

無観客配信公演で起きていること

石 渕 聡 (大東文化大学文学部)

What is happening in a live streaming without spectators in the theatre

Satoshi ISHIBUCHI

要 旨

ここでは舞踊作品について、上演記録映像、ビデオダンス、また、劇場で無観客で行われ映像化されるものや、web 会議方式で行われる方法なども含め、映像化される舞踊作品について考察する。映像メディアに関しては、これまでのフィルムからテレビ、ビデオおよびDVDを経て、現在ではインターネットによる映像配信に取って代われようとしている。そして劇場有観客の従来の公演の場合でも、生配信を伴わせることがことさら珍しくなくなってきた昨今の状況において、ダンス作品あるいは舞踊作品全般が、ある見方の変容を迫られているといっても過言ではない。視聴者は、その配信によって何を見ているのか。それは果たして舞踊作品と呼んでよいものであろうか。この論考では、1 映像化した身体の特性、2 舞踊の映像の作品生成の構造 3 作品の生成におけるカメラの機能という3つの視点から、舞踊の映像化および配信公演という新たな状況を美学的に分析する。

はじめに

舞踊および舞踊作品にとって、身体や時空間の様相は、それ自身を規定するような本質的な部分に関わる問題である。これまで舞踊の本質論は「生の身体」をもって「今-そこ」で行われる舞踊を考察の対象としてきた。観客の「生きられる体験」やその場で消えていく一回性を舞踊の固有性として、そこに生起する身体、時間-空間性等が分析されてきた。一方で、映像化された舞踊作品に関しては、少なからずその本来の舞踊の固有性を記録しきれない記録メディアとして位置づけられるにとどまっていた。しかしながら、2020年以降、新型コロナウイルス感染対策への対応として、無観客配信公演¹というカメラと映像とインターネット技術を用いた方法によって、舞踊作品の提示が

¹ この呼称については、「無観客公演」「無観客ライブ配信」「無観客配信公演」「無観客ライブストリーミング配

行われている。このような動向に応じて、本論考では、舞踊の固有性を新しいメディアとの関わりにおいてあらためて検討していく。

1. 無観客配信公演の周辺

1-1. 無観客配信が喚起する諸問題

ここでいう「無観客配信」とは以下の5つの条件に当てはまる場合が多い。1、客席（演じ手と物理的に同じ空間）に観客がいない。2、舞台、照明や音響は基本観客がいる時と同じように通常通りである（ただし、客席の空間も使える）。3、映像配信用のカメラ、マイクが設置されている。4、カメラで撮影された情報はカメラスイッチャーを経てパソコン内の配信アプリケーションによってリアルタイムでインターネット配信され、視聴者はパソコンやスマホなどの端末によってURLにアクセスして鑑賞する。5、配信後は、アーカイブ²として配信サイトに保管され、後から見ることが可能である。

インターネットによる情報配信は2000年代に音楽の楽曲ダウンロードやYouTubeなどの動画配信サイトが普及し、以降、急速に文化全般に影響を与え続けている。その流れに与する形で始まりかけている劇場で観客を入れずに行うカメラの前のパフォーマンスをリアルタイムで配信するという方法は、2020年3月以降、新型ウイルス感染対策の為の公演中止の代替として、多くは主催者の意図に反した形ではあるが行われ始めた。ここでは、この無観客配信という方法において、演じ手（ダンサー）と受け手（視聴者）の間で、ダンスがどのようにやりとりされているかを考察する。舞踊を見るという行為は、ダンサーが観客の前で踊るという通常の上演でも、観客がダンサーを見るかあるいはダンスを見るのか、身体を見るかもしくは動きを見るのか等、美学的な問題に溢れている。これが況んや「観客不在のパフォーマンス」が「オンラインという現実空間とは異なるところ」でやりとりされる状況においては、未だ整理されていない、様々な「見る／見られる」問題に遭遇するはずである。

一まず試みに、この状況から導出しうる問題を、ダンサー側、観客側、劇場空間の3つの領域であげ連ねてみることから始めてみよう。ダンサー側の問題としては、「ダンサーは観客のあるなしによって、パフォーマンスに影響を被るか」「ダンサーがカメラを前に踊るといったことはどんな意味があるのか（映像あるいは部分の身体へ）」「例えば、無観客では観客巻き込み型の演出が難しいように、配信とリアルの違いは、作品の内容を変容させるか」「配信作品の中に映像を投射するということはどのようなメディア構造になっているのか（PinPあるいは劇中劇的構造）」「配信作品は舞踊作品の一回性の本質を覆すものであるか（作品の再現性／同一性）」等。観客側の問題としては、「全

信」のように、複数のバリエーションがある。

² ここでいうアーカイブは舞台で行われたものに対するカメラとマイクを使った映像音声記録という意味合いが強い。一般的には舞台やアーティストのアーカイブという資料群には、例えば作家の制作メモなど、上演作品だけでなく、その周辺資料も入っている。

ての視聴者が視聴覚的に同じ作品映像を見るということの意味は何か（見る場所による距離の喪失）「配信作品は映像なので、もはや、鑑賞の姿勢は舞踊ではなく映像作品の享受になっているのではないか（舞踊の定義や本質の再検討）」等。また劇場の空間の問題としては、「観客の不在によって舞台空間と客席空間という劇場のシステムが崩壊したことで、パフォーマンス空間にあらたな別の空間的秩序がもたらされるのか」、「客席（現実空間）vs 舞台（虚構空間）」という対立が無化されることで、舞踊の作品と上演空間の関係にどのような変容が生じるのか」等、様々な問題を挙げることができる。

このように「無観客配信」にはダンスの提示／鑑賞／生起する時空間をめぐって、舞踊の本質的な問題が錯綜しているのである。

1-2. web 会議方式配信³

また、さらに進んだオンラインダンスコミュニケーションともいうべきあり方も、同じく 2020 年 3 月からの自粛期に始まっている。それは、政府の緊急事態宣言の影響による各種業務のリモートワーク推奨から、Zoom、Google Meet 等の web 会議サービスが一気に普及したことによる。このサービスは、テレワークの会議だけでなく、大学の講義や各種セミナー、ダンスやヨガのワークショップなどの実技指導、飲み会、ゲーム等の娯楽用途にも広く使用されている。

