行って、自分で 体験をしたと言っても、結局それは主観でしょと 言われることが、どうしても避けられない点です。 けれども、それをどう乗り越えるかと言うと、主 観だけれども、ものすごく時間をかけて、繰り返 し足を運んでそこに身を置く。さきほど、現地の しきたりのことも言いましたが、身体表現のみを 切り取り、そこを見るだけではなく、郷に入って は郷に従えで、現地の人々と同じ食べ物を食べて、 右手で食べて左手で拭いてという生活を繰り返 し、そこでようやく見えてくるものが絶対にある と思っています。主観と言われれば主観かもしれ ませんが、一回見て、一回経験するだけではない、 濃度の濃いものと言いますか. そのような方法で 何とかそこを突破したいと思って今までやってき ました。新しい点ではないかもしれませんが、な るべく客観性を確立させるために、何度も繰り返 すという方法が私なりの方法です。加えて、自分 が西洋のことを実践している. その身体でもって 東洋の文化に入って, 東洋の文化を経験して, 東 洋のものをやってみる、そこで、西洋と東洋とい うまるっきり違う、言ってみれば真逆のものを やったことで、新しいものが見えてきたのかなと 思っています。

さらに、海野先生や酒向先生のお話にありましたけども、コンピューターとのつながりですが、私自身は共同研究でモーションキャプチャーを使った研究をさせていただいたので、どうしても生身の経験、現地に行って、人類学的なデータがあるからこそ、コンピューターに反映できるのかなということも考えます。以上です。

富田 そうですね、僕の特徴は、自分がもともと 踊り手ということもあり、ダンサーや振付家と近 いところで仕事をすることでしょうか。一昨年出 した『身体感覚の旅』という本は、それが結実し たものだと思います。もちろん、作品の分析や批 評においては、対象に肉薄しつつそれと距離を取 る必要性も理解していますが、個人的には創作 やWSに加わりながら、場合によってはコンセプ ターの役も担いながら、臨床的な舞踊研究のあり 方ができたらと望んでいます。 関心は劇場舞踊に限りません。例えば佐久間さんの活動には、彼の生活というか過去の遍歴みたいなものが覗けもします。彼が外で踊っている時、また人と触れ合っている時、彼の背後には豊能やジャワの環境や生き方みたいなものが感じられることもままある。彼が古典舞踊の仮面を被ると死の観念もが僕らの脳裏をよぎる。一人の踊りがそういうことを想像させるってやはり凄い。いや、身体をメディアとする舞踊は元々そういうことに長けていたはずなんです。

佐久間さんの絡みで少し足すと、例えば彼は、タクシーの乗車中に運転手と会話するかしないかでいったら、「実際にしゃべるかどうかはともかく、しゃべる準備ができている、スイッチ半押し状態」を心掛けているそうです。僕が舞踊という現象を探求する時にも、そのような調整をしています。コンテンポラリーダンスの観賞って、作品を見ているその最中に、見方をつくっていくところがありますよね。その作家がその作品づくりにおいてもありますよね。その作家がその作品づくりにおいてもっていたであろう(身をおいていたであろう(身をおいていたであろうと言ってもよいかもしれません)直観にチューニングしていく。コンテンポラリーダンスが教えてくれたそうした探知の技法が、僕の研究のもとになっているように思われます。

酒向 ちょっと先ほど言い足りなかったんですけれども、私はラバノーテーションとかLODなどのラバンの理論による記譜法、動きの語彙についてすごく興味を持っていて、コンピューターにも実はすごく関心があります。その一方で、自己を見つめるとか、他者と協調してる間に何が起きてるかとか、自分の情動が喚起されて興奮してるとか、そういう心身に湧きあがる状態が、すごく舞踊にとって大事なんじゃないかなと思っていまし

た。その点が教育としての、舞踊の価値があるん じゃないかなと思っています。

海野 研究の強みと新しさというご質問をいただきました。まず、モーションキャプチャを使ったダンス研究を1999年に始めた強みがあります。当時、世界でモーションデータをダンスに応用する研究は、日本ぐらいしかやっていませんでした。秋田のわらび座、立命館大学、名古屋市立大学の先生方ぐらいです。私がモーションキャプチャでバレエを測定したいと思ったとき、龍谷大学の曽我麻佐子先生も同じ発想をされていて、それから今まで一緒に共同研究をしています。つまり早く始めたという強みがあります。

