

コンテンポラリーダンスにおける振付創作プロセス The Process of Creating Choreography in 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 creating a novel choreography in contemporary dance in terms of the relationship between cognitive and physical process. To achieve this goal, with the collaboration of the renowned choreographer and dancer Kaiji Moriyama, we conducted: 1) participant observation at a dance workshop, 2) a retrospective interview with the choreographer after the workshop. In analysis 1, in order to create the viewpoint to capture the cognitive process, using retrospective interview data, we analyzed what aspects of dance the choreographer paid attention to while creating his choreography. The results show that the choreographic process in contemporary dance can be captured in the following aspects: 'input', 'output', and 'purpose'. 'Input' indicates what the choreographer is inspired by. 'Output' refers to how the choreographer uses body movements when inspired by the 'input'. 'Purpose' is the aim of his/her expression, to organize and guide the cycle of 'input' and 'output'. In analysis 2, we examined how this cycle changes during the creation process. The results reveal that the cycle of 'input', 'output', and 'purpose' of expression are refined and developed through three different phases. In analysis 3, based on the results from analysis 1,2, we described how actual dance movements developed interacting with cognitive process. In conclusion, the process of creating choreography is the dynamic process that emerges through the complicated interaction with cognitive and physical process, and develops with various types of creativity such as generation, elaboration and integration.

Keywords — Artistic creation, creativity, contemporary dance, case study

1. 問題と目的

1. 1. はじめに

コンテンポラリーダンスにおいて、魅力的で独創的な振付はどのように創作されるのであろうか。本研究では、熟達した振付家・ダンサーである森山開次氏に焦点をあて、振付創作が営まれていくプロセスについて、参与観察と内省インタビュー

を通して探索的かつ実証的に詳細な検討を行った。

1. 2. コンテンポラリーダンスとは

コンテンポラリーダンスの特徴について、貫[1]と乗越[2]による定義を整理すると以下2点に集約される。1) 現代(1980年頃から)という時代の中で生み出されており、その時の時代背景により重要視される要素が移り変わるということ、2) 決まった身体運動の型や様式、ストーリーにとらわれないという意味で「なんでもあり」であるということ、の2点である。このことから、実態が非常に把握しにくいダンスであるといえる。では、このような特徴を持つコンテンポラリーダンス作品はどのように創られているのだろうか。

1. 3. コンテンポラリーダンスにおける振付

上述した特徴から、コンテンポラリーダンスにおける振付創作は、もはや「振付」という概念そのものが変化していると主張される[3]ほどに多様化している。そのような状況においても、振付家・ダンサー各自が独自の哲学やアプローチを構築し、それに基づいて身体運動をはじめとした様々な要素を規定していくことで、独特かつ新奇な作品を創作しているという点では共通しているといえる。これらの共通点を踏まえ、本研究では1) 振付家・ダンサーは何を考え(認知プロセス)、2) それをどのように身体運動として表現したか(身体プロセス)という2つの観点に着目して振付創作過程を検討することとした。

1. 4. コンテンポラリーダンスの振付に関する実証的な先行研究

代表的な実証的研究として、まず Kirsh ら[4]や Kirsh[5]が挙げられる。これらの先行研究では、著名な振付家 Wayne McGregor に注目して、彼が

どのように新奇なダンスムーブメント¹を生み出しているのかを検討している。その結果、振付家が振付創作の際に3つの指示方略[4]と、身体方略[5]を持つことが明らかになった。このように、Kirshら[4]やKirsh[5]は振付家が新奇なダンスムーブメントをどのように生み出しているのかについて明らかにしているが、その生み出されたダンスムーブメントがどのように精緻化され発展し、作品となっていくのかという作品の構成過程については検討しておらず、結果として振付創作過程の全容を明らかにすることは出来ていない。更に、Kirsh[5]の分析では身体的側面のみに着目しており、振付家・ダンサーが振付を創作していく際にどのようなことを考えているかといった認知的な側面については十分に明らかに出来ていない。一方で、「認知プロセスと身体プロセスとの関わり合い」という観点から、ダンスムーブメントや、コンセプトが生み出され、1つの作品となっていくプロセスについて検討した先行研究としては、Stevensら[6]が挙げられる。ここでは、ダンサーと振付家のやりとりを通して、作品のテーマとそれを表現する身体運動の両方が徐々に確定していく様子が記述されている。しかし、24週間という長期間に渡る振付創作プロセスを対象としているために、具体的に1つ1つのダンスムーブメントがどのように生み出され、変更され、1つの作品として統合されていくのかといった、詳細な過程に関しては、十分な検討が行われていない。

1. 5. 本研究の目的

そこで、本研究では一人の熟達した振付家・ダンサーを対象とし、認知プロセスと身体プロセスとの関わりという観点から、振付創作過程を実証的に明らかにする。具体的には、まず認知プロセスを捉えるための観点を創出するために、1) 熟達した振付家・ダンサーが振付創作の際に注意に向けた内容を明らかにする(分析1)。先行研究でもほとんど見当たらない、振付創作過程における認知プロセスの詳細を捉えるための観点を、まずは導出する必要があるからである。分析2では、分