そして、「札幌シアター⁴」「劇団ノーマーツ⁵」などが Youtube などで 2020 年 4 月以降、いち早く精力的に展開したこの web 会議アプリを使用したオンラインシアターに関しては、今後ダンス業界においても、何らかの展開を示すであろうパフォーマンス作品の web 会議方式配信のモデルとして挙げるることができる。この web 会議サービスによる作品配信を、冒頭で示した劇場での「無観客配信」と合わせて分析することで、オンラインというメディアと身体コミュニケーションの関係をより深く分析できるはずである。

二つの配信方式について、「シーンや作品としてまとめる方法」が大きく異なっていることは、分析を進める上で一つの出発点となる。つまり、劇場での無観客配信では、ダンサーは出来上がったシーンをカメラのレンズの前で演じるという構造であることに対して、web 会議方式配信は、ダンサー一人一人の端末であるパソコンのカメラから配信技術者のパソコンへ送られてきた映像がそこで一緒になることで、シーンなり作品が形成される。このダンサーや配信技術者や視聴者がやり取りする映像を、「ダンスを見るというコミュニケーション構造」において、どのように位置付ければよいか、ここでの分析の焦点となる。また、これらの二つの配信方式の比較において、ソロ作品

³ ここで使用される Zoom、Google Meet 等の web 会議サービスアプリのテクノロジーに関しては、まだ始まったばかりであるが、演劇界がすでに作品創作と配信に先行していることから見ると、ダンスにおいてもまだ数は多くないが今後の展開が期待される。

⁴ オンライン飲み会…じゃない 新しい演劇の形シェア. 朝日新聞. 2020-05-09, 朝日新聞デジタル, <https://www.asahi.com/articles/ASN566H5TN4WIIPE00C.html>, (参照 2021-03-19).

⁵ 劇団ノーマーツ、NO 密で濃密な「会わない」若者の挑戦. 朝日新聞. 2020-12-17, 朝日新聞デジタル, <https://www.asahi.com/articles/ASNDG5V2RNDGULFA02H.html>, (参照 2021-03-19).

の場合は、その差は見えづらくなる。ソロ作品であれば、web 会議方式でも、今の無観客劇場配信に近い形で、作品配信が可能である。この問題については、作品が生成される構造と関係付けて検討する。

1-3. 生配信が意味すること

これらの二つの配信の形式、「無観客配信」にせよ「web 会議方式」にせよ、両者に共通しているのは、生配信であることを謳っていることである。生配信ということに価値を求めるならば、同時性ということは一挙げられる。すなわち、向こう側の配信カメラないしは端末のカメラとこちら側のパソコンのスクリーンの両側には演者と視聴者が同時に存在していて、両者は時間を共有しているということである。この同時性にはすでにこれまでの体験（劇場に出かけて目の前で生起する作品を見るという）からくる価値が伴っているのである。「配信、リアルタイムで観ました。」という書き込みなどはそれをよく表している。

このように考えると、生配信のシステムそのものを巨大なオペラグラスとして位置付けることもできるかのようである。「今（居合わせられない）そこ」で起こっていることをテクノロジーを利用して見るということである。しかしながら、少なくとも、現在の技術では、まだ見るものがあまりにも違いすぎる（現実の身体と映像の身体を比較するだけでも十分にその違いは明らかである）ことが、この考え方が妥当ではないことを示している。

また、冒頭で示したように、アーカイブと呼ばれる配信後に残される配信された情報そのままを後から見るができる場合、果たして「作品配信と同時に見る」場合と「アーカイブを見る」場合の差をどのように考えればよいのであろうか。というのは、これまでの上演パフォーマンス作品に関するアーカイブは、舞台で行われたものが生で、それをカメラで記録したものがアーカイブ資料となり、上演で見る情報そのものと記録映像とは全く別のレベルの情報であった。ところが、配信の場合は、配信される映像に、生の時点とアーカイブを見る時点で少なくとも視聴覚的な情報の総体としては差が生じないという厄介は状況なのである。つまり、後から見ても、同じものを見ることとなる。一回性をその本質としているパフォーマンス作品が、配信では映画のように複製芸術化しているのである。

それでは生配信の価値とは先ほど述べたような、演じ手と見手の同時存在ということだけなのであろうか。ここで時間の共有の価値を一旦脇に置いて、生配信というアクションが向かうところを、「視聴者がいつ見るか」という時間の問題から、どのように作品が生成されているかという視点に捉え変えると、一つのシンプルな様相が明確となる。

配信側が単に劇場で舞踊作品を行う様を映像として提供することが目的であれば、撮影場所を劇場にした上で、撮影スタッフを充実させ、テレビや映画の撮影のようにシーンごとにカメラリハーサルを何度か行いつつ撮影を進め、演技内容も含めベストなテイクを編集して、カメラアクションと演技内容のクオリティの高い映像作品を生み出す方が、目的に適っているはずである。現にDVDなどで流通している数多のビデオダンス作品は、通常はそのようにして作られている。

また、一方で、観客が存在する実際の上演を映像化したものも少なからず存在している。これは舞台だけではなく、むしろ音楽のライブレコーディング等はより身近なものとして流通している。ダンスパフォーマンスのベクトルは客席の観客に向けられているので、舞台上で演者が観客に向けてパフォーマンスをする様を撮影するということになる。ただ、この場合、視聴者は「観客が観た舞台と同じ空間でカメラが記録したもの」を見るという状況である。すなわち、観客の体験レベルにある上演作品が収録されたものは、視聴者もこの映像が「誰かの」体験の再現であることを知っていて、作品は誰にとっても反省的なレベルに置かれることになる。

ところが、無観客公演は、客席に客がいない、つまり、パフォーマンスのベクトルが宙に浮いているような状態である。形式的には、観客の目の代替としての配信カメラのレンズが存在しているが、観客ではないので、レンズに対しては本来のパフォーマンスのベクトルは生じないと考える方が事実に近いであろう⁶。配信カメラのレンズは観客そのものがないので、その代替にさえもなり得ないのである。つまり、この無観客配信は、丁寧にテイクを重ねて、編集をしてハイクオリティな映像内容をもつのもなく、上演が持つ演者と観客の相互の高まりを伝えるのでもない。それでは、生配信であることの価値とは何であろうか。

