

出演者・参加者の感想

出演者の感想

●瀬名秀明

3つの対論では、身体機能や身体性のエッジの部分で、今後どのように人間が考えていくのか、に興味を覚えました。どこを自分の切っ先と考えるか、と言っていいのかもしれませんが。またパフォーマンスも影絵によってエッジが強調されていて、身体そのものの美しさが見えて楽しませてくれました。自分の身体を意識するときに、どこまでが自分の身体なのかというようなことを考えさせられた1日でした。

●鷺田清一

風船にはビックリしました。ほとんどのギリギリという感覚を体験させてもらいました。タトゥーやピアスが流行った90年代には、身体が存在が皮膚のギリギリまで、あの風船の被膜のようにせり上がっていたように思います。そして大食い選手権や筋肉番付といった、ただフィジカルな存在としての人間を強調する傾向が、今日の風船にオーヴァラップしたんです。今日、風船は割れました。では21世紀の人間はどうなるのかと考えたときに、私はギリギリの状態からそろそろ脱落したほうがいいんじゃないかなあと思うわけです。

●前田太郎

「身体という檻の中に閉じこめられた心」という言い方をよくしますが、あれはある意味本質をついていて、神経は身体がこういうふうには動かないからそれに適応して指令を出すわけです。ということは神経はそれ以外の可能性も秘めていて、それが想像力だと思うんです。そう考えると、変身という感覚は、われわれの想像力が自分の身体を超えたとき、つまり能力が自分の持っている枠組みを超えたときに得られるものなんじゃないか。人間誰しも、最初のデフォルトの人間の身体からどこか超えようとしているわけです。アスリートはより早く走れるように、学者はより多くを知るように。ですから、皆さんも何らかの変身願望に押されて、身体どこかをサイボーグ化してる、そんなことを感じました。

●ひびのこづえ

私がコスチュームを作り始めた発端というの、ヒトの身体に対する興味でした。下條さんがバトルトークの中で色が見えなくて申し訳なかったとおっしゃって下さったんですが、普段は色のある世界を作っている私にとって、ここまでシルエットだけを観られたことで、よりシンプルに私が作るフォルムと人間の関わりを再発見することができて、とてもいい機会になりました。

●蹄ギガ

僕がミトコンドリアだとすれば、タナカさんのディレクションやこづえさんのコスチュームといった触媒によって想像力が広がるようなステージで、どういうミトコンドリアになるのか、というような点を心がけました。影の可能性など、まだまだ人

間の可能性ってあるんだなあと感じました。また機会があればぜひ参加したいと思います。

●関根えりか

ルネッサンス ジェネレーションには初めて参加したんですが、今回は色のない世界での表現というものをギガさんと探りながら踊らせてもらいました。難しいところもあったんですが、人間ではないような形の見せ方や音楽とのマッチングなど、楽しく踊らせてもらいました。

●野口時男

普段はCMで音楽を作っているんですが、CMではできないような曲をいじったりしておもしろくやらせてもらいました。音楽は先に作っていたので、今日初めて全体を見せてもらって、すごく楽しませてもらいました。

参加者の感想(アンケートより抜粋)

真面目に勉強してまた参加したいと思います。どの方も常人ならばまず意識しない観点に疑いを持ち、探求していらっしやることに感嘆しました。(男性)

あらためて自分の身体について考えてみるのができた。よく、自分の表情や動き方が変わると別人になるだろうな、と思うのですが、変えられません。興味のきっかけから奥深いところを感じられてのめり込んでしまいます。(女性)

家の中でたまに鏡を使って、鏡の中を見ながら部屋を歩き相対感覚を遊ぶことがあります。なぜそうしたいのか考えてみるきっかけが、バトルトークにありました。とてもよかったです。(女性)

変身という一つのテーマに対して本当にいろいろな見方があって、学問というのがその人のモノの見方を決定する道具であることを実感しました。(未記入)

将来、ヒトは「モノ」ではなく色や光を着るようになると思う。それはこすれたり重みには乏しいかもしれないが、風圧や温度をその代わりに感じるようになる。東大の博士が僕らの仲間に近い感覚を持っているのが嬉しい。探せば日本にもおもしろいヒトがいるもんですね。(男性)

最後はパネリスト全員で討論してほしい。質問を受け付けて下さい、消化不良です。時間延長してもいいので、とことんやってほしい。サンドウィッチでも出してもらえれば空腹に耐えて聞きます。(未記入)

話の内容がもう少しわかりやすいほうが良かった。すごく楽しみにしていましたが、今回のプログラムの答えは何ですか？ス





トリーがあまり見られなかったのと、ゲストの話が対論なので、とぎれとぎれでまとまりがなかった。次回は答えを下さい。(女性)