析1で創出された観点に基づいて、その観点の内容が、2) 実際の時系列の中でどのように変遷するのかについて検討する。更に分析3では、分析1,2で捉えた認知プロセスと、実際の身体プロセス(動きの展開)の関わり合いが特に顕著にみられるダンスムーブメントに焦点をあて、3)その関わり合いの詳細について記述することで検討を行う。

1. 6. コンテンポラリーダンサーの創作現場

では、このような振付創作過程を捉えるにあたってどのような場面を対象とすることが適切であろうか。多くのコンテンポラリーダンサーは、舞台等での作品上演の企画・実施と並んで、ワークショップの企画・実施も数多く行っており[2]、自らの創作を進める上で、両活動を並行して行うことは極めて重要な意味を持つ。すなわち、ダンサーは稽古場はもちろん、ワークショップのようなインタラクティブな場を通して新たな表現のための刺激を得ていると考えられる。そこで、本研究ではワークショップにおける振付創作場面に注目する。

1. 7. 実践的意義

本研究の実践的な意義としては以下の2点があげられる。平成24年度からの全国中学校におけるダンス必修化に伴い、具体的な指導方法の提案の必要性が主張されている[7]が、振付創作プロセスを解明することにより教育プログラムを開発する際の示唆が得られると考えられる。また、熟達した振付家・ダンサーの創作のメカニズムの一端を解明することにより、専門家(振付家・ダンサー)の育成に対しても示唆が得られるだろう。

2. 方法

2. 1. 対象者

熟達した振付家・ダンサーである森山開次氏を対象とした。森山氏は39歳(データ取得時)で、国内外で積極的に作品を発表し続けており、2012年発表の『曼荼羅の宇宙』(主催・新国立劇場)にて芸術選奨舞踊部門文部科学大臣新人賞・江口隆哉賞を受賞した、日本を代表する振付家・ダンサーである。森山氏に注目した理由は、森山氏が独

¹ 最終的な作品の構成要素となる個々の動き

自の作品を発表することを通して第一線で活躍している振付家・ダンサーだからである。コンテンポラリーダンスは先述したように、時代と共にできあがるダンスであるため、その最前線で活動している森山氏に注目することで、コンテンポラリーダンスの表現がまさに立ち現れる瞬間や、表現の本質を捉えることができると考えた。

2. 2. 森山氏のワークショップの特徴

森山氏は舞台でもワークショップでも常に自らの新しい動きを創作することを重視している。例えば、我々は2012年より1年に1, 2回のペースで、直近に創作・上演した作品を中心とした創作活動について縦断的にインタビューを行ってきたが、そこでは、「(ワークショップでは) 森山開次の動きを体験してくださいって方が僕はいいかなと思ってる(2013年5月7日)」と語っている。また、後述する内省インタビューにおいても、「(ワークショップにおいて参加者に) 創作する過程をわかしてもらうためには、その場で創るってことが大事だから(創っている)」と語っている。このように、舞台とワークショップに違いはあるものの、「独自の新しい動きを生み出す」という点では両者に共通性があると森山氏は考えているといえよう。したがって、森山氏が展開するワークショップに注目することは、まさにコンテンポラリーダンス表現が立ち上がる過程の一端を捉えるのにふさわしいといえる。

2. 3. ワークショップ

2. 3. 1. ビデオ撮影

本研究では、コンテンポラリーダンスの振付創作における認知的、身体的過程を明らかにするために、森山開次氏が大学生を対象に実施したワークショップの中で振付を創作する場面に注目し、ワークショップ全体を3台のビデオカメラで記録した。更に森山氏にはICレコーダーを装着してもらい、ワークショップ中の発話も記録した。

2. 3. 2. ワークショップの概要

ワークショップは、東京大学体験活動プログラムの中の「ダンス体験学習プロジェクト」の一環として、2012年11月2日と9日の全2回(1

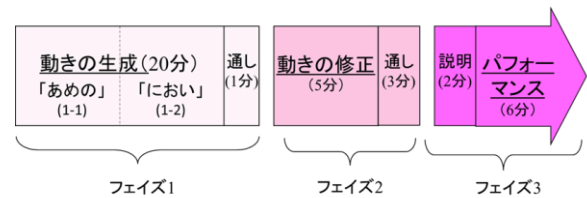


図1 振付創作場面の概要

回約100分)で実施された。参加者は1日目が23人、2日目が19人であった。なおワークショップの目的は、森山氏により「からだで遊ぶということを経験すること」と設定された。この目的を達成するために、両日とも森山氏は題材として文字ダンスを中心に用いていた。文字ダンスとは、身体で空中に文字を書くように動いていくというものである。2日目の後半37分間は、ワークショップの総仕上げとして、森山氏が参加者とインタラクションを行いながら、その場で文字ダンスを基本とした振付「あめのにょい」を創作し、参加者全員で踊るという活動が行われた。本研究はこの振付創作場面を分析の対象とする。