先ほど、シンプルな様相と触れておいたが、それは生配信される瞬間に、全ての人が見る映像ができていくという事実である。つまり、舞台上で行われているダンスが「全ての人と同じ映像を見るというところ」にむかってそっくり変換されているということである。観客不在ということが、構造上、再現や反省的なレベルを退けることになる。つまり、現実のダンスが映像へと表象されるプロセスを迎えることで作品完成となる。その意味では、無観客配信作品は表象的作品ともいえる。ただ、web 会議方式配信に関しては、表象元の現実の空間における作品がないので、この場合は、表象的ではなく、仮に非現実的としておく。

そして、このような表象装置としての生配信の固有性とは、舞踊や舞台芸術の本質である一回性を再現可能な表象の中に封じ込めるシステムとして位置付けることができる。この一回性を再現可能な作品にするものとしては、例えば、音楽では、ライブレコーディングのように演奏会の収録（この段階は先ほどの再現や反省的作品としての上演収録と同レベル）ではなく、生演奏独特の勢いとかノリを出すために行われるレコーディングスタジオでの「一発録り」などがまさしく同じ意味を持っている。

先ほど、配信ではアーカイブによって映画同様複製芸術化していると述べたが、そうではなくて、映画になぞらえられるべきはモンタージュなどの編集手法が用いられているダンス映像作品であって、その中で緻密に構成的に作られる様相と、生配信の作品は、確実に存在様態が異なっている。

生配信は、舞踊にとっては、一旦保留していた時間性的の問題も踏まえて作品性や身体、一回性など、本質的な問題と深く関わる事柄である。そして、この状況は舞踊芸術がカメラやインターネッ

⁶ ここで言う、パフォーマンスのベクトルとはやや印象に基づいた物言いだ。演者の対観客意識の中には、リハーサルとは異なる緊張感やパワーが含まれている状態であることも加味している。

トというテクノロジーと関与して、何らかの変革をもたらされているものとして捉えることも十分に可能である。

芸術がメディアテクノロジーによって変革した実例として、先ほども少々触れたが、同じ上演芸術である音楽を少しの間参照してみたい。もちろん、ダンスや舞台芸術が、今後どのような変遷を経るかの予測は容易にはできるものではないが、音楽の辿ったあまりにも速い変革を確認しておくことは有意義であろう。

1-4. メディアによる変革の実例としての音楽芸術

音楽は今でこそCDや配信で入手し、再生装置でスピーカーやイヤホンで鑑賞するということが当たり前のこととなっているが、100年前には、レコードはおろか、ラジオやテレビさえ、まだ普及していなかった(森、君塚、亀川 2011:44)。それが、様々な音響技術、レコーディング技術の実用化によって、瞬く間に、音楽産業が成立した経緯は、改めて驚異に値するものである。

そして、音楽では、これほどレコードやCDが流通し、経済活動の一端を担うように成長しても、もともとあったコンサート、演奏会が消滅せず、並行して存在している。つまり、本来音楽芸術の本質でもあった一回性の様相に支えられた演奏というパフォーマンスがレコード芸術の出現によっても、存在を揺るがせられることなく持続している。また興味深いのが、実際に目の当たりに演奏を聴くことと録音されたものを聴くことは、甚だしくその印象が異なっているにも関わらず、リリースされているCDなり配信曲に関して、それを現実の演奏より劣ったものとして認識することが少ないということ⁷、言い換えれば、録音芸術が生演奏とは別の作品表現形式として受け入れられているということである。

録音芸術を現実の演奏鑑賞よりも劣ったものとして認識することに関しては、蓄音機などのレコーディング技術の初期には、そのような認識があったとしても不思議ではない。音響技術のモノラルがステレオになり、アンプやスピーカーによる再現周波数帯域が人間の可聴帯域を凌ぐほどに広がって、いわゆる「美しい音」というものが録音技術によって、達成されるのを待っていた時期は必然的にあったはずである。ビクターが、世界で初めて、オペラ歌手を録音したというところから、レコードの歴史はスタートとして、初期においては、まだ、管弦楽などの、複数楽器による音楽は、鑑賞レベルに到達していなかったという(ジェラット 1981:140-153)。

また、更には、既にビートルズが先んじていたように、早くからレコーディングのみの音楽創作活動も成立していたことである(ジェラット 1981:276-277)。ビートルズのように、セールスにおいて世界的に頂点にあったグループが、『Revolution 9』で行なった録音テープの逆回転やサンプリング音によるコラージュなど、演奏では実現できないテクノロジーに変革された実験的な音の世界を音楽作品として提示していたのも、50年以上も前であり、レコーディング芸術のまだ黎明期の頃

⁷ この問題は個々人の印象に基づく事柄でもあるので断定は困難であるが、生楽器演奏とバンドを含む電子音楽等ではだいぶ印象が異なる問題でもある。オーケストラ愛好家達は現在でもコンサート至上主義の風潮が強い傾向にあることは指摘しておく。

である。

録音技術によって、演奏の再現性を確保したり、演奏の断片を録音素材として扱えるようになったことで、音楽そのものの作品構築の仕方にも変化が現れたであろうことは容易に想像できる。演奏の再現性に加えて、録音環境の再現もデジタル技術によって可能となってくると、録音音楽作品の作られ方が、より構築的に細かくなっていく。かつては磁気テープによる8トラック16トラックの多重録音が現在ではパソコン上でレコーディングアプリケーション Pro Tools を用いて、楽曲一曲が普通に100トラック以上も使われミックスダウンされている。このデジタル化による作業環境の再現性の高まりが作品の構築度を複雑にしていく様相は音楽だけではなく、映像芸術などにも動画編集やCG描画、舞台でも音響や照明のセッティングなどに影響を与えてきたものとして位置付けられる。

