

包括的用語としての“screendance” —その可能性と課題—

松岡綾葉

Abstract

Within critical discourse, there are a multitude of terms to describe work in which dance practice merges with screen-based mediums, such as “screendance,” “dance film,” “cine dance,” “videodance,” and “dance for camera.” The term “screendance” has been gaining popularity over other terms because it encompasses the broad diversity within this field. The purpose of this study is to clarify the definitions of screendance as an umbrella term distinguished from other modes of description and reveal its possibilities and issues. Our results showed that screendance implies that “the end-point of the endeavor is a mediated image of dance on a screen, any dance on any screen,” and it was used for many videos on YouTube as well as experimental dance videos that did not feature human bodies dancing. The former promotes democracy of dance and unearths the creativity potential in popular dance, while the latter frames dance as a metaphor without bodies, which triggers a reconsideration of the question of what dance is. Lastly, we explore the idea that screendance’s broad concept causes a lack of unity in dance.

1. はじめに

ダンスと映像の「ハイブリッド」であるダンス映像¹は、ダンスと映像の双方が混成することで独自の視覚体験をもたらす表現形態であり、“new art form”と呼ばれている。19世紀末の映画黎明期の時代において動く身体の記録というプリミティブな取り組みであったダンス映像は、ダンスとメディア芸術の歴史的文脈の中で生まれ、舞台上演とは異なるダンスの様相を提示しながら進化を遂げてきた。今やダンスの鑑賞の主流は、舞台上演からDVDやインターネットを介して配信されるダンス映像へと遷移し、映像メディアがダンスの普及に果たした貢献は計り知れないものがある。このようにダンス映像がダンスにおける新たな創造的価値・観客を開拓したことは、バスターワースが「テクノロジーを用いた実践は、多くの創造的および美的な可能性を秘めた振付を提供している」²と評している通り、多くの研究者が認めていることである。

ダンス映像の実践が今日まで進展を遂げ、裾野を広げているのに対し、この新しい芸術形態に関する理論の統一と整備は、20世紀終盤ようやく英語圏の研究者や実践者らが先導して着手してきたばかりである。しかしながら、それらの先行研究を紐解こうとするとまず難しい局面に立たせられる。ダンス映像を示す英語表現が数多存在しているのである。“screendance”, “dance film”, “dance for camera”, “video dance”, “cine dance”等、頻出する語を挙げてみただけ多くの用語が氾濫している。映像作家で研究者のロー

ゼンバーグは「これらの語は一見相互互換できるようにも見えるが、実のところ個々に特有の意味がある」³と述べており、これらの用語は厳密には同義ではないという。また、アーティストや研究者それぞれの定義や解釈も一様ではなく、そもそもダンスと映像による表現形態全体に対する共通認識は持たれていないかのように見受けられる。ダンスが“dance”という共通語を獲得しているのに対し、映像媒体をとまなうことでダンス映像を示す英語表現にこれほどの多様性が生じてしまっているのである。

このような状況において、ローゼンバーグはダンス映像の総称としてscreendanceを採用することを提唱した。screendanceは他の用語とは異なり、ダンスと映像におけるあらゆるハイブリッド作品を包括するという。特に2010年にローゼンバーグらがダンス映像の学術誌を刊行して以来、screendanceの呼称下での研究が増えており、現状では英語圏における総称として優勢を示している⁴。ローゼンバーグによる呼称の統一化の動きは、哲学者キャロルが“moving-picture dance”という独自の用語を総称として用いることを提唱したこと⁵が発端となっている。キャロルの呼称はこの分野における主流でないが、ダンス映像の総称の重要性をいち早く指摘し、moving-picture danceの定義に至るまでの理論において多くの研究に影響を与えた。

以上のように、混在する多数の用語は近年英語圏においてはscreendanceに収斂されつつある。それではローゼンバーグの主張する包括的

用語screendanceとは一体何か。また、その他のダンス映像を示す複数の用語とどのように区別されるのであろうか。本稿ではまずscreendanceの内実を明らかにし、その他に類出するdance film, videodance, dance for camera, そしてキャロルの提唱するmoving-picture danceの語義を概観してscreendanceを差異化する。その上でscreendanceの拡張された概念を切り口として、包括的用語としてのscreendanceが持つ可能性とその課題を考察することを目的とする。

2. screendanceについて

2-1. ダンス映像研究の変遷

英語表記の多様性の背景を読み解くにあたり、ダンス映像研究のこれまでの変遷に触れておく必要がある。ベンチ (2016) によると、ダンス映像の学術研究が始められたのは、20世紀中盤ごろであった⁶。初期のダンス映像研究としては、映像作家マヤ・デレンによる自身の制作に関する記述がある⁷。その後長らくダンス映像は、ダンスあるいは映画の学術領域の傘下で論じられ、研究の進展がなかった。1990年代以降になりジョーダンとアレン編著による*Parallel Lines: Media Representations of Dance* (1993)⁸が刊行され、これを皮切りにドッズによる*Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art* (2001)⁹、マイトマ編著による*Envisioning Dance on Film and Video* (2003)¹⁰、ブラニガンによる*Dancefilm: Choreography and the Moving Image* (2011)¹¹、そしてローゼンバーグによる*Screendance: Inscribing the Ephemeral Image* (2012)¹²といったダンス映像の代表的著書が続くこととなった。各文献のタイトルから明らかのように、それぞれの研究者によって呼称が異なっている。

