

コンテンポラリーダンスにおける即興プロセスの解明

Process of improvisational contemporary dance

中野優子[†], 岡田猛[‡]
Yuko Nakano, Takeshi Okada

[†]東京大学大学院学際情報学府, [‡]東京大学大学院教育学研究科
Graduate School of Interdisciplinary Information Studies/Graduate School of Education, The University of Tokyo
qq096220@iii.u-tokyo.ac.jp, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp

Abstract

The purpose of this study is to investigate the process of improvisational contemporary dance. To achieve this goal, we combined two types of methodology: analysis of data from interviews with dancers, and analysis of their dance performances. Our findings reveal that while dancing, in order to create their movements, improvisational dancers interact with various stimuli that come from inside and outside of themselves (for example, images and feelings that they entertain during their dancing, and the music, space and audiences of their dance performances). Through such interactions, dancers organize movements into their performances extemporarily, using various expressive techniques (for example, changing speed or image intentionally and seeing themselves from the viewpoint of a third person).

Keywords Improvisation, Contemporary dance, Creativity

1. はじめに

芸術作品が生み出されるというプロセスでは一体どのようなことが起きているのだろうか。このプロセスで重要になってくるのが即興である。「美術や音楽や演劇などの芸術表現は、新たな表現の生まれるその瞬間においては、あらかじめ決められた計画に基づく活動としてではなく、即興的な活動として行われる」と美学者の佐々木が述べるように[5], 即興は芸術表現の本質だからである。そしてこの即興プロセスを顕著に見ることができる芸術表現の1つが、即興で踊られる即興ダンスであると考えられる。なぜなら、即興ダンス

はダンスを生み出す過程をそのまま作品として提示するダンスであるため、あらかじめ決められたパターンに基づいて踊ったり、あるいは途中で踊り直したりすることができないからである。

これまで舞踊学的研究のなかでも舞踊作品創作における即興の重要性や、即興表現そのものの重要性が述べられてきた[1, 2, 4, 6, 7]。しかし即興でダンス作品が創りあげられていくプロセスについて実証的に検討した研究は未だ見受けられない。

一方、認知科学の領域では近年芸術創作に関する研究がみられるが[例えば 8], 身体の芸術領域での表現について、とくに即興ダンスに焦点を当てた直接的な先行研究はみられない。また、音楽の即興を扱った研究はみられるが[9], そこでは先行研究のレビューや音楽家の評伝やインタビュー、自身の演奏経験を基に考察がされており、実際の創作の様子について十分に焦点が当てられていない。

そこで本研究ではコンテンポラリーダンスにおける即興プロセスを実証的に解明することを目的とする。具体的には(1)ダンサーが即興で踊るときに意識していることについてのインタビュー調査と(2)実際のダンスパフォーマンスの観察(3)実際のパフォーマンスと内省報告の分析を合わせて行うフィールド実験、というダンサーの内面プロセスと行動プロセスの両側面を捉えるべく探索的な検討を行った。

2. 研究1 インタビュー調査

2.1 方法

対象者 即興ダンスを行うプロのコンテンポラリーダンサー10名

手続き 「即興で踊るときに意識していること」というテーマで半構造化インタビューを行った。インタビューは、2010年8月～10月に対象者の都合の良い日時と場所（飲食店や大学の実験室等）で実施した。その際、全ての会話をICレコーダーで録音し、ノートでも記録を行った。1回のインタビューは1人あたり90分～120分であった。

インタビューは、即興で踊るときに意識していること、大切にしていることについて、ソロで踊る場合とペアで踊る場合それぞれについて尋ねた。

インタビュー・データの整理 データ分析は逐語録の作成、内容の全体的な把握、即興で

踊るときに意識や行動に関する発話の同定、コーディング、カテゴリの生成、カテゴリ間の関係についての考察、の順序で進めた。その際、話者が交代するまでを1ユニット（分析対象とするデータの最小単位）とし、全ユニットについて、「即興で踊るときに意識していること」という分析テーマに基づいて、その部分の内容を示すラベルをつけるというコーディングを行った。1ユニットに対して複数のコードがつくものもあった。その後ラベルが意味的に共通しているものをまとめて、カテゴリを生成した。