このようなメディアによる表現の変革の一例として、既に100年ほど前からテクノロジーの波を受けてきた音楽を眺めると、インターネットテクノロジーによる舞台芸術全般の変革も少なからず起こり得ると捉えておく必要があるであろう。そして、今回、感染対策がきっかけとなったにせよ、web会議アプリケーションによるリモート業務の拡大化による人的コミュニケーションの変容や無観客配信、今はまだ演劇が先行しているがweb会議方式配信の可能性など、既に我々が目の当たりにしているもので、舞台芸術の変革に必要なツールが出揃っているのではないか。

無観客配信やweb会議方式によって、そこでやり取りされているダンスなり身体がどのような変容を受けているのか、次章では、それを身体の映像化に関連させて分析を進める。

2. 映像化した舞踊する身体の「見る／見られる」構造

2-1. オンラインコミュニケーションにおける身体認知のあり方

無観客配信にせよ、web会議方式配信にせよ、観客が三次元の現実空間で対峙するダンスと比べて、視聴者が見る二次元の映像と音声の情報に限られたダンスは、それ相応に現実よりも劣ったもの（欠如態）として鑑賞されているはずである。「生で見ないと本当の良さはわからない」という言葉が多く聞かれるのも尤もである。ここでは、その映像と音声に限られたそのような欠如態から、我々はダンスや舞踊する身体をどのように見取っているのかを分析する。これらの欠いているものと得ているものを考えていくにあたって、まず、映像化した身体の捉え方に対して分析の立ち位置を示しておく。

それは、我々は現実の身体に対峙していないにも拘わらず、映像情報に対して、身体を構成しにかかっているという考え方である。これはことさら特殊な状況下のものではなく、我々は、二次元の視覚的情報である写真、絵、動画やゲームの中に身体を容易に見出し、果ては、夜空の星の並びにさえも、身体を構成し認知する能力を持っていることを示している。つまり、身体でないものを身体として構成／認知していることになる。この考え方は、身体認知に対して、現実の身体をメディアを介さずに直接視認する場合も、同じように機能し、例えば、草むらの中で迷彩服を纏った人が、一瞬保護色でわからないという具合に、構成のタイミングを逸すると認知できないことにもなりうる。

しかしながら、ここでの身体認知に関する議論を、すべてこの視覚的情報に還元してもよいのであろうか(前田、江川 2016:4)。例えば、自己の身体を認知するという感覚や意識はどのように位置付けておくべきであろうか。つまり、映像機器を使用した双方向のコミュニケーションは、相手の映像化した身体と自らの現実の身体の両方に関与している事柄である。

例えば、病気の場合、失う対象が「健康な身体」という自己の身体であることは、自己の身体認知の在り様を示していることとしてあげることができる。というのは、五感を備えて、当の感覚し意識する主体である身体と、その主体的な身体に、健康であったりなかったりすることを認知され受容される認知対象としての身体が自己に共在していることを示しているからである。この認知する／認知される総体が自己の身体であり、一方で、認知する他者の身体は、それが自己の身体と同じように認知する／される総体であることを知っている上での、対象化である。

オンラインコミュニケーションにおいて、テレビ電話のように音声と映像で他者と関わる際、双方とも、相手の「認知される」(現実の)身体を欠いている状況にあるといえる。つまり、認知する主体としての自己の身体は互いに「こちら側」で何ら変化することなくあって、本来であれば、極端な言い方をすれば「肉として認知される」対象的な身体が、「あちら側」に十全に届いていない(映像という不完全な状態)ということである。要は、この届かなさが、映像における身体が現実からの欠如たる所以である。

そして映像におけるこの対象的な身体の欠如は、我々にある見方を促すのである。それは、欠如している当のものを希求するようなあり方である。すなわち、映像の中に身体を見出すという事態は、そこに現実に存在しない身体を普段よりも意識するということである。この欠如を埋め合わせるような意識は、先ほどの病気の場合のように、病気になってそれまで気にしていなかった健康を意識するといった具合である。

つまり、オンラインで行うコミュニケーションは、現実空間でよりも身体イメージの補完が強く働いており、つまり、対面で感じ損ねている身体的様相がより強調されて捉えられているのである。対面で感じ損ねている身体とは、身体がコミュニケーションで果たしている地的役割として挙げることができる。例えば、相手が笑顔を示したとすると、通常は笑顔そのものではなく、「相手が楽しい」ということが真っ先に伝えられる。その意味で、コミュニケーションにおいて身体は地の役割(存在が前景化せずに、まさに身を潜めている)を果たしている。ただ、身体は常に地のままであるということではなく、笑顔自体が図となって、「笑顔が素敵だ」となることもあり得る。その場合は、身体が対象化している状態である。つまり、「身体がコミュニケーションで果たしている地的役割」が図となって顕在化したのである。これは、日常的にも起こるものであり、身体が常に必ず地の役割でなければならないということではない。

このように、ここでは、オンラインによるコミュニケーションにおいて映像の対象的な身体が十全な身体からの欠如感を誘発することで、本来は潜性的な身体に意識が向いて、隠れていた身体が顕わにされるようなあり方を描出した。このことは、ダンスのコミュニケーションにおいて、どのような影響を与えるのであろうか。

2-2. 「映像化した舞踊の身体」が見られる構造

身体に対峙する際の先ほどの議論をダンサーを見ることに移して考えてみると、一つのレベルのズレを見いだすことができる。つまり、現実空間において客席から舞台上の身体を見る際に、まずはすでに第一段階の身体の対象化（身体は見られるものとして志向されている）が図られているということである。それは舞台と客席が、そもそも客席から舞台を見るように構造づけられており、観客は自然とそのような構造に配置されることによって、舞台上の出来事を見るように動機づけられる。では、建造物としての舞台／客席構造がそのような動機づけを全て作り出しているかというところではない。「見る／見られる構造」は、例えば、ストリートダンスやフラッシュモブなどのような、生活空間での「遭遇」によって、いとも簡単に成立してしまう。それは舞踊のみならず、見世物一般が備えている日常の身体から演じる身体への変容であり、それによってあたかも、劇場と客席空間が、そこに即席に生じてしまうようなモードの移行である。

視覚や聴覚、他の全ての感覚による情報から状況を理解し、適応していくという意味では、我々は日常的に様々なコミュニケーションを体験している。例えば、自分の周囲に人の姿を見出す状況を考えてみても、雑踏や電車の中で言葉をかわすことのない無関心な多数の中に紛れている際も、人の身体は知覚情報として得ている。また、友人と出会って立ち止まり話し込む際も、友人の表情なり外観なりは知覚していることになる。他にも、私の世界の中に他者と居合わせる場面は無限と言えるほど想定可能である。