2. 3. 3. 振付創作場面の概要

振付創作場面の概要を説明する(図1)。振付創作場面は、行われた活動の特徴に基づいて、大きく3つのパート(以下順に、フェイズ1, 2, 3とよぶ)に分類された。まず、フェイズ1では、文字ダンスのテーマのもと、身体で書く文字、平仮名「あめのにょい」と、それに対応する動きが生み出された。「あめの」までは文字とその動きの両方を森山氏が生み出し(フェイズ1-1)、「にょい」に関しては、参加者から文字「にょい」の提案があり、それに対応する動きを森山氏が創った(フェイズ1-2)。一通り動きができあがると、音楽(ガムラン音楽)が選択され、音楽に合わせて最初から最後まで通して踊った。フェイズ2ではフェイズ1で生成された動きが修正された。修正後参加者は再び音楽に合わせて通して踊った。フェイズ3ではまず森山氏が踊りの心構えを説明し、次に参加者は3つのグループにわかれて、グループごとに音楽に合わせて通して踊った。

2. 4. 内省インタビュー

森山氏がワークショップにおいて振付を創作する際に向けていた注意の内容を明らかにするため

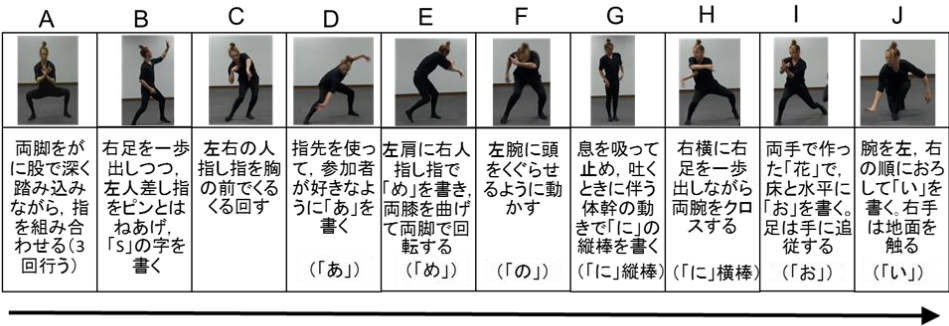


図 2 振付ユニット

に、ビデオ記録に加えて、ワークショップ終了 6 日後に、振付創作の際に感じ考えていたことを上述のビデオ記録を見ながら尋ねる内省インタビューを行った（所用時間は 2 時間 34 分）。手続きについて詳述すると、まずフェイズ 1 を基準として森山氏に、1 つのまとまりと意識する動きである振付ユニットを定めてもらった(図 2)。フェイズ 1 を基準とした理由は、動きの生成フェイズだからである。その振付ユニットごとに「感じ考えていたこと」について尋ねた。次に、フェイズ 2 以降はフェイズ 1 で区切った振付ユニットを基に、動きの意識的な変更箇所についてその理由を尋ねた。

3. 分析 1 認知プロセスを捉えるための観点の作成

振付創作の際、振付家・ダンサーはどのようなことに注意を向けているのかを捉える観点を作成するために、内省インタビューを KJ 法により分類した。

3. 1. データの整理

データの分析は 5 つのステップで行われた。1) 逐語録の作成、2) 振付創作と関連する発話の抽出、3) 抽出した発話の切片化（振付ユニットごとに切片化し、その後意味内容に基づいて更なる切片化を行った）、4) 類似した内容を述べている発話を集め、カテゴリを作成、5) 切片化した発話のカテゴリへの分類の順である。

なお発話の切片化 3) については、20 年以上のダンス歴があり、領域に関する専門知識を持つと考えられる第一著者と、約 10 年のダンス経験を持った認知科学を専門とする研究者 A とで協議したため、ある程度一貫した基準で区分

できたと考えられる。また、カテゴリの作成 4) と、切片化した発話のカテゴリへの分類 5) に関しては、第一著者と第二著者、研究者 A で協議の上、類似した切片化した発話を集め、ボトムアップでカテゴリ作成を行った。なお 1 つの切片化した発話に対して 2 つのカテゴリが該当する場合もあった。

また 5) の分類において、大カテゴリ（「目的」、「着想の観点」、「具現化の観点」、表 1 参照）毎に各カテゴリに属する切片化した発話の 50% を無作為に抽出し、研究者 A とは別の認知科学の研究者 B が別個に行った評定との間で一致率を算出した結果、高い信頼性が示された（順に 90.6%、92.5%、94.7%）。

3. 2. 結果と考察

作成したカテゴリとその定義を表 1（左半部分）に示す。結果をまとめると、森山氏は、様々な対象（「着想の観点」：自分自身の身体、イメージ、知識・経験や、外的な音楽、空間、参加者）から発想のきっかけを得、更に様々な観点（「具現化の観点」：例えば身体運動の空間的側面である身体の角度・向きや、時間的側面である動きの緩急）から実際の身体運動である振付を創作していた。その際の大きな「目的」は自分自身が味わうこと、観客の注意を引きつけ持続させること、観客の解釈を促すこと、参加者同士が一体感を得ることであった。つまり、「目的」に方向付けられながら、「着想の観点」と「具現化の観点」が結びつくことで振付創作における認知プロセスは展開していることが明らかになった。分析 2 では、これらの観点の内容の時系列における変遷について検討を行う。