ダンス映像研究の変遷において、二つの特筆すべき事項がある。一つ目は2006年・2007年にスコットランドのフィンドホーンにて研究者・ダンス映像実践者らによる“opensource [videodance]”¹³と呼ばれるシンポジウムが開催されたことである。この場において研究者や実践者が様々な議論を重ね、「ダンス映像の定義を行って製作の道をひとつに絞ることでもなく、この分野の議論を開拓し、豊かにするための」マニフェスト¹⁴を掲げた。二つ目はこのシンポジウムでのマニフェストをきっかけに、ローゼンバーグとカッペンバーグがダンス映像の唯一の学術誌*The International Journal of Screendance*を刊行したことである。この二つの事例はその後のダンス映像研究のみならず、ダンス映像実践の門戸を広く開けることに寄与した。

2-2. screendanceとは何か

screenとdanceによる造語はローゼンバーグ以前にも存在し、例えばドッズの著書名に用いられている“dance on screen”という語例もあった。この語におけるscreenとは映画あるいは映像を投影する白い布やテレビの画面の意味で用いられ、限定的であった。ローゼンバーグはscreen自体の意味を拡大し、新たにscreendanceを創案した。*The International Journal of Screendance* vol.1の冒頭で彼は以下のように述べている。

学術誌の目的上、screendanceという用語を使用してこの領域を広く説明することにしたが、screendanceの定義には厳格な基準がないことに注意してほしい。この芸術形式の歴史の中で作品を説明するために使用される用語が多くあり、それらは多くの場合、作品の物質的形態に限定して用いられている(“Video-dance”, “Cinedance”, “Dance film”など)。私たちが選んだ用語は上記のすべてに共通する分母を明確に示している¹⁵。

ローゼンバーグはダンス映像にまつわる「分母」を映画・ビデオアート・ドキュメンタリー・ミュージックビデオ等あらゆる映像メディアにまで領域を拡大し、この分野を幅広く捉え直そうとした。その意図については「芸術作品の相対的な属性をより大きな文脈の中で整理することによってさらなる大きな意味を引き出し、各芸術作品が媒介するより幅広い文化的議論に参加することができる」¹⁶というキャロルの言説に立脚していた。ローゼンバーグはscreendanceを以下のように定めた。

(ダンスと映像の)ハイブリッドな実践であるscreendanceには、ダンスという分野と画面という技術的媒介の分野、少なくともこれら二つの分野が含まれる。この意味においてそれは包括的なマスターカテゴリーである。screendanceは、その試みの終着点があらゆる画面上のあらゆるダンスのイメージであることを意味するのである。¹⁷

ローゼンバーグは、screenがその媒体の種類を定めず、またdanceもそのジャンルを特定せず、screendanceがその最終形態が画面上に映し出されたダンスであるという究極に原始的な定義を定めたのである。そして彼はscreendanceがあらゆるダンス映像の総和であると提唱することでダンス映像の「民主化」¹⁸を行った。ベンチによると、例えばアニメーションのダンスやギャラリーでのインスタレーション、Youtube等の動画共有サー

ビスで大量に配信されるダンスも screendance に含まれるという。ベンチの他にも、ローゼンバーグによって再定義された screendance を支持する研究者は多い。このような広汎な定義を持つ screendance の性格を、プラニガンは「規律性のない」¹⁹と表現している。規律がないゆえに隣接する芸術分野を巻き込み無秩序に膨らみ続け、その概念を拡張させているのである。

ところでなぜローゼンバーグは screen という語を取り入れたのであろうか。その理由を「媒体固有の収録方法や再生方法によって除外されない唯一の言葉である」²⁰と説明する。ローゼンバーグは、screendance がコンピューター上のアニメーションダンスや壁やガラスに投影されたダンス映像などあらゆる種類の映像メディアの形式に対応しているという。確かに、screen を辞書で紐解くと、映像メディアに関する様々な物や概念を指していることが分かる²¹。screen が幅広い意味を獲得した背景についてローゼンバーグは以下のように解説する。

おそらく全ての媒体において重要なことは、言葉というのは、理論化構築の流れの中で全ての芸術形態を取り巻く議論を構成する。言葉はその特異性によって、または省略されたり、しばしば思いもよらぬ使われ方をすることによってその言葉そのものだけでなく、その実践の歴史的な所属をも表すのである。screendance では用語とその意味がかなり偶然の方法で進化したのだろう。あるコミュニティがとある言葉を土着的な使用法で使い、それを繰り返し使用することで制度化し、同じ考えを持った別のコミュニティに採用されたということである。²²

つまり screen が単一の意味に留まらず、映像にまつわる複合的な意味を持つ語として語義が多様化されたという。screen の持つ多義性によって screendance があらゆるダンス映像の実践を取り入れる器として機能しているのである²³。

2-3. 他の用語との弁別

ローゼンバーグはこれまでに多用されてきた他の用語と screendance を明確に区別している。本項では screendance が他の用語とどのように区別されるのか、ローゼンバーグをはじめとする主要な研究者による各用語の説明を概観しながら明らかにしていく。