しかしながら、先ほど示した、見世物が私を一瞬にして引き込む、あるいは、見物人として身構えさせる「見る／見られる構造」は、おしなべて一つの見方を我々に押し付けてくるのである。それは、それまで黙っていた身体に注目させることであり、それは前節で述べた様相と動機は異なるが、地としての身体を図に浮上させるあり方ということに関しては共通している。

一方で、演じ手側にとっても、日常においては楽しい気持ちが笑顔を作り出していることに対して、演じる際には笑顔が虚の楽しい気持ちを作り出しているというように、生活空間における笑顔と舞台における笑顔の様態は逆転している。これは例えば、大切な人が亡くなった直後に、悲しい気持ちを抱えていても舞台の上では笑顔をして演技をするような極端な作り笑いの場合でなくても、全ての「演ずる」という行為そのものが備えている構造（ランガー 1970 [1953]: 274) である。ダンサーが踊る場合も、それまで身体は日常の中に身を潜めていた状態から、踊る身体として一気に見る対象として浮上するのである。

そのように、現実空間で上演という仕掛けによって、身体の対象化に関する第一の転換が図られていることを踏まえると、先ほどの映像における身体の対象化はさらにその先を行く結果をもたらす。つまり、この第一段階の上演空間における身体の対象化に加えて、第二の転換として映像による身体の対象化（図への転換）が図られているという構造が見えてくるのである。

舞踊においては元来舞踊する身体が見られる対象として図と地の構造における図の最上階に位置付けられておきながら、それが映像化して、現実の舞踊する身体が消滅してしまうことで、失われ

たものを希求する欲望意識のブースト（映像における地としての身体の図への変換）が掛かることで、映像化した舞踊は身体が見られるものとして（この上なく／異常に）対象化した状態にあることになる。

3. ダンスと機械・メディア・アプリケーションの融合

3-1. 映像化した舞踊の固有性

無観客配信やweb会議方式配信によって舞踊作品を視聴する場合に「舞踊を見ているか見ていないか」という問いかけは、いずれの段階であれしかるべきものである。見るという語が、視覚的情報に対する行為であるために、映像に対して「何かしらを見ている」ことは事実であり、配信の末にこちらに届いた映像を、舞踊とするかしないかは、そのまま「舞踊の定義」に関わる問題でもあり、複雑なものである。確かに、配信元の現実の上演空間においては、舞踊するダンサーの身体があり、紛れもなく舞踊がそこにある状態であることまでは明らかである。それが配信カメラを通して映像と音声情報に還元された途端に、我々がそれを舞踊と認知するかどうかという問題に突き当たる。では、問いを「視聴者は舞踊を体験しているか」と変えるならば、どうであろうか。この舞踊体験という語が持つ、現実空間における生の質感が「見る」という視覚的な情報には収まりきれない何かと結びついていることは、何か回答を導き出すアプローチを変えるのではないか。例えば、舞踊を体験するということに鑑賞という語を加えて、舞踊の鑑賞体験という語に変えてみる。つまり、配信の末に手に舞踊かどうか不明なものが届いているのではなく、「自分が立ち会えない遠い場所で行われている舞踊」に対する鑑賞の形態が広がっているとしたらどうであろうか。厄介な舞踊そのものの定義をあえて変えなくても、上演や配信という作品の提示形態の幅を、鑑賞体験の方法の広がりとして認めることができるのではないか。ただ何れにせよ、上演以外、現実のダンサーと対峙していないということは、当面はそれに対して説明や解釈を常に加え続けていかねばならない事実であり問題でもある。

それでは一体、配信ではその現実性の欠如によって、何が変るのであろうか。イメージしやすくするために、同じ作品を生で見る場合と無観客配信で見る場合とを想定しよう。この場合、例えば、「上演作品も配信作品も振付けと演出は同じである」と捉えることは妥当であろうか。また、カメラのレンズで捉えられた照明について異なるメディア間で「同じ照明であった」といえるのであろうか。この場合は、ダンサーやスタッフにとっては劇場で客がいるかいないか（プラス配信用カメラとマイクの存在）が異なっているだけであるとする⁸。同じタイミングでダンサーは同じ動きをして、照明の仕込みも音響のフェーダーも物理的に同じように行われるという状況である。配信用カメラのレンズの直前までは「同じ振付け／演出／照明／音響」と捉えることは十分に可能である。

⁸ 尤も、実際は、映像として見られる効果まで予測して演じたり、音響照明などのテクニカルも対レンズとマイクに調整するであろうから、全く同じということはない場合が多い。

つまり、配信作品は上演作品と「同じ振付け／演出／照明／音響」を経ているということになる。

そして、問題は、カメラとマイクという配信用機械の耳目がそこに介入した以降のものが、それ以前と同じかどうかである。機械によって、現実空間の情報は、視聴覚のデジタルの情報に変換され、配信され、画面とスピーカーにより視聴者の感覚に立ち現れる当のものは、果たして、レンズとマイクの前にあったものの再現として捉えるべきものであろうか。仮に、これを再現として捉えんとするならば、予めからいい及んでいた「現実の欠如態としての映像（記録としての映像の位置づけ）」に留まることになる。

ところが、一方で舞踊の映像がもたらすところのものは、現実からの欠如態でありながらも、それとは異なる方向の強度な表現が存在している。それは映像を見ること一般に関わることであり、それは、カメラのレンズの出現以来、写真や動画がその固有性として、我々にもたらしている映像体験の本質的な感覚与件である。例えば、カメラのスイッチング一つを取っても、現実空間では、パースペクティブの瞬間移動はあり得ず、カメラのレンズによる視覚情報そのものが、現実では遭遇することのない、不自然なものである（枠で切り取られていたり、静止画やズーム等）（前田、江川 2016：3-4）。配信映像を含む舞踊の映像一般をこのような現実では表現できない映像固有の表現方法として捉え変えるならば、ちょうど、音楽の場合のCDとライブコンサートが別のメディアでありながら、同じアーティストの一連の表現として受容することができるように、鑑賞の幅を裏付けるように、舞踊作品も配信映像部門と上演部門でパラレルに一連の表現として成立する可能性も生じてくる。つまり、無観客配信公演やweb会議方式配信は、現実の舞踊作品から一段下がるものではなく、舞踊がカメラという機械の目（前田、江川 2016：6）を内在させた表現の拡張として、別個の表現の形態を持ったものとして位置付けられることになる。

