

## 身体を運動させる空間——トリシャ・ブラウンのダンスとドローイング

伊藤 亜紗

Trisha Brown, who is a founding member of Judson Dance Theater, has been interested in the relation between the moving body and the surrounding space — the space not only as room in which the body moves but also as device which instructs and inspires the body how to move. As the minimalist object is the function of the space, her dance is highly influenced by the condition of what is surrounding the body. The aim of this paper is to focus on this relation examining her different but connecting two fields of practice that is to say dance and drawing.

Many of Brown's drawings are drawn with one stroke, where the line on paper is the trace of continuous movement of body. The aesthetic criteria look less important. Nevertheless the eye plays leading role there, because some rules concerning the points to pass are given. The hand led by eyes must choose one point to pass among the apexes of imaginary grid each time. This game-like drawing keeps her conscious of present.

The same approach can be seen in her dance piece. In *Locus* (1975), Brown invented "Imaginary cube." The dancer is at the center of Imaginary cube and touches each apexes according to the given order. By doing so, she unexpectedly leave dance between two apexes. The rule is not in dancer but in space, and the dancer keeps referring to the cube around her. Dancer's body is now free of role of expressing any idea. On the other hand, Imaginary cube works as tool to invent choreography.

Since 1979, Brown has given performances at theater with proscenium arch. She questions the theatrical space and tries to turn its stressing atmosphere into advantage. For example she invents the floor pattern according to which one dancer's movement interferes with another dancer's movement. The space with some rules can be used as device to make dance.

### はじめに

そこがギャラリーであろうとなかろうと、劇場であろうとなかろうと、あらゆる作品や身体は空間に取り囲まれてしまっている。作品の自律性に対する嫌疑がかけられ、外部から作品を操作する力をもつ空間の物理的諸条件や政治的・社会的諸価値が問いただされていくなかで、60年代のアメリカ美術は、そうした諸条件や諸価値を作品の成立条件に組み込んでしまうような作品を多く生み出してきた。4つの立方体を鏡張りにすることで周囲の空間を表面に映り込ませるロバート・モリスの《鏡張りのキューブ》(1965)や、ギャラリー内部の高さや奥行きを測定して数値を壁の上に記したメル・ボックナーの《メジャメント・ルーム》(1969)は、その代表例といえるだろう。自ら「空間の関数」として振る舞うことで、そうした作品は、空間のもつ諸条件や諸価値に人々の目を向けさせたといえる。

トリシャ・ブラウン(1936～)は、ダンサーそして振付家という立場から、こうした問題をダンスの文脈で追求しつづけた人物のひとりである。ジャドソン・ダンス・シアターの設立メンバーであったブラウンにとって、ダンスとは、用意された振り付けを精一杯披露することではない。身体

の運動は個々の空間から自立したものでは決してなく、たとえば壁のしみやでっぱりをスコアとして「読む」《インサイド》(1966)という作品のように、彼女もまた、空間的条件を運動の成立条件として取り込むような作品を数多く残している。空間と身体の運動を関係づけるさまざまなルールを考案することによって、即興的・ゲーム的な運動の可能性を開拓しようとしたのである。こうした問題意識は、70年に自身のカンパニーを設立し、79年に劇場で公演をうつようになって以降も、継続されている。

他方でブラウンは、継続的にドローイングに取り組んでいる。ドローイングもまたブラウンにとって、空間とその内部における身体の運動を追求するための手段である。ドローイングにおいて開発された運動は、一方で動きのポキャブラリーとして取り込まれ、他方では舞台上のダンサーたちがそれに従って移動するフロアパターンとして応用された。本論は、ドローイングとダンスを横断的に論じながら、ブラウンがダンサーとして、また振付家として、身体の運動のために空間をどのように利用しているか、どのようなルールを空間内に配置することで身体を空間の関数としたか、を明らかにするものである。まず第一節では、ド

ローイング作品について、「ひと筆書き」という観点から考察する。第二節では、そのひと筆書き的な特性が、ダンスの振り付けにおいてどのように応用されているかを見る。そして第三節では、79年の劇場進出以降のフロアに設定される「コース」の使用法について考察する。

