

コンテンポラリーダンス作品における振付創作プロセス — 場との関係に着目して —

How Does the Place Influence the Creating Process in Choreography? :The Case of Contemporary Dance Production

赤木 満里奈[†], 野中 哲士[‡]

Marina Akagi, Tetsushi Nonaka

[†] 神戸大学大学院人間発達環境学研究科, [‡] 神戸大学大学院人間発達環境学研究科

Graduate School of Human Development and Environment, Kobe University,

Graduate School of Human Development and Environment, Kobe University

marina753225@gmail.com

Abstract

In this article, I examined the creation process of contemporary dance choreography by focusing the relationship between production and place. The purpose of this study is to clarify that 1) how the place influences the creating process in choreography, focusing on the intentional changes by choreographers, and 2) how choreographers and dancers go forward the creation until they put the production on the stage. I analyzed some video data of contemporary dance productions' rehearsals. In order to recognize the creation process, I sorted the production by each scene and researched when each scene created at first. It was found that the creation process of each scene had some patterns, and various discoveries influence the choreography.

Keywords — creation, process, contemporary dance, choreography, place

1. はじめに

芸術における創造プロセスにおいては、さまざまな研究がなされている。例えば、Yokochi・Okada[1]は、水墨画の創作プロセスを対象とした研究を行い、画家が知能や技術、動きに基づいた創作の方法パターンを持つことを明らかにしている。また、複数の人々で行われる創作活動における創作プロセス研究の例として、土倉[2]のものが挙げられる。土倉は、映画撮影において、創作プロセスの中でプランがどのような役割を果たしているか検討する、という視点で研究が進め、プランの初期設定値をまず設定し、そこから生まれた課題を解決していくことで具現化していくというプロセスがあることを明らかにした。

一方、コンテンポラリーダンスは、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」と言われており[3]、振付家や演出家によって創作における「振付」の概念が多様化している[4]。例えば、動きそのものは振付家が決定し、ダンサーに再現させるという手法や、ダンサーか

ら動きの材料を集め、それらを取捨選択して作品を構成するという手法などがある[5]。その中で、コンテンポラリーダンスの振付創作プロセスにおいて、一つの作品へと完成していく様子を検討した先行研究には、Stevensら[6]のものが挙げられる。ここでは、24週間にわたって、認知的観点からダンサーと振付家との交渉を通して作品が固まっていく様子が時系列に沿って記述されており、一つ一つの動きが生成され、選択され、改善されることで一つの作品として成り立っていくことが判明した。また、中野・岡田[7]は、熟達した振付家・ダンサーである森山開次(1973-)のワークショップを対象とし、認知プロセスと身体プロセスの観点から振付創作プロセスを明らかにした研究を行っている。ここでは、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、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を捉えられることが明らかになった。

これらの研究によって、コンテンポラリーダンスの振付創作プロセスは、振付家とダンサーとのやりとりの末に、また動きを発展させていくことによって成り立っていることが判明したが、上演場所を中心に創作が行われる場合であると、新たにそのプロセスに関わる要素が加わることが考えられる。

2. 目的

そこで本研究では、実際の現場で、コンテンポラリーダンスが一つの作品として成立するにあたって、振付ができていない状態からどのようにリハーサルを進め、本番で上演するに至るか、という創造的なプロセスを実証的に明らかにする。また、その際にどのように空間や観客、小道具などの周囲の場を利用しているかにつ