表 1 カテゴリーの名称、定義、各振付ユニットにおいて言及のみられたカテゴリ

カテゴリー			定義	振付ユニット																								合計		
				A		B		C		D		E		F		G		H		I		J								
				P1	P2	P3	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P3			
目的			表現の目的																											
自分	1 味わう	踊るという身体行為を通して、自分の身体の状態・身体行為自体を知り、更にそれが自分自身の身体にどのように影響するのに対して意識的にすること。	○	●	◎	○		●									○	○					4	2	1					
参加者同士	1 一体感	1人1人が別々に踊るのではなく、参加者全員で踊っているという意識を持つ。			◎																				1					
観客	1 注意の引きつけと持続	観客の視線をひきつけ、その注意が途切れないようにという観点で踊りを創る。	○					○	○									○					5							
	2 解釈の促進	観客と踊りを共有し、それぞれが踊りに対して、イメージを広げ解釈できるようにという観点から踊りを創る。		●				●																2						
着想の観点			発想のきっかけとして注目した対象とその側面																											
身体	1 今使っている身体部位	今現在振付として意識的に使用されている身体部位の状態を利用して次の動きを創る。	○					○				○	●	○									4	1						
	2 今使っていない身体部位	今現在振付としては意識的に使用されていない身体部位を動かすように動きを創る。		●				○	○								○	○					5	1						
	3 身体の時系列に沿った流れ	これまでの身体運動の流れ・勢いを利用して、次の動きを生み出す。	○		○		○	●	○			○	●										6	2						
	4 象徴となる動き	象徴となる動きをどのタイミングで作品の中に登場させるかという観点から、踊りを創る。						●											○				1	1						
イメージ	1 事物に関するイメージ	事物に関する内的イメージを動きで表現する。							○	●	○		●				○	○					4	2						
	2 作品全体に関するイメージ	「あめのにおい」という作品全体から浮かぶイメージをもとに踊りを創る。			◎				●			●											2	1						
	3 言語的連想 a 文字の音	文字の音をきっかけとして踊りを生み出す。										○	○		○				○				4							
	b 文字の形	文字の形をきっかけとして踊りを生み出す。										○			○								2							
知識・経験	1 ダンス内容に関する知識・経験	(具体的なエピソードがある)知識・経験を利用して踊りを生み出す。	○		○			○													○		4							
	2 作品構造に関する知識・経験	全体を1つの作品として統合するように、作品の始まりと終わりを意識して踊りを創る。		●	◎																	●	2	1						
音楽	1 音楽の雰囲気	音楽の雰囲気から刺激を受けて踊りを創る。		●				●				●												3						
空間	1 地面	ゆかを意識して、ゆかを感じられるように動きを創る。	○																			●	1	1						
	2 踊る空間の広がり	踊る空間が広がったことを加味して踊りを創る。		●																				1						
参加者	1 参加者のアイデア・反応	参加者のアイデアや反応から刺激を受けて踊りを創る。	○																				1							
	2 参加者の属性	参加者の属性や特徴を考慮して踊りを創る。																	○				1							
具現化の観点			動きを生成する際に注目した身体運動の側面																											
身体運動の空間的側面	1 ステップ	ステップ(足の動き)をつける。	○	●				○															2	1						
	2 動きの形	身体運動のフォームを意識して踊りを創る。		●				●																2						
	3 身体の角度・向き	身体の角度や身体の向きを意識して踊りを創る。						○	○					○	○	○							5							
	4 余白としての空間	自分が動いた空間自体を見せるために、自分はよけるということ意識して動きを創る。						○									○			○			3							
	5 フォーメーション	参加者が全体としてどういうフォーメーションを形成するかを意識して踊りを創る。			◎																				1					
身体運動の時間的側面	1 動きの緩急	動きに緩急がつくように、アクセントをつけたり、手と足の動くタイミングをずらしたり、スピードを変えたりする。												○			○	○					3							
	2 動作の繰り返し	1つの動作を繰り返す。	○																				1							
身体運動の統制の所在	1 参加者への委ね	参加者にどう踊るかの詳細の決定を任せる。						●																1						
その他			どこにもあてはまらない			○	○													○			3							

*P1,P2,P3はフェイズ1, フェイズ2, フェイズ3を指す
*見やすさのために、フェイズ1では○, フェイズ2では●, フェイズ3では◎を使用

トの数をカウントした(表1右半分部分)²。

4. 分析 2 カテゴリー内容の変遷

分析 1 で示された「着想の観点」「具現化の観点」「目的」の内容(森山氏が振付創作の際に付けていた注意の内容)は、実際の創作現場ではどのように変遷するのかについて検討するために、分析 2 では、カテゴリー内容の振付ユニット毎の変遷という観点から分析を行う。