## 1. ダンスとしてのひと筆書き

### 持続をサイズとするドローイング

ブラウンのドローイングを見てまず気づく特徴は、その多くがひと筆書きによって描かれていることである。もちろん、ひとえにひと筆書きといってもその線は多様だ。伸びやかな線によって人体を模式的に描いたもの(図1)もあれば、角張っ

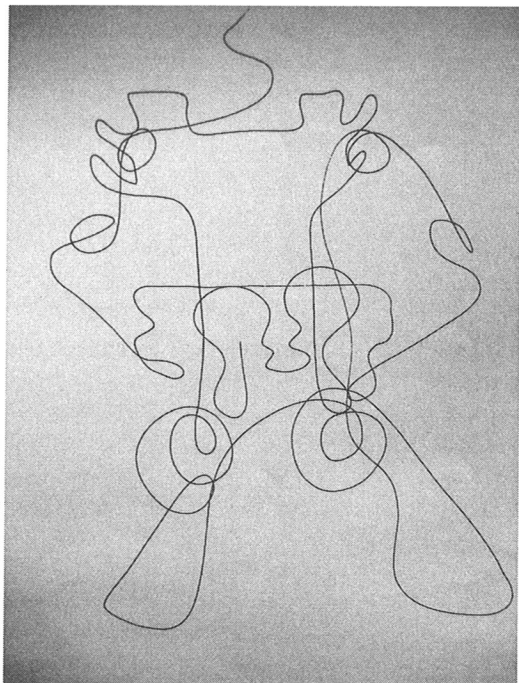


図1 : Untitled, 1993-94, 43.2×35.6cm

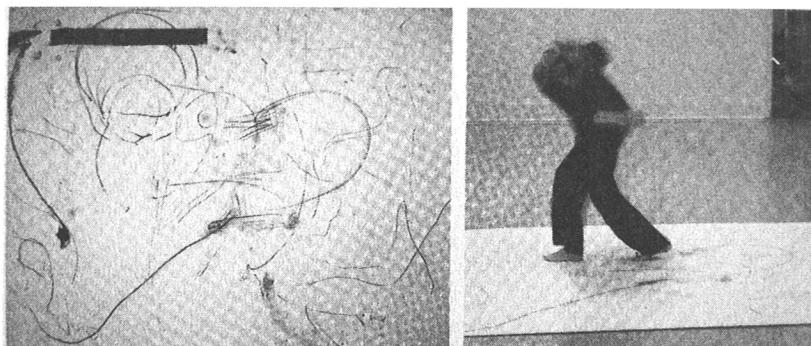


図2 : トリシャ・ブラウンのスタジオでのドローイング, 2006

た筆記体で文字を綴るように「行」をもつもの(図3), ひと筆書きの組み合わせから成るが塗りつぶすタイプのもの(図5)もある。フロアプランを練る目的で描かれた図3のドローイングのように、ひと筆書きとしてはかなり息の長いもの(紙の横幅にして73.7cm)もある。

いうまでもなくひと筆書きとは、ペン先をいったん紙の上に置いたら完成するまでのあいだ、その接触を保ちつつ腕を動かし続けることをルールとする、ドローイングのひとつのスタイルである。そこにおいては、ペン先と紙の接触が離れた時点が「完成」であり「終了」を意味する。通常のドローイングとひと筆書きが決定的に異なるのは、しばしばフォルムの正確さや構図の洗練といった視覚的な完成度が二の次にされることだろう。そのかわりに、ひと筆書きの方法的な原理を支えているのは、ある一定時間にわたる身体的な緊張の維持という時間的な契機である。つまりひと筆書きにおいて、紙のうえに描かれているものは、何らかの図形である以前に、「始め」から「終わり」までの時間に手が連続的になした運動の記録なのである。そこではどのような道すじで描いたかという順序が重要な要素として組み込まれており、積み重ねてきた過程を引き継ぎ、さらに積み重ねる、という仕方ですべての線が引き伸ばされていく。