もう一つの強みは、2006年にコンテンポラリー・ダンスへシフトしたとき、筑波大学の平山素子先生が参加されたことです。プロの振付家である平山先生のコネクションで、多くのプロダンサー、プロ振付家とコラボレーションできるようになりました。

さらに、最初は「自動振付」を目指していたのですが、身体のない機械による振付には限界が見えたので、自動振付を諦めて振付支援にシフトしたことも強みとなったかもしれません。

司会 フロアからご質問をいただきます。

石黒 それぞれの先生がたの貴重なご研究を拝聴いたしまして、舞踊学が、また違った形で細かく追及されてきたという喜びと共に、やっぱり身体の内容を、今後どういうふうに捉えていくか、すごく気になりました。

というのは、私は、ずっと、宇宙で踊るという



『舞踊學』第43号 2020年

ことを10年以上やっています。2年前、森美術館 で開催された宇宙展で、JAXAの飛天の舞を私が 公開したと同時に、チームラボも作品を出してい ました。10年間、私が苦労して作った舞踊が、チー ムラボはすごい映像でやっていたわけです。確か にそこに天女も出てきて、私、驚いて、いや、舞 踊っていうのは、一つはノンバーバルコミュニ ケーションなので、それをどう考えるのかと思い ました。チームラボはやっぱり視覚と聴覚中心に. 非常にダイナミックに展開していましたが、私が 考える舞踊は、触覚とか嗅覚とか、そういう一つ 一つの場面の汗とかを感じるものです。チームラ ボの作品は、すごい大音響で、確かに宇宙をやっ ています。しかし、私は、舞踊はやはり、身体を 忘れてはいけないってことをすごく感じました。 昔も、敦煌の飛天をやりましたが、たちどころに 過去のものが、目の前に現れてくる体験をいっぱ いしています。思考の中でそれが実際に目の前に 現れてくるような、そんな貴重な体験です。コン ピューターを使うことによって、人間がもともと 持っている神秘的な感覚を外してしまうのかとい う怖さを感じました。その辺をお聞きできれば。

海野 私はコンピュータやテクノロジーがいくら 舞踊に入ってきても、身体性は失われないと思っ ています。そんな脆弱なものではありません。舞 踊は、テクノロジーを取り込んでいく力があると 思いますので、私はあまり心配していません。

新しいテクノロジーを心配する議論は昔からあって、例えばテレビは身体性を疎外すると言われました。その前には、マックス・ピカートがラジオは沈黙を破壊する、身体性を損なうと言っていました。さらにその前は、小説が危険視されています。古代まで遡ると、プラトンは、書いた物は駄目だって言っているんですね。文字には身体性がないから、声じゃなくちゃ駄目だと言っている。かくのごとく新しいメディアが出てくると、必ずバッシングが起きています。

身体には、新しいテクノロジーを受け取って、 それを展開していく力があると思いますので、コンピュータの利用で舞踊から身体性が失われる心 配はしておりません。

酒向 2005年から2006年にかけて、私はスタジオジブリの高畑先生が主任研究員をされる学習院大学身体表象文化プロジェクトに関わり、「身体表象文化とは何か」をテーマに様々な文化領域について学ばせていただきました。その時に、ジブリでは、アニメにおける身体性を徹底的に追究しているという、ジブリアニメの核になる貴重な話を聞かせていただきました。不必要な肉体が揺れる瞬間とか、ストーリーに関係ない、肉体の描写が