1) dance film

dance film (cine dance とも表される) は他の用語よりも長い使用歴を持つ。それはサイレント映画等の映画揺籃期においてすでにダンスがモ

チーフや演出の一部として扱われ、ダンスの映像自体が映画史の文脈に組み込まれていたためと考えられる。多くの場合 film は「映画」を指すが²⁴、この解釈に基づいて dance film を正確に和訳するならば「ダンス映画」となり、これは映画の手法が介在する映像作品を指す。映像作家のパールマンは「dance film は映画とダンスの重なり合う領域であり、監督のビジョンを優先し脚本からミゼンセース、サウンドミックスに至るまで映画制作の全ての要素の協同的な調整を強調するもの」²⁵と説明している。またプラニガンは、ローゼンバーグの screendance よりも限定的であるがダンス映像の総称として dance film の呼称を用い、それを「映画創作に対してダンサー的（プラニガンは“dancerly”と表現している）で振付的なアプローチを持つ『動き』の映画であり、それは映画作品の様々なレベルにおいて例外とされる動きを強調するもの」²⁶と説明している。つまり dance film は、映画の主要な表現とは異なる動きを取り入れることによる映画表現の探求なのである。この意味において例えば舞台作品を固定カメラで収録した記録のための映像の場合、動きの創造的探求が保証されておらず、この規範から除外されると考えられるだろう。

2) video dance

video dance は dance film と同じく高い頻度で使用される用語であるが、video は単にビデオという記録媒体のみを指すのではなく、ビデオ媒体によって表出される映像も含まれる²⁷。また芸術諸史の文脈で語るのであれば、ビデオは映像芸術の媒体として長らく覇権を握っていた映画（正確にはフィルム）に替わり、視覚芸術のみならず大衆文化（テレビコマーシャルやミュージックビデオ）における表象様式に変化をもたらした新しい媒体で、映画の世界で行われてきた実験的取り組みを引き継ぐものでもあった。

ローゼンバーグとドッズは video dance において媒体としてのビデオの特性を浮き彫りにし、「ダンスとビデオの関係を創造的に探求するもの」²⁸と定めている。また、パールマンは「video dance はビデオアート作家、パフォーマンスアート作家、ビジュアルアーティストの思想に基づきこれらの分野の技術や教育、理論や前提に効果を及ぼす」²⁹ものと説明している。これらの定義に共通するのはビデオという媒体とダンスの関係である。このようにみていくと dance film と video dance の関係はフィルムからビデオへの媒体の単なる転換であり、ダンスとの関係性や創造的探求というねらいにおいて両者は本質的に同等であるといえるだろう。

ところで video dance はもともと1960年代から

勃興したビデオアートvideo artの慣行の一部としてみなされることが多く、実験的性質を持つ実践を指していた。しかしドッズによるとvideo danceはテレビ広告の中のダンス、ダンス専門のテレビ番組、ミュージックビデオ等のダンス映像も含有されるという³⁰。そしてvideo danceの進展には1980年代のMTVにおけるミュージックビデオの隆盛が背景にあるという。video danceの成立はビデオアートが担っていた先進的な芸術表現のみならず、大衆文化によっても構成されていたのである。このような二面性を併せ持つvideo danceをドッズは「ポストモダンの枠組みの中で概念化されている」³¹と評する。従来 of 芸術における価値観からの解脱やポップカルチャーとの混淆・折衷といった主義を纏うポストモダンの性格をvideo danceが帯びていることは確かに否めないだろう。

3) dance for camera (定冠詞を入れて“dance for the camera”と表記されることもある)

dance for cameraあるいはdance with camera・dance on cameraとも言い換えられるこの用語も広く用いられている。特に北米においては、*Dance Camera West*, *Dance on Camera*等、cameraを冠した名称のフェスティバルが複数ある。この用語についてローゼンバーグは「ダンスのカメラに対する特定の関係性を示すもの」³²としている。関係性という点においては前述の二つと一致するが、さらにこの用語においてダンスはカメラに対する隷属関係を示しているという。ダンスはカメラの視点という「観客」の欲望や喜びのためのものであり、この用語はカメラが特権を有するパフォーマンスの一連を指す。つまり、dance for cameraとは広義にはダンスとカメラとの創造的探究を示す用語であるが、カメラはあくまでも観客の「視点」であり、ダンスとメディアの二重の資質を持つものではない。そのためにダンスと映像のハイブリッド性を批評することが難しくなってしまうとローゼンバーグは問題視しているのである。

一方、ローゼンバーグの指摘とは別に、キャロルはcameraを用いることの問題を二点取り上げている。まずカメラの種類が非常に多く、一つの媒体としてみなすことが不可能であること、そしてカメラを使用せずにコンピューターアニメーション等によって描かれたダンスを含むことができないことである³³。この理由として、ローゼンバーグとキャロルの指摘する“dance for camera”の問題の根底には、カメラが表現媒体というよりもむしろ映画やビデオ等の媒体を形成する一連の装置に過ぎないからなのではないかと推察する。カメラはそれ単独では媒体として成立

し得ず、製作過程における作者の視点の役割を持った装置であると考えられる。このように考えるならば、ローゼンバーグの指摘の通り、そこには真のダンスとカメラの真のハイブリッドは生起し得ないのではないだろうか。