岡崎乾二郎はその著作のなかで、こうしたひと筆書き的な性格がブラウンのドローイング一般に見られることを指摘しているが<sup>1</sup>、岡崎はさらに、実際にそのドローイングの様子を映像に収めることにより、彼女がいかに持続を重視していたかを示す証拠物件を自ら提出してみせた。2007年に撮影されたその映像のなかでブラウンは、床に置かれた模造紙程度の大きさの紙と向き合う。紙のサイズが大きくなるのに比例して、ドローイングはより大きな身体運動、つまり手首だけではなく腕全体、腕全体どころか全身を巻き込む運動を可能にするし、また促す。ブラウンは、コンテ、炭、鉛筆などさまざまな画材を手や足の裏で支えながら、寝転がる、ジャンプする、座ったまま進むなど、

まさにダンスという他ない運動を練り広げる(図2)。その激しさのあまり、紙の上の線は途切れてしまうこともあり、こうなるともはや、視覚的な意味でひと筆書きではなくなってしまふ。とはいえ、ブラウンがそのプロセスにおいて、たしかにひと筆書き的な感覚を保持していることは明らかである。というのも、ブラウンはいわば自らの身体を

もって「ペン」の役割を演じながら、紙のうえに足をのせた瞬間に表情を硬くし（行為の「始め」）、しばらくのあいだ紙のうえの領域にこもって没頭し、やがて紙から出ると同時に緊張を解く（行為の「終わり」）のである<sup>ii</sup>。そしてこの「終わり」以降は決して、紙の上の結果に手を加えることはしない。ドローイングの完成を決めるのは、視覚的な完成ではなく時間的な終わりであって、岡崎によれば、その「サイズ」は測っていないにも拘らず数回にわたってほぼ一定の8分50秒であったという<sup>iii</sup>。

このようにブラウンにとってドローイングとは一定の持続における行為の記録であり、この意味で常に多かれ少なかれひと筆書き的な性格を有している。紙のうえで行為に没頭するブラウンの身体はきわめてダンス的であり、また出来上がったドローイングを見るわれわれのまなざしは、知らず知らずのうちにそれを痕跡とみてブラウンの「ダンス」を再現している。ピーター・エリーの言葉を借りるならば、このドローイングは、もはや目の前にはない、過ぎ去った行為をわれわれに推測させる「二次元の推理小説」<sup>iv</sup>なのである。おそらく、ブラウンはこの推理小説の作者であると同時に、読者であることも楽しんでいるだろう。というのもこの行為のさなか、まるで種明かしを見ないようにするかのように、彼女は意図的に目の届かないところで描こうとしているからである。つまり手をわざわざ背中後ろ側に回して描いたり、手元を見ないように目をそむけたりして、彼女自身にとっても予測不可能な、偶発的な痕跡を残そうとする意図がみえるのである。持続を視覚に優先させるどころか、視覚を積極的に動作から排除することによって、できあがったドローイングは「読み物」としての豊かさを増す。前者が後者の痕跡であり、後者が前者を通じて想起・推測されるという意味で、ドローイングと行為（ダンス）は相互補完的である。

### ポイントを順にマークする運動と想像的な視覚

しかしながらブラウンは、ドローイングにおける視覚の使用について全面的に否定していたわけではない。むしろ、ある種のひと筆書きにおいては、描く行為のさなかにおいて、視覚をある仕方積極的に利用してさえいるのである。

たとえば、あらためて図1のドローイングを見てみよう。言うまでもなく人体を模式的に表したものだが、ここでのペン先の運動は、自由にすべりながら線をどんどん延長していく、というものではない。あらかじめ想定された通るべきいくつかのポイント（肩、肘、骨盤、脚の付け根、といった身体の各部）があり、それを順に辿りながら、その位置を強調するように「マーク」してい