このコーディングの作業は第一著者が行ったが、

表 1 ダンサーが即興で踊るときに意識していることに関するカテゴリとその定義

		カテゴリ	定義
自分との対話	内的体験	メッセージ	自分の伝えたいことを意識しながら踊ること
		感情	その場で感じている気持ちに集中し、それを表現すること
		内的イメージ	その場で見えたり、感じたりするイメージを意識して踊ること
	身体的体験	身体感覚	自分の身体から今この瞬間に湧き出る感覚（つまり身体が今感じている感覚）を味わうこと
外界とのインタラクション	外界からの刺激	音楽	音楽からインスピレーションを受けて踊ること
		空間	空間からインスピレーションを受けて踊ること
		観客	観客の求めることを感じて、それに合わせたり意図的に反する対応をしたりして観客と対話すること
		共演者	相手の意図、体の状態をよく感じて、その上で自分がどう踊るか決めること
具現化の方法	誠実に向き合うこと	内的体験への信頼	自分の感じたことを、例えば既成のダンスの型といった何かに変換して表すのではなく、自分の感じたとおりに表現すること
		身体的体験への信頼	頭で考えるのではなく、身体が動くままに身体に任せて踊ること
	思考すること	切り替え	今行っていることとは違う別のことをすること
		展開	いろいろな動きやストーリーを展開させること
		客観視	自分が観客にどう見えているのかを常に意識すること
		共演者との見せ方	相手の意図、体の状態を察知した上で、具体的に自分が相手に合わせて動いたり、反対の動きをしたり、装飾的な動きをしたり、敢えて反応せず違う動きをするのかを決めること。近づく遠ざかるといった、2人の配置を考えること等も含む。
	決断すること	選択	自分の気持ちと、周囲の状況から判断して、そのときに一番必要な表現を選ぶこと
		続行	今行っている動きを自分が満足するまで続けること

認知科学を専攻する教員や大学院生数名とコードの妥当性を確認し、不適切な部分に関してはコードの振りなおしを随時行った。

2.2 結果と考察

ダンサーが即興で踊るときに意識していることについてインタビュー・データの整理を行った結果、表 1 のようなカテゴリが生成された。

まず、発言内容は[自分との対話]、[外界とのインタラクション]、[具現化の方法]の大きく 3 つにわけられた。

更に[自分との対話]についての発言は 内的体験 と 身体的体験 の 2 つにわけられる。内的体験 の下位カテゴリは<メッセージ>、<感情>、<内的イメージ>、身体的体験 の下位カテゴリは<身体感覚>となっていた。

[外界とのインタラクション]については 外界からの刺激 となった。更に 外界からの刺激の下位カテゴリは<音楽>、<空間>、<観客>、<共演者>となっていた。

最後に[具現化の方法]についての発言は 誠実に向き合うこと と 思考すること と 決断すること の 3 つにわけられる。誠実に向き合うこと の下位カテゴリは<内的体験への信頼>、<身体的体験への信頼>、思考すること の下位カテゴリは<切り替え>、<展開>、<客観視>、<共演者との見せ方>、決断すること の下位カテゴリは<選択>、<続行>となっていた。

これらのカテゴリ間の関係は、即興ダンスにおいてダンサーは[自分との対話]、[外界とのインタラクション]を意識し、これらのやりとりが[具現化の方法]によってダンスパフォーマンスとしてあらわされるという関係になっていると考えられる。またそれぞれのカテゴリに該当する発言をした人とその人数を、以下表 2 に示す。

このように、ダンサーは即興で踊るとき、何か(<メッセージ>、<感情>、<内的イメージ>、<身体感覚>、<音楽>、<空間>、<観客>、<共演者>)とインタラクションし、そのインタラクションをそのまま 誠実に向き合うこと で

表 2 カテゴリ該当者とその人数

カテゴリ名	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん	Gさん	Hさん	Iさん	Jさん	合計人数 (人)
メッセージ											7
感情											4
内的イメージ											1
身体感覚											4
音楽											9
空間											5
観客											5
共演者											10
内的体験への信頼											5
身体的体験への信頼											10
切り替え											4
展開											4
客観視											10
共演者との見せ方											10
選択											1
続行											1