4. 1. データの整理

各フェイズにおいて、振付ユニットごとに、分析 1 で作成したカテゴリーに言及がみられたかどうかを調べ、丸印で示し、言及があった振付ユニッ

4. 2. 結果と考察

1) 「目的」

表 1 から、「目的」では《自分》と《観客》がフェイズ 1 では 4 個、5 個、フェイズ 2 では 2 個、2 個とほぼ同数ずつ意識されていた。更に《観客》についてその下位カテゴリを見ると、フェイズ 1 では 5 個の振付ユニット全てで《注意の引きつけと持続》が言及され、フェイズ 2 では 2 個の振付ユニット全てで《解釈の促進》が言及されてい

² なお、各カテゴリに該当する切片化した発話が振付ユニットに 1 つでも含まれていた場合、その振付ユニットにおいて、そのカテゴリに森山氏が注意を向けたものとした。これは森山氏が振付を創作した際はあくまで 1 つの振付ユニットを単位として考慮していたと考えられるからである。

た。これらの結果から表現の目的として、まずフェイズ 1, 2 を通して踊り手自身が踊りを味わうこと、観客を意識して踊ることが一貫して重視されていたことがわかる。加えて、フェイズ 1 ではダンサーが観客の視覚的注意を引きつけることを重視していたのに対して、フェイズ 2 では更に踏み込んで観客の能動的な解釈を導くことを重視していた。また、フェイズ 3 では、踊り手同士（《参加者同士》）が＜一体感＞を感じる事が、《自分》が＜味わう＞ことに加えて言及されていた。

2) 「着想の観点」

「着想の観点」では表 1 から分かるように、フェイズ 1, 2 を通して《身体》と《イメージ》が言及されている振付ユニット数が多かった。先述したようにフェイズ 1 は更にフェイズ 1-1 とフェイズ 1-2 に分けられるので、それぞれ詳述する。

フェイズ 1-1 (振付ユニット A から F) では、身体の中でも特に＜身体の時系列的な流れ＞が、一番多く言及されていた。即ち、前に行われている身体の流れを利用して、次の動きの生成が行われていた。実際のビデオ記録をみても、森山氏は「つなげたらわかるかもしれない」と述べ、個別に行ってからつなげ、つなげては個別に行うという作業を繰り返していた。

フェイズ 1-2 (振付ユニット G から J) では、フェイズ 1-1 で言及された＜身体の時系列的な流れ＞について言及がみられない。ビデオを見ても、個別に動きを創った後に、まとめて全体をつなげて踊る作業が行われていた。表 1 をみると、＜今使っている身体部位＞や＜今使っていない身体部位＞といった身体の部位が言及され、《イメージ》では＜言語的連想＞や＜事物に対するイメージ＞が言及されていた。ここでは、森山氏は参加者が提案した「に・お・い」の文字それぞれに対応する動きをイメージや身体部位を意識しながら生成し、それらがひと通りできあがった後に全体を通して踊るという作業が行われていた。つまりフェイズ 1-2 では、フェイズ 1-1 とはタイプの異なる創作が行われている。この結果から、フェイズ 1 の中でも動きの生成方法にはバリエーションが

あり、文脈によって異なる可能性が示唆された。

動きに修正を加えていたフェイズ 2 では、表 2 を見ると、依然として一番多くの振付ユニットで言及されているのが《身体》であり、《イメージ》、《音楽》、《知識・経験》、《空間》にも言及があった。ここで内的要因である《イメージ》、《知識・経験》に焦点をあて、その下位カテゴリを見ると、フェイズ 1 では言及されていなかった＜作品全体のイメージ＞や、＜作品構造に関する知識・経験＞など、振付ユニット全体を 1 つの作品として統合する発言が見られる。これはフェイズ 2 では作品化の観点が出てきたことを示している。つまり、フェイズ 1 で生成された動きが 1 つの作品として統合されるように、音楽や空間等の外的要因と合わせながら、修正されたと考えられる。またフェイズ 3 においても、＜作品全体のイメージ＞や、＜作品構造に関する知識・経験＞が言及され、一連のムーブメントを作品として統合、解釈しようとする様子が伺える。

3) 「具現化の観点」

「具現化の観点」ではフェイズ 1, 2 を通して《身体運動の空間的側面》が一番多くの振付ユニットで言及されていた(表 1)。下位カテゴリを見てみると、フェイズ 1 では＜身体の角度・向き＞が、フェイズ 2 では＜動きの形＞が一番多く言及され、フェイズ 1 では、角度という身体運動の細部が、フェイズ 2 では形という全体が意識された。フェイズ 3 では、更に全体的な視点である踊り手同士の＜フォーメーション＞が意識されていた。

以上をまとめると、フェイズ 1 は、踊り手自身が踊りを味わうことや、観客の注意の引きつけと持続という目的に方向付けされた中で、身体の流れや、身体部位、イメージなどを中心とした様々な着想の観点に注目して動きを生成するフェイズであった。動きを生成する際に、振付家が特に注目していた具現化の観点は、身体の角度・向きといった身体運動の空間的側面であった。フェイズ 2 では、振付家は、フェイズ 1 に引き続き踊り手自身が踊りを味わうことに加えて、観客の解釈の