4) moving-picture dance

キャロルの論考“Toward a Definition of Moving-Picture Dance”は、2001年に発表され、ダンス映像の中心とその領域の分布を整理し、moving-picture danceという独自の語を用いて包括的に定義しようと試みた研究である。森(2017)が「曖昧に語られていた領域にキャロルが乗り込んでいった結果、議論が整理され、そこから生産的な論争が始まる」³⁴と評しているように、キャロルの提起はscreendanceの境界とその内部の複雑な風景を浮き彫りにし、ローゼンバーグをはじめとしてダンス映像の定義と用語に関する新たな議論を呼び起こすこととなった。ローゼンバーグはmoving-picture danceがこの分野を正確に示す用語であるとする彼の慎重かつ分析的な主張を高く評価し、自身のscreendance理論構築の参考とした。

はじめにキャロルはテクノロジーが進化する流れの中で、従来の用語の射程が狭すぎることを懸念し、幅広い概念を持つ用語の必要性を覚えたという。この思想はローゼンバーグにも通底するものである。そこでキャロルが提案した独自の用語が“moving-picture dance”である。キャロルはその中心的概念を、その名称の通り「動き」・「画像」・「ダンス」と定め、これらを含むあらゆるダンス映像の実践(キャロルによると映画、テレビ、ビデオ、レーザーディスク、CD-ROMなどのあらゆるもの)を包括しようとした。

ではなぜ他の浸透している用語を採用しなかったのであろうか。まず、cinedance, film dance, video danceの三つの用語は、キャロルの言うモダニストによる媒体固有性、言い換えれば媒体の純粋性への追求があるからだという³⁵。また、screendance(キャロルは“screen dance”と表記している)については他の用語のように媒体固有性に左右されず汎用的な語である可能性を認めつつも、以下の点においてこの用語の問題点を指摘している。まずscreenが映像を上映する際の必要条件ではない(エジソンの時代でさえscreenは必須ではなく、ムヴィオラやピープショーでの観覧が可能であったとキャロルは説明すること、そしてscreenの概念は厳密な意味においてテレビには適用されないことを挙げている。後者に関しては、screenは投影された映像を見るというscreenを通じた間接的な鑑賞であるのに対し、テレビにおいてはガラスで作られたモニターの映像

を見ることで直接的に鑑賞している。つまりテレビの画面とscreenはそもそも構造・用途において異質のものであるという。そして最後に「ホログラフィックダンスやバーチャルリアリティでのダンスは、moving-picture danceの進化の流れとみなすことができるが、screenは必要ない」³⁶と、screendanceが今後の発展的なメディアに対応できないことを主張している。キャロルは各用語の持つ歴史的背景を精査した上で、この分野を厳密に示すのに必要な語を選定し、moving-picture danceを考案したといえよう。

5) screendanceとその他の用語との差異

ローゼンバーグは以下のように他の用語との差異化を行なっている。まず、dance film・cinedance・video dance・dance for camera、これらはパフォーマンス (dance) と媒体の物質 (film, video, camera) それぞれの組み合わせを示しており、その関係性が重視されるために語義が限定的になってしまうという。特に dance for cameraは、前項の通りダンスのカメラに対する隷属的な関係を示唆しており、問題視している³⁷。

また、キャロルが「動き」・「画像」・「ダンス」によるあらゆるダンス映像の実践と定めたmoving-picture danceは、screendanceの定義に近似していると考えられる。それではローゼンバーグがキャロルの主張に同調しつつも彼の用語を取り入れなかったのはなぜであろうか。その理由として、ローゼンバーグは「舌がうまく回らない」³⁸ことを挙げている。確かにmotion picture danceは他の用語に比して長く、発語や表記の面において浸透性が低いと結論づけたのかもしれないが、ローゼンバーグの非理論的な見解については疑問の余地がある。

また、screenに対してローゼンバーグはキャロルと見解を異にしている。キャロルは映像を映し出す装置としてのscreenを主張し、立体映像などダンス映像の将来も考量して彼の用語に取り入れることはしなかった。他方、ローゼンバーグはscreenが慣例的に映像にまつわる多くの意味として使用されている実態に鑑みscreenを採用した。

包括的用語をいち早く提唱したのはキャロルであるが、英語圏ではなぜローゼンバーグのscreendanceが行き渡っているのであろうか。一つには、ローゼンバーグが彼のscreendanceに賛同する研究者らを取り込んで強固なネットワークを築き、そのネットワークを基に学術誌を発行して多数の研究実績を積み上げてきたからだと考えられよう。次に、moving-pictureがキャロルの造語であり一般的では無かったことに対し、screenは映像メディアの総称として馴染み深かったことも考えられる。立体映像も含めて考案されたキャ

ロルの造語は、screendanceよりも正確にこの分野を示していたであろう。しかしながら浸透性という点においてはscreendanceに及ばなかったのではないだろうか。

3. screendanceの可能性と課題

前章においてscreendanceとは何か、他の用語との差異化を図りながら明らかにしてきた。本節では包括的用語screendanceの可能性と課題を、以下の二点から考察を行なった。

3-1. インターネット動画共有サービスにみるダンスの潜在的可能性

screendanceが他の用語と一線を画す点は、「その最終形態が画面上に映し出されたダンスである」というローゼンバーグの定めた定義により、あらゆるダンス映像の実践が含まれたことである。その傘下には近年隆盛を極めているインターネット動画共有サービスであるYouTubeやソーシャルネットワーキングサービス（以下、SNSと略記）上に配信された膨大な量の 대중向けのダンス映像も収められている。これらの配信動画はプロフェッショナルによる動画に留まらず、アマチュアダンサーによる動画投稿も非常に多い。また、InstagramやTikTok等のSNS上では、仲間同士のコミュニケーションツールとして多くのダンス映像が投稿されている³⁹。