表現することによってダンス（身体の動き）を生み出していると考えていることが明らかになった。そのインタラクションの対象が、自分の 身体的体験 であったり、 内的体験 であったり、自分の外側の 外界からの刺激 であったりする。どれを＜選択＞するかは、自分の状況によって、臨機応変に自分の気持ちに従って、しかし周囲の状況も察知しながら 決断 している。また＜選択＞されたインタラクションは自分の満足いくまで＜続行＞される。このように、即興ダンスにおいてダンサーは、いつもここにあるけれど普段は集中して意識していないもの（自分の感情、体の感覚、音楽、空間、共演者など）を、次々に意識して、それに 誠実に向き合うこと によってダンスを生み出している。

そして、更にこのインタラクションを、インタラクションのみで終わらせるのではなく、その場で作品化するために、ダンサーは 思考すること すなわち、＜切り替え＞、＜展開＞、＜客観視＞、＜共演者との見せ方＞を行っている。即興ダンスはその場でダンサーが次々とダンスを生み出していく過程をそのまま作品として観客に提示する。よって動きを生み出すことに加えて、このような作品化の側面も同時に必要になってくるのである。

つまり、ダンサーが意識する即興でダンスが出来る上がるプロセスとは、このように様々な刺激とのインタラクションによって、ダンスが生まれ、それがその場でダンサーによって作品化される過程としてとらえることができる。

では実際にはどのような刺激とのインタラクションがどのくらい起こり、これらのインタラクションによってダンスはどのように展開していくのであろうか。この問いに答えるために、研究2では共演者とのインタラクションにしばって、行動プロセスであるダンスパフォーマンスを捉える。次に研究3ではダンサーの内面プロセスと行動プロセスの両方を、内省報告とパフォーマンスの分析を通してみていく。

3. 研究2 即興ダンスパフォーマンスの分析 フィールド観察

研究2では共演者とのインタラクションに焦点を絞り、ペアの即興ダンスに注目してパフォーマンスの観察を行い、そこでどのようにパフォーマンスが展開されるのかということを捉えるための枠組みを提案する。

3.1 方法

対象 2人組で踊られる即興ダンス作品 行うダンサーは4名(20代男性2人(AさんとDさん), 20代女性1人(Bさん), 30代女性1人(Cさん))で、いずれもダンス歴10年以上の熟達したダンサーである。2010年4月19日に撮影したAさんとBさん、CさんとDさん、DさんとAさんによる3作品について、パフォーマンスの記述を行った。

パフォーマンスの形態 ここで対象とした即興ダンスは、ダンサーが各自、自分の表現したいテーマをあらかじめ決めたとうえで、相手と即興で関わり合いながら踊るというスタイルのものである。また音楽はあらかじめ用意されたものを使用することになっていた。

パフォーマンス時間は1作品4分20秒～5分10秒であった。なおAさん(20代男性)のテーマは『体の一部が機械の働きざかりの青年』、Bさん(20代女性)のテーマは『最初の一音を探しているピアニスト』、Cさん(30代女性)のテーマは『迷子』、Dさん(20代男性)のテーマは『声楽家』であった。

データの整理 即興ダンスのパフォーマンスを捉えるための枠組みを作るステップとして、音楽の記譜法を応用して、そのプロセスを厚く記述した。当初、ラバノーテーション、ベネッシュ・ノーテーション、ステファノフ・ノーテーション、Suttonによるダンスの記譜法等、既存の記譜法による記述を試みた。しかし、ベネッシュ・ノーテーション、ステファノフ・ノーテーション、Suttonによるダンスの記譜法はバレエを中心にした記譜法であったため、本研究で対象にしているダンス

はこれらの記譜法では記述できなかった．またラバノーションは，特定の舞踊様式に依存しない現時点で最も普遍的な舞踊記譜法である[3]とされるが，記譜が複雑すぎるという理由と，また今回扱う即興パフォーマンスではダンサー自身が発する声もパフォーマンスの一部として頻繁に用いられており，その声がラバノーションでは記譜できないという2つの理由から，最終的には音楽の記譜法をヒントに自ら記譜を考案した．

この記譜法では，1小節を5秒として声(voice)と動き(move)を分けて記述した．また声(voice)の部分はすべて第一著者が聞き取り，音程と音の長さを音符に起こした．なお，書き取った音の音程は適宜チューナーを用いて確認を行った．発声した言葉の内容は，歌詞のように文字で記録した．