促進のために、作品全体のイメージや作品構造に関する知識・経験に基づいて1つの作品として統合することを目指し、フェイズ1で生み出された動きを精緻化し発展させた。その際の具体的な身体運動の具現化の観点は、主に動きの形といった、全体的なポイントである身体運動の空間的側面が意識された。フェイズ3では、フェイズ1,2に引き続き踊り手自身が踊りを味わうということに加えて、踊り手同士が一体感を味わうという目的が新たに加わり、それを実現するために、実際の身体運動の具現化の観点としてフォーメーションが注目された。また、着想の観点ではフェイズ2に引き続き、作品全体のイメージや、作品構造に関する知識・経験が言及され、出来上がった作品を上演することで、一連の動きを更に作品として統合、解釈しようとする様子が伺えた。

このように、フェイズごとに目的、着想の観点、具現化の観点の内容が変化することが示された。次の分析3では、ここまで捉えてきた認知プロセスと、実際の動きとの関連について検討を行う。

5. 分析3

実際のダンスムーブメントを生成し（フェイズ1）、修正・変更する（フェイズ2）際に、分析1,2を通して検討した振付家・ダンサーが振付創作の際に意識していること（認知プロセス）と、実際に生み出されたダンスムーブメント（身体プロセス）は、具体的にどのように関わり合っていくのか。分析3ではそれぞれのフェイズにおいて、その関わり合いが特に顕著にみられた振付ユニット1つ1つに焦点をあてて、詳細な記述を行うことで、より具体的かつ詳細な振付創作過程を明らかにする。なお、フェイズ3は、全体を繋げたパフォーマンスが行われたフェイズであり、内省報告での発話量が非常に少なかったため、分析3ではフェイズ1,2のみを検討する。

5. 1. フェイズ1：振付ユニットG

フェイズ1の振付ユニットGは、平仮名の「に」の縦棒に対応する動きを生成している場面である。（図2）生み出された動きは、正面を向いて立ち、

鼻から息をすって少しだけ左を向くように胸を張って、そこで一瞬息を止め、その後、息を吐きながら、膝を曲げ、体幹を地面に向かって下に動かすというものであった。認知プロセスとしては、表1より、「着想の観点」の中でも、身体とイメージに注意が向けられていた。「具現化の観点」では身体運動の空間的側面と身体運動の時間的側面に特に注意が向けられていた。以下その振付ユニットGが生成された過程について、実際のビデオ記録、参与観察における著者らの実体験、森山氏の語りなどを基に詳述する。なお、説明を分かりやすくするために、認知プロセスと身体プロセスとの関わり合いが特に顕著であると判断した部分に線を記して記述していく（認知プロセスに対する注意に該当する箇所の一重線、身体プロセスに対する注意に該当する箇所に二重線）。

まず参加者が身体で書きたいと提案した文字「に の 柔らかい響きから、漢字ではなく平仮名の「に の を身体で書くことが選択された（着想の観点：言語的連想、文字の音）。次に、に の をかぐ器官である鼻から、鼻の機能の1つで ある呼吸を連想し、息をすって吐いてという呼吸運動を実際に意識的に行って みたら、そのすって吐いてという呼吸に伴い発生する体幹の動きが、 「に」の縦棒の形とつながり、そのまま振りとして使えないかと考えた ようだ（着想の観点：今使っている身体部位）。それゆえに、息を吸って、吐きながら膝を曲げ、体幹を地面に向かって下に動かすという動きが選択されていた。更に息を吸う際に、「に」のたてぼうの少し湾曲している形から（着想の観点：言語的連想、文字の形）、吸う向きを、観客に面とむかって正面で行うのではなく、観客から向かって少しななめにした（具現化の観点：身体運動の空間的側面、身体の角度・向き）。また、息を吸ったあとに一瞬止めることで、踊りに緩急がつけられることが意識された（具現化の観点：身体運動の時間的側面、動きの緩急）。

このように、イメージと、実際に動いてみるこ

と、動いてみた身体に対して、更にイメージを加え、細かい角度やアクセントをつけるといったように身体プロセスと認知プロセスを行き来しつつ1つの動きを生み出していた。

5. 2. フェイズ2：振付ユニットF

振付ユニットFは、平仮名の「の」に対応する動きである(図2)。フェイズ2では、更にフェイズ1で生み出された動きの修正が行われた。もともとフェイズ1では、「頭を回転させて、自分の正面の空間に「の」を書く」という動きであった。それがフェイズ2では、「Eの動き(直前の動きである「め」を書く動き)で使った左腕の中に頭をくぐらせるように動かす」という動きに変更された。つまり変更された部分は、頭の回転数が減った点、振付ユニットEで使用された左腕が組み込まれた点の2点である。修正する際に森山氏が注意を向けていた対象は、表1より、「着想の観点」では、身体とイメージ、音楽であった。以下その変更が加えられた過程について、5. 1. と同様に詳述する。