く、というものである。肩をマークするにしても、意識は肩だけでなく肘と肩の関係、肩と骨盤の関係を考慮していなければならなかったはずである。つまりここでは、描かれてはいないが想定された「全体」が、描いている「部分」よりも先にあり、そのつど全体との関係で部分の位置が演繹されていくのである。この演繹の操作において、目の前に存在する対象を見る、というのではない仕方、視覚が働いている。それはいわば、「空間のなかに予測する」「軌跡を思い描く」という仕方での、想像的な視覚の機能である。つねに部分的でしかありえない手の運動を、全体との関係にひきもどそうとする点で、この想像的な視覚は、手に対して制限的にはたらく視覚である。

想像的な視覚を用いたひと筆書きの方法は、図3において、いっそう方法化されている。このドローイングは、四つのマス目（漢字の「田」のような形）を横につないだようなマス目の列が想定されており、さまざまな順序、さまざまな方向（縦、横、斜め）、さまざまな線（直線、凸弧、凹弧）を用いてよいが、マス目の頂点は必ず通過する、という規則にもとづいて描かれている。二段のマス目は実際に見えるものではないが、手の動きに基準を与える一種の空間化されたスコアのようなものとして、視覚によって想像的に把握される。それが想像的にしか「見る」ことができないからこそ、ポイントをマークする手の運動は、非常に緊張感にみちたものとなるはずである。

さらにこの図3において視覚は、図1においてよりもいっそう複雑な「選択」という仕事をしている。図1においては、個々のポイントがすでに通るべきポイントとして想像的に与えられるが、図3では、個々のポイントは通るべきポイントの「候補」でしかない。視覚は手とともにその候補のなかから次々とポイントを「選択」しつつ、線を引かなければならないのである（さらには、直線なのか凸弧なのか凹弧なのかという選択もあ

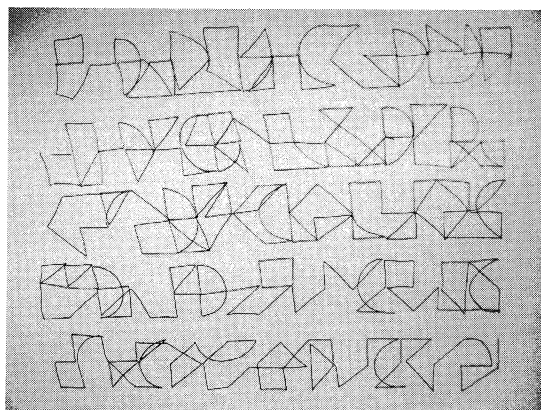


図3 : Untitled. 1990, 58.4×73.7cm

る)。上下二段のマス目は、手の運動を制限すると同時に自由をも与えており、この自由度が、運動にそのつどそのつどのとまどいと決断をもたらしながら、目と手とのあいだに緊密な関係をつくりだしていく。われわれがこのドローイングに見るのは、ポイントそれじたいではなくポイントを辿る辿り方の多様性であり、目と手が瞬時に行った選択の累積である。ひと筆書きは、ポイントからポイントへ移動する「あいだ」を軌跡として残すシステムに他ならない。それゆえに、ときに迷いさえ感じられるこの多数の選択を、記録することができるのである<sup>v</sup>。

## 2. ひと筆書きとしてのダンス

### 想像上のキューブ

さて前節では、ブラウンのドローイングが、一定の持続にわたる行為の記録であるという意味でひと筆書き的な性格を有し、そのなかでもポイントを順にマークしていくタイプのひと筆書きにおいて、視覚の想像的な動きが、身体の運動を導いたり制限したりすることを見た。ここで、ポイントを順にマークしていくというアイデアに関して想起しておきたいのは、1975年に発表された、まさに《ローカス（軌跡）》というタイトルのダンス作品である。

確かにブラウンは、61年にニューヨークに来て数年のあいだに即興のアイデアにすっかり魅せられ、いかに運動においてひらめきを引き出すかという問題にしぶとく取り組んでいた。シモーネ・フォルティとの出会いと、作曲家ロバート・ダンの授業で学んだジョン・ケージの偶然性に関する考えが、そのアイデアの源泉となった。とはいえ、ブラウンのひと筆書きが頭に思い浮かぶ形を思いのままに描く行為ではなかったと同様、ダンスにおける即興も直感にしたがってただ自由に動くことでは決してなかった。ブラウンによれば「1961年において即興は賞賛される試みではなかった」のであり、「何でもありの偉大なる未知にコントロールの一貫性と尺度を課すための構造（ルールゲームとも言われる）」を開発することこそがその関心であった<sup>vi</sup>。「いかにひらめきを捉え、それを別の日にもういちど繰り返すか」<sup>vii</sup>。いわばひらめきを反復可能にするためのシステムとしての「構造」ないし「ルールゲーム」をブラウンは編み出そうとしていたのである。《ローカス》は、まさにその集大成であった。