また，動きは簡単な人の絵と，それに合わせて文字で書ける動作については文字で書き表した．動きの質感については音楽の記法を用いてp(ピアノ),mp(メゾピアノ),mf(メゾフォルテ),f(フォルテ)等で示し，時系列の中で激しさを増していく動きについてはクレッシェンドを使うなどして，できるだけその場で行われていたパフォーマンスが記譜を通して分かるように記述を行った．記譜の具体例を図1に示す．

3.2 結果と考察

3作品の記述の結果，ペアのパフォーマンスからは，表3にあげるような特徴的なパターンがみられることがわかった．すなわち，「A．偶然に2人

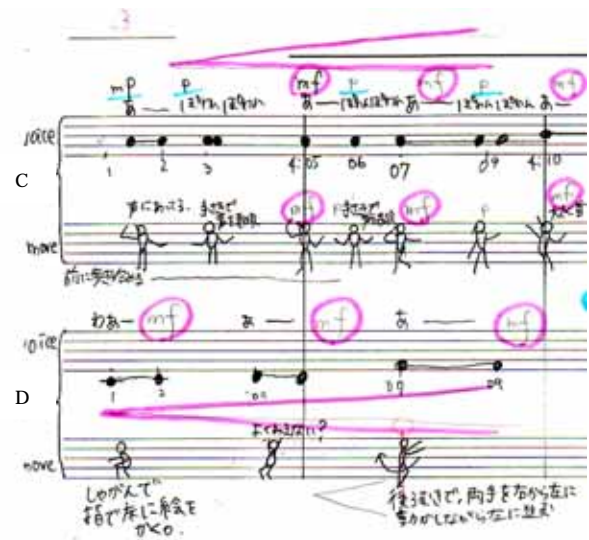


図1 記譜の具体例

が一致した場合」と，お互いがお互いを意識したうえで「B．共演者を意識した一致やコントラストが作られている場合」,2人がばらばらに踊っている「C．不一致の状態」が観察された．

「A．偶然に起こる一致」は「動きのタイミングがそろう」ことによって，また「C．不一致」は「相手とは関わらずにそれぞれで踊る」ことでそのような関係が作られていた「B．共演者を意識した一致やコントラスト」がみられるときには複数のバリエーションがあり，「B-1．相手と1つの動きを作る」,「B-2．相手と同じ動きをする」,「B-3．相手の音・声に合わせて動く」,「B-4．相手にリズム(スピード)を合わせる・ずらす」,「B-5．相手に高さを合わせる・ずらす」,「B-6．相手に近づく・遠ざかる」といったやりとりの仕方が観察された．なお「B．共演者を意

表3 観察されたパフォーマンス

観察されたパフォーマンス	
A．偶然起こる一致	動きのタイミングがそろう
B．共演者を意識した一致やコントラスト	B-1．相手と1つの動きを作る
	B-2．相手と同じ動きをする
	B-3．相手の音・声に合わせて動く
	B-4．相手にリズム(スピード)を合わせる・ずらす
	B-5．相手に高さを合わせる・ずらす
	B-6．相手に近づく・遠ざかる
C．不一致	相手とは関わらずそれぞれ踊る

識した一致やコントラスト」について判断する場合はその前に相手を「見る」ということや、声が応答しているなど、何かしら相手との関わりがある場合をBとしており、これらがなくて動きが一致している場合はA、一致していない場合にはCと判断した。

この分析により、ペアの即興ダンスは表3で表せるような共演者の動きとの「一致」「不一致」という枠組みで捉えられ、更に「一致」には上述したような様々なバリエーションがあるということがわかった。

4. 研究3 フィールド実験

4.1 目的

研究2で明らかになった共演者の動きとの一致不一致について、ダンサーはどのようなことを感じ考えながら踊っているのだろうか。研究3ではフィールド実験を行い、このような内省とダンスパフォーマンスの両者の関係を捉える。具体的には、内省報告の分析では研究1で示された様々な刺激の中でも、パフォーマンスの際にはダンサーは特にどの刺激に注目しているのかといった点を調べる。また、インタラクションによってダンスが生み出されているとすると、ソロのダンスよりもペアのダンスの方が「共演者」という刺激が増えるが、パフォーマンスの分析ではそのことによってダンサーの動きが変化するかどうかといった点を検討する。