まず、変更を加えた理由として、直前の動きである振付ユニットE(左肩に右人差し指で「め」を書き、その指で左腕をなぞるという動き)からの1. 流れを中断しないようにスムーズに繋げるため(着想の観点：身体の時系列的な流れ)、同じく直前の動きである振付ユニットEで使った2. 左腕を無駄にしないように振付ユニットFの動きに組み込むため(着想の観点：今使っている身体部位)という身体運動に関する2点が森山氏により挙げられた。更に、音楽(ガムラン)や、2つ後の振付ユニットI(「お」)で出てくる両手で創る「花」の動きなどから、「花」をイメージして、左腕を花の首飾りに見立てる(着想の観点：音楽、事物に関するイメージ)といったことが行われていた。それに加えてその花の首飾り(左腕)を掛けるという動作を行う(左腕に頭をくぐらせるように動かすことで、次にくる振付ユニットIの「花」の動きや、振付ユニットGからJにかけて行われる「におい」というイメージとも関連を持

たせようとする(着想の観点：作品全体に関するイメージ)といった認知的な観点に基づいた理由も同時に述べられていた。

このように、1) 動きが身体運動として前の動きからスムーズにつながるように変更していたことと、2) 後にでてくる動き(振付ユニットI)や、作品全体のイメージ、音楽の雰囲気と関連させて、動きに対してイメージを見立てて、解釈することの2点が同時に行われていた。つまり、身体運動のスムーズさやつながりを重視して動きを変更するという身体プロセスと、その動きに対して作品全体と関連させた意味づけ・解釈を行うという認知プロセスの両者が同時に複雑に関わり合いながら進行する過程の中で、振付ユニットFは変更され、精緻化された。

以上のフェイズ1における振付ユニットG、フェイズ2における振付ユニットFのケースから、森山氏による振付創作過程は、身体プロセスと認知プロセスが輻輳的かつダイナミックに関わり合いながら、展開し、発展していることが明らかになった。

6. 総合考察

本研究では、コンテンポラリーダンスにおける振付創作過程を認知プロセスと身体プロセスとの関わり合いという観点から解明するという目的のもと、一人の熟達した振付家・ダンサーである森山開次氏が、大学生を対象としたワークショップにおいて振付を創作する過程について、参与観察と内省インタビューから得られたデータを用いて以下3つの分析を行うことで検討した。

まず認知プロセスを捉えるための観点を創出するために、内省インタビューで得られたデータを基に、熟達した振付家・ダンサーが振付創作の際に注意を向けた内容を明らかにした(分析1)。結果、コンテンポラリーダンスにおける振付創作の認知プロセスは、様々な対象から発想のきっかけを得る「着想の観点」、それを様々な身体的観点から動きとして具現化する「具現化の観点」、この2

つを方向付け組織化する「目的」という観点で捉えられることが明らかになった。分析2では、分析1で導出された観点に基づいて、その観点の内容が、実際に振付創作を行っていく中でどのように変遷するのかについて検討した。結果、この観点の内容は、異なる特徴を持つ3つのフェイズを経て移り変わることが明らかになった。具体的には、フェイズ1では様々なタイプの方法により動きの生成が行われること、フェイズ2ではフェイズ1で生成された個々の動きが1つの作品となるように精緻化、発展されること、フェイズ3ではパフォーマンスにより作品の解釈が深まり更に1つの作品としての統合が行われることが明らかになった。分析3では、分析1,2で捉えた認知プロセスと、実際の身体プロセス（実際に行われた動きの展開）との関わり合いが特に顕著にみられる振付ユニットに焦点をあて、その関わり合いの詳細について検討を行った。その結果、振付創作過程は、認知プロセスと身体プロセスのどちらかが決まって先行して展開されるのではなく、両者が輻輳的かつダイナミックに関わり合いながら展開していくことも明らかになった。まとめると、コンテンポラリーダンスにおける振付創作は、認知と身体とが輻輳的に関わり合う中で生起し、動きの生成、精緻化・発展、統合という様々なタイプの創造性が関与して展開していくダイナミックな過程であると言えるだろう。これらの知見は、先行研究では明らかになっておらず、本研究の新しい貢献である。特に、1つ1つのダンスムーブメントが具体的にどのように生み出され、精緻化されたのかという振付家・ダンサーの試行錯誤の内実を、観点とともに詳細に明らかにした点や、振付家がどのようなことを考えてその行動を行っているのかという認知プロセスとの関わり合いという観点から動きの生成を捉え、かつその動きがどのように精緻化されるのかというところまで捉えた本研究は、Kirsh[5]やStevensら[6]の先行研究と比較して、新しい知見を提供している。

以下では、まず本研究で見出された、認知プロセスを捉えるための観点の妥当性・有用性と、今

後の課題について考察する。

6. 1. 認知プロセスを捉えるための観点

そもそもまず本研究では、「振付創作の際に振付家・ダンサーが意識していること」という認知プロセスを捉えるための観点を明らかにした。この「目的」、「着想の観点」、「具現化の観点」という3つの観点とその詳細な内容は、LeFevre[8]が理論的、経験的に振付のアプローチとしてあげる、振付家のインスピレーションの資源とダンスコンポジションの観点の内容と概ね一致するものである。本研究は実際のデータからこの観点とその具体的な内容について明らかにした点が新奇な点である。また、今回の結果では具現化の観点はもちろんのこと、着想の観点の中にも自分自身の身体があげられており、振付家・ダンサー自身の身体は、身体運動（ダンスムーブメント）として具現化されるときにはもちろん、発想のきっかけとしても意識されることが明らかになった。これは、Kirsh[9]が、コンテンポラリーダンスにおける身体は、表現の媒体であるとともに、考えるツールでもあるという身体役割の2重性について主張している理論とも合致している。この観点について具体的なデータとともに示すことができた点が本研究の大きな意義の1つである。