表 1. シーン分類

	タイムスパン(12/21時)	12月5日	12月6日	12月7日	12月8日	12月9日	12月11日	12月12日	12月13日	12月14日	12月15日	12月16日	12月18日	12月19日	12月20日	12月21日
①客入れ	～11:53 (約12分)									○						
②最初	～19:23 (約7分半)						○		◎							
③AHM トリオ	～22:50 (約3分半)		○				◎									
④beauties+クロノス	～26:20 (約3分半)			○	◎											
⑤box scene	～29:37 (約3分)						○									
⑥step part	～30:43 (約1分)		○													
⑦rope	～32:42 (約2分)		○				◎									
⑧4speakers	～35:15 (約2分半)	○														
⑨cage	～38:50 (約3分半)				○											
⑩ユニゾン→列	～43:30 (約4分半)					○			◎							
⑪墓	～47:57 (約4分半)								○							
⑫angry M→Aソロ	～52:17 (約4分半)									○						
⑬dirty line	～53:40 (約1分半)	○														
⑭デュオ×3	～56:06 (約2分半)	○	◎													
⑮コンタクトパート	～57:04 (約1分)						○									
⑯ジャンプパート	～57:36 (約30秒)							○								
⑰Kソロ	～1:01:32 (約4分)									○						
・カメラ				○												
・モンスター			○													
・パルス		○														

○: アイデアが登場した段階 ◎: 複数の組からなるシーンにて、新たに別の組に振りつけられた段階 □: シーンの流れができた段階 ■: 通し稽古

いて、詳細に追うことを目的とする。

3. 方法

3. 1. 対象

NPO 法人 DANCE BOX の事業である「国内ダンス留学」より、2017 年 12 月 21 日に Art Theater dB Kobe にて上演された、『国内ダンス留学@神戸 6 期 NEWCOMER/SHOWCASE #4 平原慎太郎振付作品「+ 0 > 0 - 0」』(約 60 分の作品)のリハーサル動画及び本番の動画を対象とする。出演者は、国内ダンス留学@神戸に参加している 6 期生 9 名(日本人 5 名、外国人 4 名)であり、振付・演出者として平原慎太郎氏、アシスタントとして、平原氏が主宰するカンパニーのダンサーである渡辺はるか氏が参加していた。また、リハーサルは、2017 年 12 月 5 日から 12 月 20 日まで、休みを除いて 14 日間、各日休憩時間を除いて約 6 時間行われていた。リハーサルの流れは、ストレッチやヨガなどのウォームアップやテクニクのワークショップを午前中に行い、午後から作品の創作を行うことが主であった。また、リハーサル場所は、本番と同じ場所である Art Theater dB Kobe、または駒ヶ林会館であった。なお、筆者は 12 月 8 日午後・12 月 20 日午前以外の全てのリハーサルに同席し、ビデオ録画しており、総データ時間は約 76 時間である。

3. 2. 方法

リハーサル動画の中で、リハーサルの進め方や指導の現場における振付・演出者の指示の内容、さらに時間・周囲の場による動きや作品の変容を、時系列に沿っ

て分析する。

4. 分析

4. 1. 各シーンへの分類

まず、約 60 分の作品のシーンごとに分類し、タイムスパンを計測した(表 1)。その結果、17 つのシーンに分けられた。なお、この分類は、平原氏がリハーサル中に発した名称・区分に基づいている。また、本番の作品には使用されなかった 3 つのシーンもあった。さらに、シーンが初めてリハーサルの中で生まれた段階についても、分類した。シーンごとの流れは、すぐに決まったものもあれば、いくつかの流れの候補が挙がった中から決まったものもあった。完成した作品と異なる流れの候補の例には、『⑥step part → ⑨cage → ⑧4speakers』が挙げられる。

4. 2. 創作プロセスの事例

4. 2. 1. 『④beauties』について

創作プロセスについて、『④beauties』を例に分析する。まず、12 月 5 日に平原氏より、「すごくきれいな動きをしながらスラングを言ってみて」とダンサーに伝えられ、のちに『⑬dirty line』となるシーンの素材が出来上がった。12 月 6 日に、「きれいな動き」を模索するため、ダンサーに「板一枚分の幅を歩きながら、上半身できれいな形をとり、時折彫刻のように動きを止めながら自転してほしい」と平原氏から伝えられた。12 月 7 日に、『パルス』の素材を試していた 4 名のダンサーが集められ、その中の一人のダンサーの「きれいな動

き」の質感が良いので、その動きを真似ることとなった。また、そのダンサーと同じような質で、4名で踊ることで、もともとは4名の群舞の動きだったようにみせたいとの方針が定められた。これが『④beauties』ができたきっかけである。その後、同日にダンサーたちが自ら動きをつくり、平原氏にみせることで創作が進められた。その際の平原氏の指示には、4名が近い距離にいること、4名が同時に早送り/巻き戻しのように動きを反復させる箇所をつくること、表情や雰囲気を神聖にすること、などがあった。