4.2 方法

対象と手続き 2人の熟達した即興ダンサー（HさんとMさん共にダンス歴10年以上）による即興ダンスパフォーマンスを分析の対象とする。実験は2010年11月5日に実施した。即興ダンスのスタイルは研究2と同様に音楽に合わせて踊るものだった。今回は、はじめにそれぞれソロで作品を踊ってもらった後に、2人によるペア作品を踊ってもらい、全てのパフォーマンスの様子をビデオで撮影した。またパフォーマンス直後に撮影したビデオを見ながら、どのようなことを感じ考

え動いたのかについて内省報告をとった。

ソロ作品、ペア作品は全て同じ音楽が用いられた。なお、Hさんのテーマは『マニフェストって手形をつける意味なんだって～手形をつける』、Mさんのテーマは『額縁のある絵の中』であった。またそれぞれの作品の所要時間はHさんのソロが4分18秒、Mさんのソロが4分17秒、HさんとMさんによるペアが4分30秒であった。ペアではソロと同じテーマを各自持った上で2人で踊ってもらった。

データの整理

- ・内省報告：書き起こしの後、研究1で抽出されたカテゴリを参考に、どのような刺激とインタラクションしているのかを発話にラベリングした。

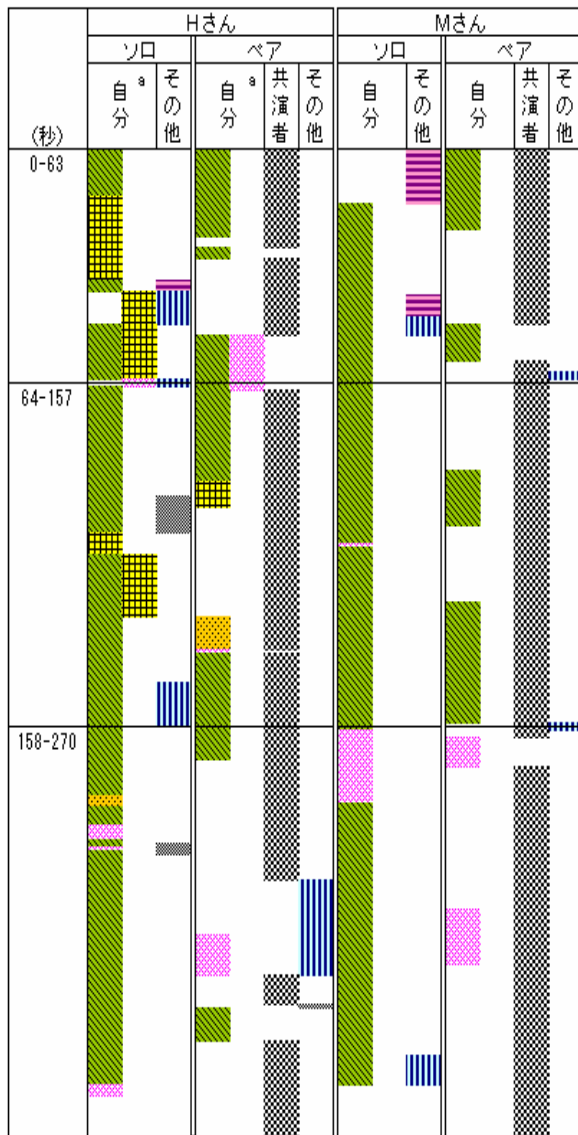
- ・パフォーマンスの分析：客観的にパフォーマンスを捉えるために、まず身体を中心点である重心位置の上下変化に注目した。具体的にはビデオのフレーム（1秒＝30フレーム）ごとに重心の位置（1寝る、2座る、3中腰、4立つ、5背伸び、6飛ぶ）を目視でコーディングを実施し、値が変化するところに注目して変化の絶対値を求めた。この値を足し合わせ、作品全体の所要時間（秒）で割り、1秒あたりの重心位置の変化の大きさの平均値を求めた。