なお、これらの観点はダンスだけではなく、他の芸術創作プロセスを捉える際にも有効である可能性がある。岡田[10]は、芸術における表現行為と省察のサイクルに関する二重過程モデルを提唱した。このモデルでは、芸術表現領域との関わりの中で、顕在レベルと潜在レベルの2つのサイクルを経て個人の表現行為とその知覚が進行するプロセスとして、芸術作品創作を捉えている。岡田[10]が主張する知覚の対象、行為の内容を具体的に示したものが本研究の着想の観点、具現化の観点である。更に本研究では、知覚の対象に岡田[10]のモデルにはなかった身体という要素を付け加えた。

一方で本研究で創出された観点の中に、今後更に付け加えるべき要素としてコンセプトや創作ビジョン(芸術家の創作活動における中心的なテーマ[11])があげられる。現代芸術におけるコンセプ

トや創作ビジョンの重要性は、高木・岡田・横地[12]や横地・岡田[11]が主張している。コンテンポラリーダンスにおいても Stevens ら[6]や LeFevre[8]が主張しているように、コンセプトや振付家の芸術的創作ビジョンは重要である。すでに我々は2年にわたって森山氏に対して縦断的なインタビューを行ってきた。これらのインタビューデータや更なるインタビュー、観察等のデータを利用して、コンセプトや創作ビジョンという要素も分析の中に位置づけていく必要がある。

6. 2. 今後の課題

本研究では、1人の熟達したダンサー・振付家を対象にしたが、例えば認知プロセスを捉えるための観点や、認知プロセスと身体プロセスとの関係性についてより一般的な知見を得るためには、更に振付家・ダンサーの人数を増やして振付創作過程について検討を行う必要がある。その一方で、先述したようにコンテンポラリーダンスでは、それぞれの振付家・ダンサーが独自の哲学やアプローチを構築し、それに基づいて振付創作を行っているという状況を考えると、まず1人の卓越した振付家・ダンサーに着目し、その試行錯誤の過程を具体的かつ詳細に捉えたことは、最初のステップとして妥当な試みであっただろう。今後人数を増やす際も、そういった振付家・ダンサーの多様性や個別性を重視して、検討を行っていく。

謝辞

振付家・ダンサーの森山開次氏、並びに野口南海子氏に多大なご協力を賜りました。心より感謝いたします。また本研究は、文部科学省科学研究費基盤 A (24243062, 代表岡田猛) の助成を受けて行われました。

参考文献

- [1] 貫成人, (2012) “コンテンポラリーダンス”, 鈴木晶 (編著) バレエとダンスの歴史 欧米劇場舞踊史, pp.229-253. 東京: 平凡社.
- [2] 乗越たかお, (2009) どうせダンスなんか観ないんだろ!? 激録コンテンポラリー・ダンス,

東京: NTT 出版株式会社.

- [3] 尼ヶ崎 彬, (2004) ダンス・クリティーク 舞踊の現在/舞踊の身体, 東京: 勁草書房.
- [4] Kirsh, D., Muntanyola, D., Jao, R. J., Lew, A., & Sugihara, M. ,(2009) “Choreographic methods for creating novel, high quality dance”, Proceedings of 5th International Workshop on Design and Semantics of Form and Movement, Taipei, Taiwan, pp.188-195.
- [5] Kirsh, D., (2012) “Running it through the body”, Proceedings of the 34th Annual Meeting of the Cognitive Science Society, Sapporo, Japan, pp.593-598.
- [6] Stevens, C., Malloch, S., McKechnie, S., & Steven, N. ,(2003) “Choreographic cognition: The time-course and phenomenology of creating a dance”, Pragmatics and Cognition, 11(2), pp.297-326.
- [7] 中野優子・岡田猛, (2012) “即興表現を中心としたダンス授業実践とその効果—大学生の心理的変容に注目して”, 舞踊学, Vol.35, pp.53-64.
- [8] LeFevre, C. ,(2012) The Dance Bible: The complete resource for aspiring dancers. New York, NY: Barron's Educational Series, Inc.
- [9] Kirsh, D., (2011) “Creative Cognition in Choreography”, Proceedings of 2nd International Conference on Computational Creativity, México City, México, pp.1-6.
- [10] 岡田猛, (2013) “芸術表現の捉え方についての一考察: 「芸術の認知科学」 特集号の序に代えて”, 認知科学, Vol.20(1), pp.10-18.
- [11] 横地早和子・岡田猛, (2007) “現代芸術家の創造的熟達の過程”, 認知科学, Vol.14(3), pp.437-454.
- [12] 高木紀久子・岡田猛・横地早和子, (2013) “美術家の作品コンセプトの生成過程に関するケーススタディ: 写真情報の利用と概念生成との関係に注目して”, 認知科学, Vol.20(1), pp.59-78.