パフォーマンスでのミニマルな音楽と映像の効果が素晴らしかった。(男性)

すべて討論方式ではなく、討論は全員でさまざまな方面から意見をぶつけ合う方式にしてほしい。各人の意見を聞いた上での討論は、もっと深さを感じられると思います。(男性)

対論では、それぞれ違ったアプローチで身体の変態について聞くことができ、大変興味深かった。パフォーマンスはとてもストレスフルだった。多分、シルエットしか見えなかったから。この状況は今回のテーマにピッタリだったのかもしれない。(女性)

パフォーマンスのバックに流れていたナレーションにとっても興味を持ちました。もう少し聞き取りやすくしてほしい。自分のことは自分が一番知っていると思っていた私にとって、「自分自身が一番見たことがない、知らない」という話に驚きました。(女性)

パンフレットはもっと詳しく書いてほしい。読み返してふむふむと思うこととか、へえ〜と思うことも多数なので。ちょっと情報が少なかった。(未記入)

パフォーマンスの風船にはやられました。3階で観ていたのですが、目の前でどんどん巨大化していく物体に「まさか!?!」とかなりドキドキしてしまいました。今までの人生で目にした「割れる風船」の中で一番の大きさ。いいものを見せていただきました。(未記入)

専門知識が多く、何が言いたいのかよく分からなかった。対談形式ではなく、プレゼン形式がいいのでは？(男性)

パネラーと観る側との距離感が年々近づいている気がします(ハコの違いもあると思いますが)。意識の「場」みたいなものが共有できてきたのでは。(未記入)

加工される側の生まれつきの赤ちゃんは、私たちの一番大切な部分“穴”に興味があるそうです。おへそや耳に指を入れたり。しかし、そこに興味なくなるわけではないが、加工を施すにつれて、穴は見えない部分になります。しかし、エッチとかするとき、相手の“穴”の部分、口や耳に触れたりするようになるのもまた、ふしぎです。人間、生き物っておもしろいですね。(女性)

生の死体とか、赤ちゃんとか、障害のある方とか、衣服とか、身近なテーマだけど普段考えないところまで思考が飛んで、すぐ

面白かったです。ただ単にロボットやヒトの可能性を追求するだけでなく、実際にリハビリテーションなどに役立てる研究を進めているのは素晴らしいと思いました。私も何らかの形で関わりたいと思いました。(女性)

下條さんが全部をコントロールしていますが、テーマをしばった上でディスカッションのような形にしてみてもいいのではないでしょうか。今の形で一般的な話は聞けるので、それはそれでいいのですが、どうしても一方的に聞く側になってしまっている自分が気になります。(未記入)

言葉が難しいので、これからは手許に“わかんないスイッチ”を設置して、「分からない度数」が51%に達したとき、下條さんが解説をするシステムにしてほしい。それから会場で携帯のアドレスを発表して、質問コーナーをメールで送れるようにしたら、いいと思う。(女性)

対論では、調子が出てきたところで時間がなくなってしまい、物足りなさを感じました。(複数)

パフォーマンスが面白かった。映像は期待通りの素晴らしさ。風船はほんとうに破裂すると思わなかった。ハラハラしながら映像を見る感覚が面白かった。(女性)

今回初めて参加しましたが、今まで参加しなかったことが悔やまれます。今回も含め、過去の対論内容の概要をホームページに載せてほしいと思います。参加者の書き込めるBBSや会場でのアンケート内容が匿名で読めたり、ゲストの方々の参加しての感想などもあるとうれしいです。(男性)

どのプログラムもとても興味深いものでした。専門的にならないようにとおっしゃっていましたが、専門的なまでに突っ込んだ話をもっと聞きたいです。バトルトークは全員参加のパネルディスカッションスタイルがよいのでは。(男性)

自分の身体なのに、支配できているはずなのに、観ることは出来ないという日常に隠れている事実気づかされました。また新たな視点で身体を見ることができそうです。(女性)

ゲストの取り合わせが面白かったです。内容も程よくかみ砕いてくださって、いい刺激をいただきました。(未記入)

今回の対論で紹介していただいた多数の映像資料、さらには話題に上った人物、事柄などについて、ホームページからリンクを張っていただけるとありがたい。内容が濃いので大変だとは思いますが。(男性)

知の獲得に費やした時間よりも、生物であるためのメカニズムを獲得するために費やした時間のほうがはるかに長いという言葉が、もっとも心に残りました。(男性)