このようなインターネットを介したscreendanceはダンスと映像の創造的な探究というよりも、ダンス実践の民主化を推し進め、人々がダンスに触れる門戸を大きく開放した。その好事例としてジャクソン (2016)⁴⁰は、マシュー・ハーディングというアマチュアの一般男性が2005年からYouTubeに投稿している*Where the Hell Is Matt?*²というタイトルの一連の動画を挙げている。この動画は、ハーディングが世界各地を訪れ、それぞれの地にてジグダンス⁴¹を踊っているものであるが、投稿された直後から人気を博し、2021年7月時点における最も再生回数の多い動画 (*Where the Hell Is Matt?2008*) は5268万回となっている。ハーディングの動画は、ダンス・映像ともにアマチュアの域を出ないものであるが、着目すべきは、動画に寄せられた一万件以上ものコメントである。動画に収録された街に住む人々が感謝のコメントを寄せ、また別の街の人々は、次回は自分の街へ来てほしいと依頼し、次作の舞台となった。このようなハーディングと視聴者との持続的でユートピア的な応答が、ハーディングの一連の作品群として結実していったのである。ジャクソンはこの成果を、従来の観客の限定されたフェスティバルやコンペティションでは達成できなかったことであると評している。このように、YouTubeのコ

メント機能によって形成されたコミュニティが多くの評価と議論を呼び寄せ、持続的な創作と作品の進展を促すことに寄与しているのである。

もう一つの事例として、2017年に投稿された『2週間で10キロ痩せるダンス 韓国 HandClap by Fitz and the Tantrums』というタイトルの動画がある。投稿後瞬時に若年層を中心に人気急騰し、2021年7月時点の再生回数は4930万回となった。韓国・日本を中心に若者たちはこぞってこのダンスに勤しみ、若者だけでなく複数の著名タレントまでもが「踊ってみた」動画を次々に投稿するという二次的現象を引き起こした。このダンスが減量に及ぼす科学的根拠はともかくとして、人々はダイエットの手段としてのダンスの可能性を発見し、再評価を行なった。現代のダンス映像鑑賞の主流は、もはやテレビでも映画でもなく、YouTubeに代表されるインターネット動画共有サービスであることを示した顕著な事例といえるだろう。

YouTubeという万人に平準化されたプラットフォームは、ダンス実践の民主化を推進し、これまで潜在していたダンスの可能性を引き出した。ドッズがハリウッド映画やミュージックビデオからダンス表現の新たな知見を引き出したように、この新しいscreendanceにも学術的眼差しを向けていくことは重要である。

3-2. 踊る身体が無いscreendanceがもたらす可能性と課題

screendanceの再定義化によって、研究者やフェスティバルのキュレーターはこれまでに検知されていなかった過去の映像作品の発掘と再分類を行った。それによりフェルナル・レジェの『バレエ・メカニック (*Ballet Mécanique*)』(1924)、シャーリー・クラーク『ブリッジズ・ゴー・ラウンド (*Bridges-Go-Round*)』(1958)等の実験映画がscreendanceとして再浮上することとなった。

これらの作品に共通するのは、人間の身体によるダンスが行われていない点にある。『バレエ・メカニック』は、メカニク的な機械、幾何学的形態、ブランコに乗る女性、様々な工業製品が何の脈絡もなくリズムカルに羅列されており、いわゆるダンスの表出は一切見受けられない。同様に『ブリッジズ・ゴー・ラウンド』では、ニューヨークの吊り橋を映し出した短いショットがただひたすら重なり合いながら足早に駆けてゆく短編映画であり、ダンスどころか人間の身体すらも登場しない。当然これらの作品を「ダンス」として知覚することへの抵抗もあったが、その抵抗に挑戦するかのようになり、メディア技術の進歩とともにダンス無きscreendanceは次々に生み出されていった。

ビル・T・ジョーンズ『ゴーストキャッチング

(*Ghostcatching*)』(1999)は、デジタルアーティストとの協同作品で、人間の身体ではなくデジタルで線描されたダンサーが踊っている。デヴィット・ヒントンの『鳥 (*Birds*)』(2000)は、様々な種の鳥たちが羽ばたき、さえずり、仲間と戯れる様子が、カットの繰り返しの多様や再生速度の調整を駆使しながら描かれている。モチーフは人間ではなく鳥だが、当然鳥たちは踊っているわけではない。鳥の動きと編集のリズムを巧みに組み合わせることで、ダンスのリズムを作っているのである。



写真1 : *Ballet Mécanique*

出典元 : IMDb



写真2 : *Bridges-Go-Round*

出典元 : Harvard Film Archive

以上の作品は、従来の慣例的な身体によるダンスを表現主体として用いていない。これらの作品を哲学者コーブランドは「比喩としてのダンス (dance as metaphor)」⁴²と呼んでおり、映像作家グリーンフィールドは「ダンスのようには見えないかもしれないが、[中略]ダンスの運動感覚的な影響と意味を持っている」⁴³と説明する。映像作品において「照明、編集、カメラの距離、動きは人間と同じように強力なパフォーマンス」⁴⁴なのであり、カメラや編集によってダンスのように見える知覚をもたらしめているのであ