無数に組み込まれている。それを意図的に入れた のがまず『未来少年コナン』というアニメだった と伺いました。そして、今のアニメーターは身体 性を描けなくなっているので、今後あと十何年し たら、そういう身体的な描写を描けないアニメ が量産されるだろうと。「失われるときは一瞬で. そのときになったら、もう実は遅いんだよ」とい う話をされていて、すごく印象深かったんですね。 肉体性を散々追究したジブリがやっぱりこれだけ 世界中の評価を集めたことを考えると、その話は 何かとても重要なことを示唆しているように感じ ました。身体的な経験を積むということはどうい うことなのか、そして舞踊教育における表現、創 作はどう位置付けられるかもっと掘り下げて考え なければならないと思いました。舞踊教育では他 者と感じあって. 双方向的に関わる中で協働した 創作プロセスを重視しますが、まず人と人が身体 で対峙するというところに、今の子どもたちには 抵抗がある。先ほどお話したチームラボの学習教 材を使うとすると、まずは自分の分身とコミュニ ケートする。そういうところからなじんでいって. スモールステップによって、だんだんそれに慣れ ていった後に、人間と本物のインタラクティブな 関係性を結ぶとか、そういう使い方によるのかな と思っています。なので、テクノロジーが持つ強 みと、生の身体をもつ人間が持つ強みっていうの をもう少し考えていく必要があるのかなと思って います。

譲原 身体性という問題は、私は非常に難しい問題だと考えています。実は難しくて手が着けられないので、研究しないようにしているのですが、普段ものすごく考えています。私の場合、実際に考えているという意味での思考領域と、研究のための思考領域というのは全く別です。酒向先生が非常にエネルギッシュに訴えられたような思いは私も持っていて、酒向先生が話されたことについては私も大きな危機を感じています。「これはまずい」と感じることは日常たくさんあります。今日はそういうお話はしませんでしたが、問題意識としては強く持っています。

富田 僕は、メディアの変化がもたらす感性の変容は否めないもので、それはテクノロジーのポジティブな面でもあると考えています。またロボットやAIの研究は人間の本性(人間とは何か)を逆照射するところもありますよね。僕は前任校の大阪大学で、臨床哲学の本間直樹さん(現在はほんまなほさんに名前を変えられています)と出会い、ずいぶん彼女から影響を受けました。ほんまさんは舞踊を「人間性の回復」に資するものと考え、佐久間さんらと授業をしているのですが、そ

の思想を僕は共有しています。

今年のKYOTO EXPERIMENTでチェルフィッ チュの『消しゴム山』を見ました。ホントに凄く て終演後しばらく劇場から離れられなかったので すが、あの作品を見た後、ふだん思っていた「山 は削れない | 「何か変えなあかん | が痛いほど心 に表れてきました。『消しゴム山』では、観客が 想像力によってステージ上 (の物) へと心を移し かえるよう誘われます。いわば「観客による離見 の見 | ですね。ダンスの舞台でそういうことが可 能なのかと反省した時に、佐久間さんの仕事って 結果的にそういうことではなかったかと。佐久間 さんを真似ると、生きる物への共感力が増す、と いうか回復してくるように感じる。このことは. ロボットやAIの探求と(その反面で)つながっ ているんじゃないでしょうか――志向としては現 在広がる「エコ」の流れにあるのかもしれませんが。

高橋 以前モーションキャプチャーを共同研究でさせていただいていたので、その話とつなげてお話ししようと思います。カラリパヤットの伝承者を現地から呼び、モーションキャプチャーの分析をしていただいたのですが、さきほどの海野先生のスライドにもありましたが、決められたウェアを着て、赤外線のボールのような物を着けて動しても、内あられた薬腫の伝承者のご婦人を対象にしたで、おりとないう場で、モーションですり石黒先生がおっしゃられている通りのものが行われるかというと、それには限界があるとは感じました。

人間が動いて、それをコンピューターに拾っていくというやり方でしか、私は経験しています。が、まず身体ありきではないかと思っていますで、すなわち、全く違う環境で、踊りだけを持っているものとことには限界があると思います。けも一方で、私が以前から研究している鹿児にならも一方で、私が風前から研究している鹿児になられた。県の指定を受けているけれども、踊ら上にないます。消えゆくものな方ところが出てきています。消えゆくと改す手段としては、モーションキャプチャーのような、記録が重要ではないかと一方では考えられる限りでは、身体のほうが有利というか、まず身体ありきだと感じます。

小林 今, 我が国では, 毎日のように伝統やお祭りが消滅していたり, それから地域の過疎化や高齢化に伴い継承者の問題などにより途絶えてしまう民俗芸能も多くあります。このような現状を踏