4.3 結果と考察

4.3.1 内省報告

録音した内省報告を全て書き起こし、撮影したビデオと合わせて、発言内容がどのパフォーマンスの内容なのかを同定した。その後、どのような刺激とインタラクションをしているのか、発話に名前をつけた。このカテゴリ名は研究1のインタビュー調査で抽出された項目を参考にしながら、データを読みながらラベリングした。内的イメージとメッセージの区別がしにくかったために、今回は「テーマ」としてひとつにした。したがって、発言に付与したカテゴリ名は「テーマ」「身体感覚」「感情」「テクニク」「音楽」「共演者」「観客」「空間」という8種類である。そして、実際のパフォーマンスの流れの中でそれぞれのカテゴリが

どのように進んでいったのかを調べるために、以下のように色を割り当て、1秒ごとに時系列でその移り変わりを図2に示した。なお、わかりやすさのために、図2ではソロでは自分(「テーマ」「身体感覚」「感情」「テクニク」とそれ以外(「音楽」「観客」「空間」)で列を分け、ペアでは自分(「テーマ」「身体感覚」「感情」「テクニク」と共演者)とその他(「音楽」「観客」「空間」)で列を分けた。



※ 2列になっているのは、同時に2つのカテゴリが言及されることがあったため、列内の左右に意味はない。

パターン	カテゴリ
■	テーマ
■	身体感覚
■	感情
■	テクニク
■	音楽
■	共演者
■	観客
■	空間

図2 内省の移り変わり

結果、図2よりソロでは「テーマ」の占める割合がHさんは全体の81%、Mさんは全体の86%と多い。ゆえにソロでは研究1で明らかになった様々な刺激の中でも特に「テーマ」とのインタラクションを中心にパフォーマンスが展開していることがわかった。一方ペアではHさんは全体の80%、Mさんは全体の94%で「共演者」を意識しており、よってペアでは「共演者」を中心としたインタラクションによってパフォーマンスが展開していることがわかった。

4.3.2 パフォーマンスの分析

使われた曲が3部構成だったので、音楽に基づいて、全体を3つに分けて1秒あたりの重心変化の平均値を求めた。なお音楽の分割の仕方は、音のスタートをそれぞれのパートのスタートとした。その結果、第1部は64秒間、第2部は95秒間であった。第3部は、人によって終了のタイミングが違ったため、Hさんソロが99秒、Mさんソロが98秒、HさんとMさんペアが111秒であった。重心変化の結果は、表4のようになった。

まずソロでの特徴をあげる。Hさんのソロの1部では、内省調査の結果(図2)からわかるように、「テーマ」に次いで「身体感覚」とのインタラクションが多い。実際の動きをみても、速いスピードでジャンプしたり転がったり次々と体で遊ぶように様々な動きが展開されていた。よって重心変化の平均値も最も高い値となっている。一方でMさんのソロの1部では、内省報告の分析の結果(図2)から「空間」とのインタラクションが多く、Mさんは空間を歩き回ることによってそのインタラクションを表現した。その結果、重心変化の平均値が最も低い値となっている。

一方でペアの1部では、Hさんはソロのときよりもペアのときの方が重心変化の平均値が若干少なくなった。一方でMさんはソロのときよりもペアのときの方が重心変化の平均値がかなり大きくなっている。これは、「共演者」について特に意識していたという内省報告の結果と、上述のソロでの動きの特徴と合わせて考えると、1部は、相手

表 4 ダンサーの重心位置の変化値の1秒あたりの平均値(1,2,3 部別)

	Hさん		Mさん	
	ソロ	ペア	ソロ	ペア
1 部				
変化値	66	53	12	44
音楽の時間 (s)	64	64	64	64
変化値の平均値	1.03	0.83	0.19	0.69
2 部				
変化値	43	45	45	54
音楽の時間 (s)	95	95	95	95
変化値の平均値	0.45	0.47	0.47	0.57
3 部				
変化値	53	91	41	44
音楽の時間 (s)	99	111	98	111
変化値の平均値	0.54	0.82	0.42	0.40

がどう出るかをみて、相手に合わせたり、ひきずられたりしたことで、重心の変化の程度が互により近くなったためではないかと考えられる。相手を基準としてとらえてわざとずらしたり、コントラストをとったりということも出てくる。よって、ソロのときにもともと重心変化の平均値が大きかったHさんは、ソロでもともと重心変化の平均値の少なかったMさんに合わせて、ペアではすこし重心変化の平均値がさがり、もともとソロで重心変化の平均値の少なかったMさんは、ソロでもともと重心変化の平均値が大きかったHさんにつられて、ペアではその値が大きくなったと考えられる。