る。比喩としてのダンスはハイウェイ（2016）によると「screendanceの広汎な境界線の周縁」に位置し、「screendanceのパラダイムのさらなる解放を促進する新たな系統である」⁴⁵という。人間以外の「強力なパフォーマー」をいくつも持つscreendanceは、こういったダンス映像生成の好条件下にあるのである。つまりscreendanceは舞台に比べ、比喩としてのダンスの受け皿として都合よく機能でき、さらにはそれによって人間以外の事物によるダンス表現の可能性を拡張させたといえよう。

しかしながら、このscreendanceの新たな系統を考えると、そもそも我々は何を以って「これはダンスのようだ」と知覚しているのであろうかという問いに行き着く。作品の被写体・カメラアングル・編集に対し、ダンスの感覚をどのように感じるのか、その機序の解明については、今後のさらなる研究の必要がある。課題は残されているものの、この種の知覚体験を通してしなやかなダンスの見方を獲得することができる点は、screendanceの可能性の一つである。

しかしながら、踊る身体のないscreendanceには、以下のような課題があると考えられる。それは、この新たな系統の蔓延はscreendanceの中心性の欠如を招き、アイデンティティの消失に向かう恐れがあることである。その背景には、映像作家のポトラツが「screendanceには周縁があり、アーティストらはこの周縁分野での実践を推し進めている」⁴⁶と述べているように、この分野のscreendanceが近年非常に多くなってきている。ダンスと映像の探究が進んできた成果とも言えるが、周縁の作品が増えた結果、領域としてのscreendanceは広大に薄く引き伸ばされてしまった。宇宙のように広がり続け、全体像の把握が不可能になってしまっているのである。それはscreendance研究におけるジャンル分けの複雑さからも顕著である。ドッズ、ローゼンバーグ、カップンバーグをはじめとして幾人も研究者が果敢にscreendanceのジャンル分けとマッピングを試みているが、いまだに個々の論考に留まり、集合知として定着していない。学術研究の進展のためには、ジャンル分けによってscreendanceの内実を整理する必要があるが、未だ無秩序のままである。

そして、ハイウェイが「screendanceは近接領域との境界がぼやけている」⁴⁷と指摘するようにscreendanceはますます他の芸術分野との解離が困難となっている。おおよそその芸術領域も曖昧な境界を持っているとはいえ、前述の通りscreendanceにおいてはこのぼやけた境界に多くの作品が生み出されている。結果として、screendanceの中心的なステレオタイプが定着せ

ず、「screendanceといえば」という中心的な共通理解を持つことができなくなってしまう恐れがある。

screendanceの中心とは、映像や映画・ダンスどちらかに偏重するのではなく、ダンスの技術・創造性と映像や映画のそれが等しく均衡を保った作品である。ローゼンバーグは、ダンスとメディアを両端とする両矢印を考案し、screendance作品はこの矢印の中のどこかに位置していると論じている⁴⁸。ダンスとメディアの中心に位置する作品こそが、「screendanceらしさ」を持つ中心的な作品であり、例を出すのであれば、イギリスのカンパニー DV8 フィジカルシアターの『エンターアキレスEnter Achilles』（1995）などが当てはまるのではないだろうか。映画としてもダンスとしてもそれぞれ高い芸術性を持ちながらも、その融合によってそれ以上の価値を生み出している作品である。ダンスと映像両面において等しく力量のある作品が今後多く生み出され、screendanceの中心層を厚くしていくことが今後求められるのではないだろうか。

4. 結論

screendanceは、ローゼンバーグの再定義化によって、あらゆる映像媒体で実践されるあらゆるダンスを示すものとされ、その定義を大きく広げることとなった。dance film, videodance, dance for camera等の他の用語は、ダンスとそれぞれの媒体との特定の関係性に関する創造的探究を行うものと限定され、それらは全てscreendanceの傘下に収まることとなった。

本研究では拡張されたscreendanceに新たに含まれた二つの分野のダンス映像、動画共有サービス上のダンス映像と、screendanceの周縁に位置する踊る身体のないダンス映像について考察を試み、包括的用語としてのscreendanceの可能性と課題を探った。前者では、アマチュアによるYouTube投稿動画の成功例から、この分野のダンス映像がダンス実践の民主化を推進し、潜在的なダンスの可能性を引き出したことを明らかにした。また後者では、踊る身体のないダンス映像がダンスの知覚の再考を促し、screendanceこそがこのような実験的なダンス実践の受け皿として機能できるという可能性を考察した。ダンスの知覚の解明については今後の研究の必要があるが、これらの可能性は、screendanceの進化、ひいてはダンス表現の発展の一翼を担うと考える。

しかしscreendanceの課題として、製作者たちが踊る身体のない比喩としてのscreendance作品を次々と生み出したために、screendanceの領域は広がり続け、ダンス映像としての中心性が乏しくなる恐れがあることを考察した。課題も残され