まえ、未来を見据え考えてみれば、舞踊をアーカイブ化して記録として残すという手段があり、それが今、逆に主流になりつつあります。確かにそうすれば将来に形を残せる上に、またその記録を通してたとえ一度絶えてしまっても、再び復活もあるでしょう。もはや生身の人間による対面式の修練法である口伝による稽古等も必要なく、オンラインやデジタル化した教材があれば十分だし、わざ劇場に出かけて行かずとも、装備さえあればヴァーチャルの技術で十分に楽しむことができ時代は既に始まっていると言えるでしょう。

このように考えると、果たして、稽古場や劇場という空間、生身の人間同士が直接対峙し対話する空間の意義はどこにあるのかということを考えなくてはなりません。いつか、コンピューターとか、AIが自我に目覚めて、自らの個性というものを持った時には、もしかしたらAIの舞踊表現や技術に人間は勝てなくなるかもしれません。また、人工知能を持った新しい存在に、人間というアナログな存在が勝てるのか、そんなことも考えて行かなくてはならない時代になってきているのかもしれません。

しかし今一度、舞踊芸術の面白さ、そして貴重 性というものを考えてみれば、どんなに科学技術 が発達して. 舞踊を人工知能やロボットがまるで 名人のように踊ることができたとしても、舞台で 表現すること、そして表現し人に鑑賞してもらう ために存在する劇場空間では、一秒一度たりとも コンピュータのように正確に何度も同じように 踊ったり表現できたりすることはできないわけで. 実はそれこそが舞台芸術そのものであると私は思 います。舞台では偶然に起こる失敗や、毎回身体 のコンディションによる微妙な違い. また観客席 との空間共有の中で起こる偶然から生まれるたっ た一度. その時その場所にいた者しか味わうこと ができない「一瞬の偶発」が生まれます。私はこ れを舞踊の師匠から「舞台は一期一会」として教 わったことがあります。それは例えば、地球上の 全ての生命, 自然も一つとない偶然と個性であり, 何も劇場や舞台だけではないように思いますが、 これはなかなか複雑ではありますし、発展と伝承 という点では、舞踊芸術を考えていくことにおい て大変重要な課題だと考えています。

司会 ありがとうございました。石黒先生,よろしかったでしょうか。

石黒 JAXAと実験をやって、私、舞踊はやっぱり経験科学だと思ったんです。まず、舞踊がなければ、その後、何も記録できないし、語れないで



すね。だからその経験したことを大事にしてほしい、研究者は、ぜひそれを引用するときは、やっぱり元の言った人のことを、経験した人を、きちんと記録して積み上げてってほしいと思うんですね。

司会 ありがとうございました。今回, さまざまな分野の先生方にお話しいただき, 舞踊学の多様性と可能性について, 新たに得られたことが多かったかと存じます。最後は, AIと身体という, 現在の舞踊学, 舞踊, あるいは身体というものが抱えている一番の危機について, さまざまなご意見をいただき, 現在の舞踊学や舞踊のあり方が逆照射されたかと思います。

さっき海野先生が、プラトンにまでさかのほって、メディアの危機と克服の話をしてくださいました。それにもうひとつのエピソードを付け加えさせていただければと存じます。「美術史」という学問は近世からあったかのように語られますが、じつは、その誕生は、19世紀のことであり、しかもそれは、写真の登場によってのことだったそうです。まず、写真の登場によって、それまで、ただ現実を写し取ればいいと思われていた絵画の遠でが脅かされます。同時に、写真によって、世界中に流布でき、研究も盛んになる。つまり、危機とメリットは、同時に訪れるということです。きずのAIと身体の話を伺っていて、そうした両面性があるのかなと思いました。

海野先生もお触れになっておりましたが、昨日の三浦先生のお話は、きょうの議論と多くの点で絡んでくるかと思います。特に、三浦先生が、YouTubeの効用をしきりに強調されておられました。YouTubeのおかげで、世界中の踊りが見られるようになり、それは舞踊研究にあらたな地平を開くとおっしゃっておりました。そのように、新しいテクノロジーを使いこなさなければいけないということかと思います。

時間は、十分ではございませんでしたが、6名

の先生がた、さまざまなお話をどうもありがとう ございました。