3-2. 上演収録と無観客配信の作品生成に果たすカメラの役割

先ほど機械の目を内在させた表現の拡張と述べたが、映像化されるということはダンサーがカメラのレンズで撮影されるプロセスを必ず経るということである。上演収録、無観客配信、ダンス映像作品、web会議方式配信等のここまで触れてきた上演以外の全ての作品提示形態は、状況は異なるがカメラと何かしらの関わりをそれぞれに持っているといえる。以降、各作品提示形態の特性をそれぞれの作品生成におけるカメラの関わり方を分析することで検討を進める。

また、全体に関わる場所では、カメラのレンズの媒体としての位置づけは以下の通りである。つまり、配信による映像は、カメラが完成された現実の作品をレンズ（大抵は複数のレンズ）によって切り取るという構造なので、視聴者は画面の向こう側（レンズの向こう側）に現実の作品があるということがわかっている（バザン 2015 [1945]：16）。なので、カメラのレンズと自分の視線の同一化（メッツ 2008 [1977]：102-107）もたやすく生じて、その結果、スクリーンで送られてくる映像を見るときには、レンズの存在は姿を消す、すなわち、カメラのレンズが身体やダンス作品の媒体／地となって機能しているということになる。

まず、素朴なレベルでのカメラと舞踊作品の関与性を考察する。カメラの存在を必要としない上

演作品を前にして、それを撮影する上演の収録作品は最も素朴なレベルでカメラと関与している。上演収録作品は、映像であるが、レンズの前には作品と観客が同じ空間に同時に存在している。ダンサーは観客に向けてパフォーマンスしていて、観客はダンサーや作品を見ている。その場合、カメラのレンズは、観客の視線の一つとして、レンズの前にある「完成した一つの作品」を観客と同じように見て切り取っていることになる。正確に言うならば、レンズを通したカメラマンの視線が、観客と同じように舞台を見ているのである。中継収録にせよ後編集にせよ、本来は一人のパースペクティブの中に持続している空間が、複数台数のカメラがスイッチングされて分断される演出はほとんどの上演収録にはつきものである。しかしながら、我々は、何台のカメラがスイッチされようと、レンズの向こう側の空間が一繋がりのもので、一台のカメラのレンズが捉える映像のフレームの外に、多くの現実の空間が漏れてしまっていることを知っている。つまり、スイッチングは、一つの現実を取り囲む、複数の視線の交代となっているのである。なので、パースペクティブは切り替わっても、舞踊空間は、本来的な意味では分断ないし分割をされていない（持続する一つの舞踊作品）のである。

ここで重要なのは、観客とダンサーのコミュニケーションが成立している場において、カメラのレンズの機能も、そのコミュニケーションシステムに同調させられるということである。すなわち、観客の目がダンスを見る見方で、カメラマンの視線と同一化した機械の目がダンスを捉えるということである。その意味では、作品は、まだ、機械の目と距離を保っていると同時に、この上演収録という作品提示形態に限っては、上演の息がかかっているのもので、その不完全な記録／再現メディアとしての位置づけに留まっている。

それでは、上演収録から観客がいなくなった提示形態である、無観客配信におけるカメラの機能はいかがであろうか。まず、観客がいなくことは、演じ手にとっては大きな問題である⁹。カメラの関与性に関しては、物理的には先ほどの上演収録と酷似している（劇場の舞台で作品が遂行され、それを複数のカメラが取り囲んでいる状況）にも拘わらず、カメラと作品の関係は違うものとなっている。上演収録の場合は、観客と同格のレンズの前で作品が完成していることに対して、無観客配信は、1-3で「シンプルな様相」として触れたように作品はレンズに通されることで映像に表象されて完成するという構造である。

この作品化の最終工程としてのカメラのレンズは、全ての観客（これ以降は視聴者となるが）に対して、全く同じ映像を提供するのである¹⁰。そして、このレンズとマイクを通すメイキングの最終プロセスの機能こそが、映像作品の固有性の諸契機を一気に導入してくるのであって、その機能は、付加、抽出、拡散、複写、切り取り（トリミング）、強調等の複数の様相を見出すことができる。ここに至って、先ほどまで、観客が作品と持っていたのと同じ意味でのカメラのレンズと作品の距離

⁹ そのことによる心理的状況やそれによるパフォーマンスの質などの変化は議論に値するものであり、興味深い分野ではあるが、ここではひとまず留保しておく。

¹⁰ 先ほどの上演収録作品の場合は、上演収録の際に劇場にいる観客がレンズを通したものを見ることから逃れているので、全ての観客がレンズを通したものを見るとは言えない。

は消滅し、視聴者との映像との距離に取って代わられることとなる。この距離の消失は、音楽における演奏家または演奏されている楽器と観客の距離に対する「録音音源のスピーカー／イヤホンとリスナーの距離」になぞらえることができる。物理的な距離が消失し、聴覚による虚の音場空間が現出している様相である。映像としての作品と視聴者の物理的な距離は画面から網膜までの距離であるにも拘わらず、カメラのレンズが視聴者に虚の距離感を与えているのである。そのような意味で、無観客劇場配信においては、機械の目が初めて作品に内在的に組み込まれたと捉え得る。

3-3. 作品生成におけるインターネットテクノロジーとアプリケーション依存への移行

ダンサーがパフォーマンスする際に、観客が不在であるという点においては、無観客配信のみならず、ダンス映像作品制作現場も似たような状況としてあげられる。ただこの場合、大きく異なるのは、無観客配信では、ダンサーとしては出来上がった一連の流れを、まるで観客の前で行うかのように上演と同じようにレンズの前で一度だけ行うことに対して、映像作品制作では、カメラのレンズが捉えるものは、時間的に分断される。ダンサーの演技は一度ではなく、カメラリハーサルも数回行われる場合も多いであろう。5分のシーンが50分かかって撮影されたとしてもそれは特別なことではない。カメラは短い動画素材をその時々現実から切り取っているのである。舞踊する身体の表象も、例えば、ダンサーが1回転するのに3ショットが一繋ぎにされる場合などのように、断片化している。そして、終始モニタージュされた意図的で人工的な空間において緻密で構築的な作品が生成されるのである。