たscreendanceであるが、それ以上にダンスと映像の実践に寄与していることは言うまでもない。

5. おわりに

2020年に起こったCOVID-19によるパンデミックによって、世界中の劇場は封鎖され、あらゆる上演が不可能になってしまうという舞踊史上これまでに無い事態を迎えた。集會が禁止されたために上演だけではなく稽古やリハーサルすらも中止となり、人々は「ステイホーム」を余儀なくされた。しかし、未曾有の事態に陥ってもscreendanceの実践は衰えることはなかった。いや、それどころかscreendanceがパンデミック下における唯一のダンス実践であった。行き場を失ったダンス実践者や観客が自宅で見出したのは、PCやスマートフォン、タブレットの画面上で上映されるscreendanceだったのである。舞台上演を主としていたダンスカンパニーはこぞって貴重な過去の記録映像を配信し、ダンスフェスティバルは軒並みオンライン配信となった。多くのダンス指導者はレッスン動画を世界へ向けて無料あるいは安価で配信し、振付家たちは自らの発表の場をscreendanceに求めて映像制作に初めて触れ、その奥深さを知る者も多々いた。これまでダンス実践の場の一つに過ぎなかったscreenが、これほどまでに重用される時代があったであろうか。パンデミックはダンス実践の勢力図をすっかり塗り替えてしまったのである。本稿執筆時点においても未だに収束の見通しはついていないが、パンデミックが収束し、通常の舞台上演や稽古・リハーサルが復活したとしても、ベンチが「(screendanceが優位となる状況が) 今後数年間は続く」⁴⁹と予見しているように、screendanceが舞台に替わるプラットフォームとして台頭する時代が当面続くと考えられる。screendanceはダンス界における「ニューノーマル」の重要な位置を占める取り組みとして、更なる実践が重ねられるであろう。

1 日本語においては「映像」という語が汎用性が高いことから、本研究では映画・ビデオ・デジタルメディア等の全ての媒体における動画を包括的に「ダンス映像」と呼ぶこととする。

2 Jo Butterworth, *Dance Studies: The Basics*, (London; New York: Routledge, 2012), p. 184.

3 Douglas Rosenberg, *Screendance: Inscripting the Ephemeral Image*, (Oxford: Oxford University Press, 2012), p. 15.

4 英語圏の研究者間ではscreendanceであるが、他の言語（特に欧米圏）においてscreendanceに置き換えられる同等の語はないとしている。例えばフランスにおいては、“cine-danse”・“video-danse”を採用している。

Franck Boulègue and Marisa C. Hayes, *Art in Motion: Current Research in Screendance*.

(Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2015), p. xiii.

5 Noël Carroll, "Toward a Definition of Moving-Picture Dance", *Dance Research Journal* 33. 1 (2001), pp. 46-61.

6 Harmony Bench, screendance, in Sherill Dodds ed. *The Bloomsbury Companion to Dance Studies*. https://www.academia.edu/37088459/Bench_Screendance_CambridgeCompanionDRAFT_pdf (2021. 2. 15アクセス)

7 Maya Deren, "Choreography for the Camera" in Bruce R. McPherson ed., *Essential Deren: Collected Writings on Film*, (New York: Documentext, [1945] 2005), pp. 220-224.

8 Dave Allen, "Screening Dance" in Stephanie Jordan and Dave Allen eds., *Parallel Lines: Media Representations of Dance*, (London: John Libbey and Co., 1993), pp.3-36.

9 https://www.google.co.jp/books/edition/Parallel_Lines/CDpuJja30hVgC?hl=ja&gbpv=1&dq=Parallel+Lines:+Media+Representations+of+Dance.&printsec=frontcover

10 Sherril Dodds, *Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*, (New York: Palgrave, 2001)

11 Judy Mitoma, Elizabeth Zimmer, and Dale A. Stieber, *Envisioning Dance on Film and Video*, (New York ; London: Routledge, 2002.)

12 Erin Brannigan, *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*, (New York: Oxford University Press, 2011.)

13 Rosenberg, op. cit.

14 Katrina McPherson and Simon Fildes, *Opensource Videodance Symposium, 20th - 24th November, 2007*, Findhorn, Scotland, (Glenferness: Goat Media, 2009).

15 Rosenberg, op. cit. p.118によるとマニフェストは以下の通り。

映画のためのダンステクニックの発展に賛成、ダンスと映画の間の知識の共有に賛成、映画の構造における振付の発展に賛成、妨害ではなく支援するテクノロジーに賛成、人間のダンサーに賛成、新しいジャンルの創造に賛成、ダンサーに安全であることに賛成、ダンス映画製作者の激励に賛成、新しいハイブリッド形式に賛成。ダンサーに安全でないことに反対、人間の創造性よりも設備と技術の優位性に反対、振付構造の崩壊に反対、目的のないヒエラルキーに反対、不均衡な報酬に反対、ダンス映画における映画の優位性に反対。

16 Douglas Rosenberg, "Screendance: The Practice in Print", *The International Journal of Screendance*, vol. 1, p. 1.

17 Rosenberg, op. cit., p. 111.

18 Rosenberg, op. cit., p. 117.

19 Bench, op. cit., p. 11.

20 Erin Brannigan, "Yvonne Rainer's Lives of Performers: An 'Undisciplined' Encounter with the Avant-Garde." in Douglas Rosenberg ed., *The Oxford Handbook of Screendance Studies*, (Oxford: Oxford University Press, 2016), pp. 517-536.