次に、2部の結果をみてみよう。2部ではHさんMさんのソロ、ペアともにあまり重心変化の平均値に違いがみられない。しかもその数値もほとんど同じような値である。違いという点で、敢えていうならば、Hさん、Mさんそれぞれがソロに比べてペアの重心変化の平均値が少しだけ高くなっているが、第1部の変化に比べればその変化は少ないといえる。これには音楽が影響していると考えられる。2部の音楽は1部(アレグロ)、3部

(ヴィヴァーチェ)と違って、とてもゆっくりな曲調(アンダンテ)であった。これが影響して、Hさん、Mさんのソロ、ペアともにそのリズムに合わせたゆったりした動きとなり、変化が少なかったのではないかと考えられる。また、2部のペアでは、そのほとんどのやりとりにおいて、2人が近い距離で1つの動きをつくるが多かった。それゆえにその重心変化の平均値も近いものとなっていると考えられる。内省報告の結果からも、2部はお互いがお互いに任せて展開しているということがわかっている。その任せた結果が、重心変化の平均値がそれほど変わらないという動きにもあらわれていると解釈できる。

最後に3部である。Hさんの重心変化の平均値はソロに比べて、ペアの方が大きくなっている。一方Mさんの重心変化の平均値はソロと比べて少しペアの方が少なくなっているがほとんど変化がないといえる。Hさんの3部は、Mさんと関わり合いながらも、1部、2部に比べてMさんとは遠い距離で独自に展開しているようにみえる。これまでのMさんとの関わりをふまえた上で、Mさんの動きに合わせたり、Mさんの動きを基準とせずらしたりして動くのではなく、自分からMさんとの動きを提案していくように、Mさんの前であえて急に体を傾けてみるといった「いたずら」を試みたり、内省報告の結果から明らかになったように音楽や観客など新たな違う刺激とのインタラクションも積極的に楽しみ始めたのではないかと考えられる(図2を参照)。今回の音楽の3部は速いテンポ(ヴィヴァーチェ)で、Hさんはそれに合わせて手で音符を形作りつつ体を上下にのばしたり、中腰になったりしながら踊るといった動きがみられたためにその重心位置が大きく変化した。つまり音楽とインタラクションすることによって重心位置が変化したと考えられる。しかし今回は相手とのインタラクションに焦点をしばったために音楽や観客とのインタラクションによって、重心がどのように変化するかは、詳しく考察できなかった。これは今後の課題である。またMさんも、1部、2部でのHさんとの関わりを通

して、内省報告からもわかったように、次は自分の感情とのインタラクションに集中し、それを楽しみ始めたのではないだろうか。パフォーマンスもMさんの3部は「ひたすら手をおろし続けて、さらに自分を押さえながら床の上をゆっくり寝ながら移動する」という動きがじっくりと行われていたからである。

このような結果から、今回のペアの即興ダンスパフォーマンスは、「お互い様子見、探り合いの1部」、「音楽に合わせて相手と1つの動きを作ることと展開した2部」、そして「独自の世界と相手の統合と発展の3部」という特徴をもっていたということが出来るのではないかと考える。

5. 総合考察

研究1のインタビュー調査で明らかになった様々な刺激とやりとりをしながらダンスを生み出しているということについて、研究3の内省報告の分析の結果からは、実際のパフォーマンスの際は様々な刺激の中でも、特にソロはテーマ、ペアは共演者とのやりとりを中心に、様々な刺激（観客・空間・音楽・自分の感情や身体感覚）とやりとりしながらダンスが生み出されていることがわかった。また、同様に研究1のインタビュー調査で明らかになった、刺激とのインタラクションで生み出されたダンスがダンサー自身によって思考すること、その場でオーガナイズされながら積み重ねられ、最終的に作品が出来上がっているということについても同様のことが、研究3の内省報告で明らかになった。例えばHさんが、

（Mさんと自分の）2人がずっと立ってるのも（よくないのではないか）っていうので、絵のバランスを考えてというか、なんか下に入りたくなったのと、この人たち（観客）の視線がずっとやっぱ上に向かっちゃうから、ちょっとラインを下げようと思って、ガシューンって降りたのもある。