カメラが作り出す一つ一つの動画素材は、ダンス作品における構成要素が「振付家がダンサーに与える動き」であるのに匹敵するようなダンス映像作品の構成要素として位置付けられる。そのような意味で、カメラはダンス映像作品の作品創作において、さらに中心に入り込んでいる。また、上演→上演収録→無観客配信→ダンス映像作品というカメラの存在のないところから、次第に重要な役割を演ずる動向になってきたことに加えて、ここでパソコンのアプリケーションの果たす役割も関係してくることが、さらに作品生成を現実の時空間から隔てている。このことはこの後のweb会議方式配信のサイバー空間へ移行する流れを作っている。つまり、カメラの役割は映像作品制作でピークを迎え、その後に来る形態は、パソコンのアプリに依存するようになる。

観客がダンサーの前になくてもなおかつダンサーが配信用カメラの前で踊って視聴者がそれをリアルタイムで鑑賞するという点では、web会議方式配信は無観客配信とほぼ似た状況である。ところが、この方式に関しては、特に奇妙なことが起こっている。つまり、確かにダンサーはカメラの前でパフォーマンスをして、それがリアルタイムで配信されるが、カメラのレンズの前に作品そのものがないという事実が問題である。例えば、ダンサー4人からなる作品であれば、4人のダンサーが、それぞれ別の場所で、各々のカメラで撮影され、4つの別個の映像がまた別の一つの画面上に配置されて配信される。この時、作品は、配信技術者が扱う配信用アプリの画面上で初めて生成していることになる。一つは撮影される場所に関して、ダンサー達が別々の場所にいること、もう一つは作品がサイバー空間とも呼べるような現実には存在しない場所で生成されていることがこれま

でとは異なった事態である。

しかしながら、web 会議という発想そのものが、別々の場所にいながらにして、ネット上に集うというものであるので、むしろ、この状況は web 会議サービスの側からすれば、極めて当然のことである。web 会議が、実際はパソコンのある自宅で行なっているのに、一つの画面に集まると、ネットのサイバー空間で行なっている感覚にとらわれるという心理的要因に応ずる形で、ダンサーが集い、作品が生成する場として、このサイバー空間が作業場所となっている状況である。そして、視聴者は現実の空間に客席を置いて、作品の生起するサイバー空間を眺めるという構造となる。

それではこの議論は、ソロ作品の場合は様相が違うのであろうか。つまり、web 会議アプリの持つ、別々の場所にある身体を一つのサイバー空間にまとめるという機能が焦点であるならば、ソロ作品に関しては少なくとも複数の身体が集うことがないので、その必要はなくなる。web 会議方式によって、とあるダンサーが世界のどこかのパソコンの前で踊る場合、そこが客席も舞台もない実際の劇場でなくても、フラッシュモブの議論のように、劇場の機能は、そこに現れるので、構造的には劇場からの生配信と同格となる。より端的に述べるならば、web 会議方式によって、ソロ作品を劇場から届けるならば、劇場でダンサーの前に置いた端末カメラ付きのパソコンは、通常の配信カメラと同じ働きをするはずである。つまり、web 会議方式とは、web 会議アプリを使用しているだけでその固有性が備わるのではなく、アプリケーションの固有の機能を使うことでのみ発現するということである。例えば、先ほどあがっていたサイバー空間とは、web 会議アプリの中心機能である、複数の人がネットの中で出会うことによってこそ開示される。

それでは、ソロ公演に関して、また新たに web 会議アプリの別の機能を発動してみたらどうであろうか。今度は、踊る人数に関係なく、カメラ枠の内側の画面の背景を別の映像に変える「バーチャル背景¹¹」を使用したとする。この機能は、通常は会議において自分のプライベートを見せないために背景を隠すという用途で使用されている。しかし、ここでは背景を隠すというよりも、「現実の空間の表象をリセットする」「身体のみをレンズの対象とする」という状況を作り出していることが重要である。両者とも、これまでのカメラではあり得ないことである。このようにアプリケーションの「身体だけを隔離する機能」を発動した途端に、無観客配信と同格のものであったものが、再びサイバー空間が開示され、web 会議方式配信固有の表現領域に移行することになる。

そのように考えると、ソロダンス作品であろうが、ユニットや群舞であろうが、無観客配信と web 会議方式配信は、現実や身体の切り取りかたが構造的に異なっているのである。つまり、前者はカメラに後者はアプリケーションに依存しているというありかたである。

¹¹ 現在の端末とアプリの機能だと、バーチャル背景使用時の身体の感知はブレが多く、身体が背景に吸い込まれたり、パソコンの CPU の能力によっては、うまく映らない場合もある。

結 語

これまで、1. 映像で生配信として発信することの意義 2. メディアの変革がもたらす芸術そのものの拡張性 3. 映像化した身体に対して身体をより意識する側面 4. 舞踊において見られる身体としての対象性がブーストされた映像化した踊る身体 5. 作品生成におけるカメラとアプリケーションの果たす機能、を中心に、無観客配信やweb会議方式配信などで配信されている舞踊映像について、その空間、身体特性、作品生成の構造を議論してきた。最後に、これらの議論の合間に見え隠れしていた「映像としての舞踊作品」の固有性を作品提示形態、テクノロジー依存度、身体特性、時空間の特性、作品の種類・属性、カメラの機能について図にまとめた(図1)。項目ごとに振り返ることで、結びとしたい。