21 Rosenberg, op. cit., p. 16.

screen…①画像や情報が映るテレビやコンピューターの一部。②映画全般。③画像や映画などを映し出す白い表面。④部屋を仕切ったりする移動式の壁。⑤医学的な試験。⑥網戸。⑦教会の壁面装飾。⑧バスケットボール等の競技においてボール保持者を守るプレーヤー。

"Longman Dictionary of Contemporary English" <https://www.ldoceonline.com> (2021年2月15日アクセス)

- セス) “screen” 参照。
- 22 Rosenberg, op. cit., p. 16.
- 23 実はこれと同じ事例が他の地域にも起こっており、ラテンアメリカでは “videodanza” という語があらゆる映像媒体における総称として用いられているという。
- 24 film…①音と動画を用いて伝えられる物語で、映画館やテレビで上映される。②映画館やテレビで上演される実写の動画。③映画を製作すること。④写真や動画を撮影する際に用いられる薄いプラスチック。
“Longman Dictionary of Contemporary English”
<https://www.ldoceonline.com> (2021年2月15日アクセス) “film” 参照。また “cine” も「映画の」という意味を持つ。
- 25 Karen Pearlman, “A definitions of Dance”, Real Time Arts <http://www.realttimearts.net/article/issue74/8164> (2021年3月1日アクセス)
- 26 Brannigan, op. cit., pp. vii-ix
- 27 video…①映画やテレビ番組、一連の出来事などをビデオテープにコピーしたもの。②ビデオテープ、ビデオカセット。③ビデオカセットレコーダー ④ビデオテープに収めるプロセス。⑤特定のポピュラー音楽に合わせて作られた短い映画。⑥携帯電話などを使用して作成された出来事のデジタル記録。
“Longman Dictionary of Contemporary English”
<https://www.ldoceonline.com> (2021年2月15日アクセス) “video” 参照。
- 28 Rosenberg, op. cit., p. 15.
- 29 Pearlman, op. cit.
- 30 Dodds, op. cit., p. 89.
- 31 Ibid. p. 126.
- 32 Rosenberg, op. cit., p. 15.
- 33 Caroll, op. cit., p. 50.
- 34 ノエル・キャロル著・森功次訳『批評について：芸術批評の哲学』（勁草書房, 2017). p. 271.
- 35 Caroll, op. cit., p. 48.
- キャロルによると、シネダンスとフィルムダンスの初期作品において、当時の芸術思潮を席卷したモダニストによるバイアスがかかってしまい、その結果、アーティストは媒体固有の制限や可能性を理解し、その媒体固有の特性を前面に押し出した製作をしなくてはならなくなったからだという。映画における媒体固有の特性とは、演劇であり、演劇的手法が必要とされるとしている。つまり、この概念の下では、映画的言語に応じたダンスを収めなくてはならないのである。
- 36 Caroll, op. cit., p. 51.
- 37 Rosenberg, op. cit., p. 117.
- 38 Rosenberg, op. cit., p. 183.
- 39 最新刊の *The International Journal of Screendance* では近年若年層に人気を博しているTikTokについての議論が収められている。
Melissa Blanco Borelli and Moore Madison, “TikTok, Friendship, and Sipping Tea, or How to Endure a Pandemic”, *The International Journal of Screendance* vol. 13, 2021, pp. 298-316.
- 40 Jackson, Naomi, “A Rhizomatic Revolution?: Popular Dancing, YouTubing, and Exchange in Screendance”, in Douglas Rosenberg ed., *The Oxford Handbook of Screendance Studies*, (Oxford: Oxford University Press, 2016.) p. 707.
- 41 ジグダンス (Jig) …イギリスのスコットランド地方およびアイルランドに伝わるフォークダンス。
- 42 Roger Copeland, “The Best Dance is the Way People Die in Movies (or Gestures Toward a New Definition of “Screendance””, in Douglas Rosenberg ed., *The Oxford Handbook of Screendance Studies*, (Oxford: Oxford University Press, 2016.) p. 225.
- 43 Amy Greenfield, “Artist Statement”, *Filmdance Festival Catalogue*, (New York City: Public Theatre, 1983), p. 26.
- 44 Qtd in Brannigan, *Dancefilm*, p. viii.
- 45 Anna Highway, “Understanding the Dance in Radical Screendance”, *The International Journal of Screendance*. vol. 4, 2014, pp. 44-62.
- 46 Wyn Potraz, “Screendance Cannot be Everything: Defining the Form Ten Years after the (Hu) Manifesto”, *The International Journal of Screendance*. vol. 6 Spring, 2016. p. 182.
- 47 Highway, op. cit., p. 44.
- 48 Rosenberg, op. cit., p. 120.
- 49 Harmony Bench, “Editorial: This Is Where We Dance Now”, *The International Journal of Screendance*. vol. 12, 2021, p. 3.
- なお、ベンチは上記においてCOVID-19パンデミックにおける特徴的な現象として以下の4つを挙げている。
- ・人々の移動が不可能になったために、膨大な量の screendance 作品が制作・提供されるようになったこと。
 - ・著名なダンスカンパニーが、上演不可能な状況にあっても観客との繋がりを維持するために、貴重なアーカイブ映像（過去の公開映像や未公開映像）を次々と配信し、公開したこと。
 - ・ビデオ会議システムを使用して、複数の場所をオンラインで繋いだりハーサルが多く行われるようになったこと。
 - ・スタジオレッスンの多くが、zoomやInstagram Live等を通じたオンラインレッスンに移行し、これらが無料あるいは廉価で提供されたこと。