と語ってくれていることからわかる。このよう

に、研究1の結果と合わせると、ダンサーは様々な刺激とのインタラクションに誠実に向き合う

こと、更にそのインタラクションはある1つの刺激（ソロではテーマ、ペアでは共演者）を軸として様々に行われていること、またこれによって生み出されたダンスを作品として成立させていくために、その場で思考することによってオーガナイズしているということが実際のプロセスの中でも明らかになった。しかし、今回はデータが研究1では10人、研究3では1ケースのみであったために、更なるデータの収集が必要である。

次に、研究3の重心位置の変化の分析結果からは、相手がいることでダンスパフォーマンスが実際に変わったということを支持する結果が得られた。特に1部ではそれが顕著にみられた。また2部、3部の重心位置の変化からは、他の刺激とのやりとりによってもダンスが変わるということが示唆された。今回の研究2と3のダンスパフォーマンスの分析では、とくに相手とのインタラクションに注目して分析を行ったが、今後は音楽や空間、さらには内的なもの（テーマ・感情など）とのインタラクションにも注目していきたい。加えて、今回の研究3の重心位置の変化の分析は、重心位置の変化というものをその平均値で大まかにしか検討できていない。今後は更に研究2で明らかになった「一致」「不一致」の枠組みも用いながら、ダンサーの重心がどのように変化していったのか、ダンサーのパフォーマンスがどのように展開したのかというプロセスを丁寧に捉えていく必要がある。なお、このような分析には、適宜加速度計やモーションキャプチャといった身体指標の測定装置を用いて研究を進めることが望ましいが、我々は現在そのようなデータを収集する準備を進めているところである。

まとめると、即興ダンスが出来上がるプロセスとは、ダンサーが今ここにある様々な刺激（感情・テーマ・身体感覚・共演者・音楽・観客・空間）を意識し、それと誠実に向き合いやりとりすることによってダンスを生み出し、これらの生み出したダンスを思考することによって作品として成

り立つように、その場でオーガナイズしていくプロセスであるということが示唆された。

このことは、舞踊学者の辻元が「即興を踊るときは、相手からの刺激や周囲の環境からの刺激に対応していく身体、そして人間の内部から生まれてくる感覚を瞬時に返信し、受信する身体で踊る」と述べている[7]こととも一致している。更に、その具体的な中身を明らかにするとともに、実際のパフォーマンスの過程での実態を紐解いたことに本研究のオリジナリティがある。今後は上述した課題をふまえつつ更に即興プロセスについて検討していきたい。

参考文献

- [1] 福本 まあや (2006). コンタクト・インプロヴィゼーションにおける“disorientation”の概念. 『お茶の水女子大学人間文化論叢』, 9, 51-60.
- [2] 福本 まあや (2009). コンタクト・インプロヴィゼーションにおける“arriving”に関する研究. 『富士大学芸術文化学部紀要』, 3, 136-147.
- [3] 中村 美奈子 (2002). 舞踊記譜法 - 用途, 歴史, 分類, そして応用 - 『アート・リサーチ』, 2, 89-100.
- [4] 中津留 絢香 (2007). 『舞踊作品創作における即興の役割とその可能性～ピナ・バウシュとトリシャ・ブラウンの作品創作を通して～』. お茶の水女子大学文教育学部芸術・表現行動学科舞踊教育学コース卒業論文
- [5] 佐々木 健一 (1995). 『美学辞典』. 東京: 東京大学出版会.
- [6] 相馬 秀美・細川 江利子 (2007). 舞踊作品創作過程における即興の果たす役割に関する考察 - イスラエルの振付家の事例から - 『埼玉大学紀要 教育学部』, 56 (1), 209-224.
- [7] 辻元 早苗 (2010). 即興する身体. 栗原 隆・矢萩 喜從郎・辻元 早苗 (編) 『空間と形に感応する身体』, 63-88. 仙台: 東北大学出版会.

- [8] 岡田 猛 (2006). 美術の創作プロセス. 大津 由紀雄・波多野 誼余夫・三宅 ほなみ (編) 『認知科学への招待』. 東京: 研究社.
- [9] 田柳 恵美子 (2010). 音楽のパフォーマンスデザインとイノベーション: ジャズにおける即興と革新を事例として. 『認知科学』, 17 (3), 459-473.