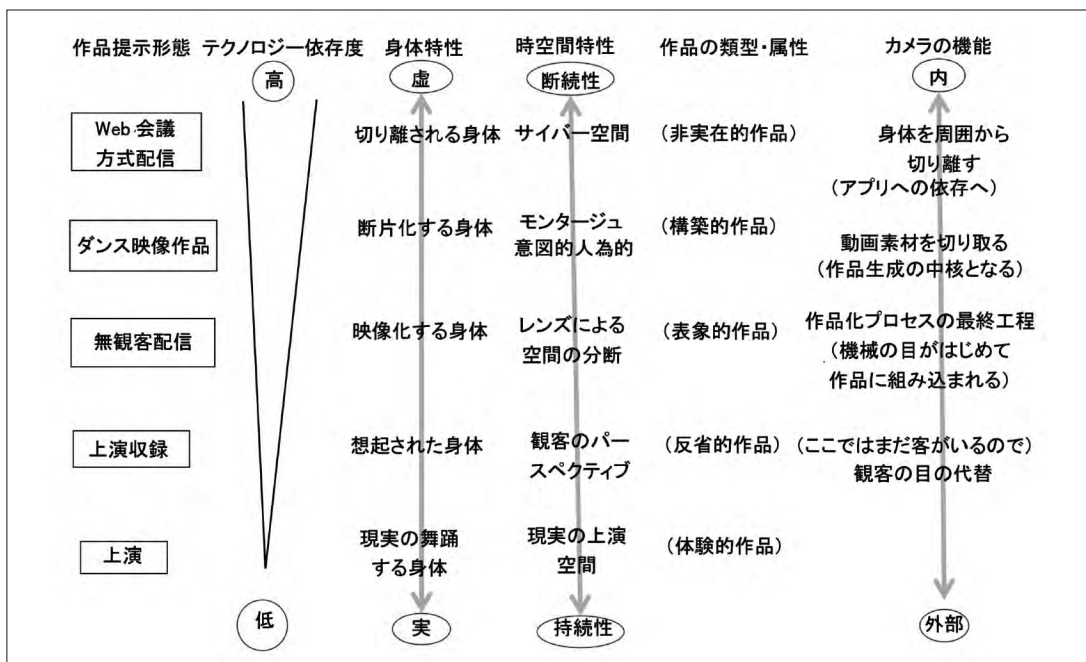


図1 作品提示形態による各契機の特性的変容

まず、テクノロジー依存度についてであるが、この基準は、主にインターネット関連と動画編集のテクノロジーとの関連を示している。最も低いとされる上演も、もちろん、劇場付帯設備など、音響や照明、舞台機構に関するテクノロジーはデジタル化とともに、進歩し続けている。ここでは、人間の感覚や思考によって作り上げられる作品そのもの、あるいは、作品の創作過程に、機械の目にも例えられるカメラやパソコン等の情報端末のレンズのような「人間でない部分」の関与がどれだけ浸透しているかを斟酌した。そして、影響の少ない順として、「上演→上演収録→無観客配信→ダンス映像作品→web会議方式配信」という展開を見出した。ただし、無観客配信がインターネッ

トテクノロジーに、ダンス映像作品は動画編集技術にそれぞれ向かっているため、異なるテクノロジーの方向性であり、比較が困難なことは事実である。しかしながら、作品の特性から、前者は、少なくとも、まだ空間的に現実の上演空間である劇場に基づいていることが、動画編集という作品制作作業の根幹をテクノロジーに依存している映像作品よりも、その依存度合いは低いものと判断した。このように、上演からはじまり、テクノロジーとの融合を経て、web会議方式配信まで、さながら「進化」しているような様相を見て取ることができる。

身体特性に関しては、進化の段階に沿って、実→虚というグラデーションが現れている。現実の舞踊する身体以降は、すべて、カメラに切り取られた表象であるため、無観客配信に対応するものを映像化する身体と表すのは幾分カテゴリーミスの感も否めない。しかしながら、上演と上演収録という観客の視線の呪縛から解放され、初めて純粋な映像化を果たしたという意味で、あえてこの名称とした。想起された身体以降、レンズの前でダンサーが踊っているという状況は、ある意味同じであるが、身体が作品生成に向けて、どのように切り取られるかで、顕在化する身体が変化している。

時間性に関しては、生配信の同時性に関する議論とダンス映像制作の際の撮影のショットやテイクを重ねること、また、上演収録の一繋がりを持続感など部分的な議論に終始したので、進化の段階間の連関を見出すまでには至っていない。一方で、空間性に関しては、段階に沿って、まず現実の「こことその持続する空間」から始まり、それがレンズによって分断し、断片化し再構築され、サイバー空間に移行するような展開を見出せる。これらの空間性はテクノロジーとの関わり方と密接であるため、このような明確な差が現れている。

作品の類型・属性に関しては、体験的→反省的→表象的→構築的→非実在的というように身体特性と時空間特性を総括するような区分で表されている。この区分設定は、上演される舞踊が唯一本来の舞踊芸術であり、映像化したものはすべて現実の舞踊からの欠如態であるというイメージを一旦リセットするために設けている。舞踊には5つの作品提示形態があり、各々が作品の属性を固有に持っているというレッテルを貼ることで、舞踊芸術の鑑賞レベルを多元化する可能性を開く。

最後に、カメラの存在・機能であるが、本稿の第3章がほぼカメラの作品生成における機能を中心に分析したので、これらの項目の中では、最も作品提示形態に即して変容を示している。本文中での議論をより一般化するならば、芸術がテクノロジーと距離を持っている状態から、作品の中に取り込まれ、内的な融合を果たし、次のテクノロジーにその場所を譲っていくという、一連の変容のダイナミズムが現れている。

参考引用文献

ジェラット, ローランド『レコードの歴史—エディソンからビートルズまで』石坂 範一郎 訳 音楽之友社 1981

バザン, アンドレ『映画とは何か (上)』野崎 欽, 大原 宣久, 谷本 道昭訳 岩波書店 2015

- 前田 英樹, 江川 隆男「何を〈映像身体学〉と呼ぶのか」『立教映像身体学研究』第4号 立教大学大学院現代心理学研究科映像身体学専攻 2016 pp.1-15
- メッツ, クリスチャン『映画と精神分析—想像的シニフィアン』鹿島 茂 訳 白水社 2008
- 森芳久, 君塚雅憲, 亀川徹『音響技術史～音の記録の歴史～』東京大学出版会 2011
- ランガー, S・K『感情と形式 I』大久直幹他訳 太陽社 1970-1971