12月9日には本番の場所で創作が行われた。同じシーンの中に『④クロノス』の素材も入ることになり、どのようにつなげるかが決められた。『④クロノス』へと合流する1名を除き、3名は『④beauties』終了後は舞台上からいなくなる設定であった。12月11日には、『④beauties』以前の流れが決まったことにより、いくつかの変更がなされた。まず、直線であった動線が円を描くようになったこと、また『④クロノス』に合流する1名のダンサーが、『④beauties』終了前に離脱すること、の二点である。さらに、『④beauties』を始めるタイミングも決定した。12月12日の稽古では、平原氏が「もっとダイナミックにしたい」と発言したことから、動きを大きくしたり、追加したりする様子がみられた。

12月13日には、『④beauties』を行っている付近で立っている別のダンサーが、途中から加入することになった。その後の通し稽古(前半のみ)では、もっと整理して、美しいポーズを長くとるように、との指摘がなされた。以後の稽古では、目線や表情についてのみ指摘がなされた。

4. 2. 2. 『⑨cage』について

次に、『⑨cage』の創作プロセスを分析する。12月7日、駒ヶ林会館にてインプロビゼーションの稽古中に、あるダンサーがその場にあったイスを用いたことが、着想の原点である。イスを用いた発想に対して、平原氏が好感を持ったため、12月8日のインプロビゼーションの稽古にて、劇場にあった箱馬と箱馬より小さいサイズのブロックのようなものを利用するように、指示がなされた。その際に、前日と同じダンサーが箱馬を円のように並べていたことから、『⑨cage』がうまれた。

12月9日に、箱馬を使用したダンサーを含む4名のダンサーが集められ、ペアが二組できるよう分けられた。一方のペアは箱馬、もう一方のペアはブロックを使用して、柵のようなものをつくる場面になると、平原氏

より説明された。ペアのうち一名が箱馬/ブロックを円形に置いていき、もう一名は箱馬から逃げるようにして円の内部へ動いていく、もしくはブロックの上に手足をついていつのまにか身動きが取れなくなるように動いていくことを指示された。そして、柵が完成した後は、柵をつくったダンサーは柵の周りを一周歩くことが決められた。数回その流れを試した際に、平原氏からブロックを置くダンサーに、まるで職人のようにブロックを置く場所を定め、音がなるほど強く床に置き、追い詰めていく様子を演出するよう、指示がなされた。

12月13日には、前後の流れが完成したことで、柵をつくり始めるタイミングが決定した。また、終了するタイミングも決まったことで、柵をつくる速度を掴む必要性が出てきた。その後、『⑨cage』についてはあまり指摘や変更がされなかったが、12月21日に、箱馬を置くダンサーの表情をこわい笑顔にするようにという追加事項と、ブロックを置くダンサーの歩き方が緊張しすぎているという旨の指摘がなされた。

4. 2. 3. 『⑫angry M』について

最後に、『⑫angry M』の創作プロセスについて分析する。『⑪墓』の後、一人のダンサーが持っているマイクのコードが抜かれ、音が出なくなってしまうところをきっかけとして始まる。12月14日に、前日に決まっていた『⑪墓』の流れから、マイクを抜き取られたことに対して怒る、という設定が与えられた。マイクを抜き取られたダンサーを含む4名のダンサーが集められ、ペアが二組できるように分けられた。そして、それぞれのダンサーに全体の流れや構成、動線が伝えられた。例えば、マイクを抜き取られたダンサーは怒りながら、腕を振り回すように踊る、などである。なお、この時点では動きに対して細かく決められておらず、ダンサーたちは各々即興で踊っていた。

12月16日には、前々日の通し稽古を受けて、駒ヶ林会館で各シーンの振付を細かく決めていく作業が行われた。怒る役のダンサーには、平原氏より部分的に振付が与えられ、それを目印として踊ることが決定した。また、これまでイスに寄りかかって、そのイスを押しながら踊るように言われていたダンサーは、シーン全編を通して、ぜんまいのおもちゃのように足を細かく動かしながら踊るように、設定が変更された。12月19日にも、同じダンサーに、もっと足を細かく動かすように平原氏より指摘があった。12月21日には、怒る役のダンサーに、動線の範囲を狭めるよう指示がなされた。

表 2. シーン創作のきっかけ

つくられたもの	きっかけ	説明	該当シーン
素材	インプロ(動き)	即興の稽古にて生み出された動き	⑩
	派生	他の素材から派生して創られたもの	④、モンスター
	道具	劇場にある小道具から着想を得たもの	④、⑦、カメラ
	設定	大まかな設定のみ与えられ、試したもの	③、⑥、⑧、⑬、⑭、パルス
	振付	決められた振付として与えられたもの	⑩
場面	インプロ(動き)	即興の稽古にて生み出された動き	②、⑨
	インプロ(道具)	即興の稽古にて用いられた道具	①、②、⑤、⑨
	構成	全体の構成の流れを与えられたもの	⑪、⑫
	振付	決められた振付として与えられたもの	⑪、⑮、⑯、⑰
太字:ダンサー発信 細字:演出者(平原氏)発信			

4. 3. 各シーンの創作きっかけ

先述したそれぞれの創作プロセスの開始時点の特徴に基づいて、各シーンが創作されたきっかけを分類した(表 2)。本番で使用されなかった 3 つのシーンを含む、合計 20 つのシーンを分類した結果、まず、素材と場面に分けられた。素材は、実際の作品にどのように組み込むかどうかは不明のまま、アイデアを試すためにつくられた踊りのストックのことを指し、場面は、実際の作品として構成されることを前提とした、一連の動きの流れを指す。さらに、素材と場面がつくられたきっかけとして、素材では、インプロ(動き)、派生、道具、設定、振付の 5 つに分類され、場面では、インプロ(動き)、インプロ(道具)、構成、振付の 4 つに分けられた。なお、インプロとは、インプロビゼーション、つまり即興の表現活動のことで、今回の創作期間中の 12 月 7 日、12 月 8 日、12 月 9 日の計 3 日で、トレーニングとして稽古に取り入れられていた。また、重複している該当シーンは、複数の素材または場面から構成されていることを表している。

5. 考察

このように、今回の対象の振付創作プロセスにおいては、①素材や場面が部分的に完成していき、その後シーンをつなぎ合わせる形と、②完成シーンの流れから前後のシーンがつくられる形があることが判明した。また、早い段階から細かい動きが決められたシーンもあれば、最初は構成などの大枠を決めてから、本番が近くなるにつれて細かい動きが決定していくシーンもあった。一度シーンが完成した後、劇場の舞台で通し稽古

を行い、照明や音響を合わせて実際の本番の見え方を探ることで、動きの質や見え方、または観客への意識に基づいて、細かい調整が行われていくことも判明した。今後は、例に挙げた『④beauties』『⑨cage』『⑫Angry M』以外のシーンについても詳細な検討を行い、それぞれの創作プロセスについて明らかにする。加えて、ダンサー同士や空間、小道具、観客など周囲の場と創作プロセスとの関係性についても、明らかにする。

参考文献

[1] Yokochi, S., & Okada, T. (2005) “Creative cognitive process of art making: A field study of a traditional Chinese ink painter”. *Creativity Research Journal*, 17, pp.241-255.

[2] 土倉英志 (2010) “創作プロセスにおけるプランの役割の検討: 映画撮影のフィールド研究”, 『認知科学』, 17(4). pp.713-728

[3] 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

[4] 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.

[5] 安田静 (2005) “ピナ・バウシュとフォーサイスの「作品」は継承可能かーダンスの生成過程と「作品」を成立させるための諸要件についてー”, 『舞踊學』, Vol.28, pp.46

[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, (2015) “コンテンポラリーダンス
における振付創作プロセス”, 日本認知科学会第 32 回
大会発表論文集, pp.273-282.