《ローカス》でブラウンは、ひと筆書きにおけるマス目と同じように運動の準拠枠として使用する立方体を開発し、これを「想像上のキューブ imaginary cube」と呼んだ（図4）。ダンサーは、このキューブの中心にいる。キューブの各頂点、

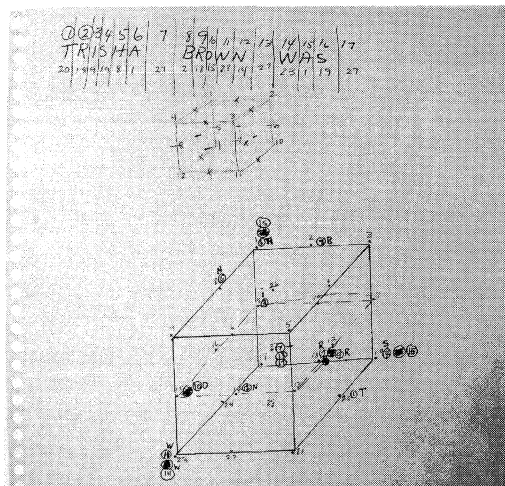


図4：Untitled. 1975, 30.8×22.9cm

辺の中点、面の中央、立方体の中心の合計27カ所には、1から27までの番号が振ってあり、この番号はアルファベットのAからZに対応している（1-A, 2-B, ..., 26-Z, 27はスペース）。こうすることによって、任意の文字列とスペース（つまり文章）を振り付けの素材として用いることが可能になり、ダンサーはこの指定された順に従って、指先やつま先でキューブ上の点に触っていくのである。こうして、想像上のキューブは、ダンサーの動きを反復可能にするためのスコアとして機能する。たとえば「Trisha Brown」というスペースを含め12文字の文字列は、「20-18-9-19-8-1-27-2-18-15-23-14」という数字列へと変換され、さらには辿るべきポイントを順に指定するインストラクションへと変換される。ダンスは、ひと筆書きの線と同様、ダンサーがポイントからポイントへ移動する際に自然に残されていく軌跡であり、しかも身体の自然な動きとは無関係にポイントの順序が指定されるため、不意打ちに満ちた、思いがけないダンスとなる。

スコアとはいえ、想像上のキューブは他方で、振り付けを考案するためのツールであることに注意しなければならない。バロックダンスの舞踏譜にしる、身体のまわりに空間を想定するという意味では似ているルドルフ・フォン・ラバンの記譜法にしる、スコアは一般に、それなしでは失われてしまう身体の運動を記録するための記号体系として開発された。つまりすでに出来上がった動きが先にあり、それを記録としてスコアに落とす、というのが通常の手続きの順序であった。だからこそ、移動すべきコースや足のポジション、音楽との合わせ方、動きの強さや長さといった運動それ自体に関する記述がスコアには事細かく記入されねばならなかった。ところがブラウンの想

像上のキューブは、任意の文章がまさにその上で四肢の動きに変換され、ダンスがうみ出されていくツールとして役立つ。振付家は、動きそのものを指定することなく、文字を位置に対応させるキューブの「言語」にしたがって「作文」するだけである。ということは、振付家でなくても、ダンスが作れるのである。この「作文」の過程を、ダンサーは踊るたびにいわば再現している。

### 表現に奉仕しない一様な運動

このように想像上のキューブは、ダンサーが踊る最中において自身のまわりに想定する準拠枠であって、その各ポイントを順にマークすることによっておのずとダンスがうまれていく、という仕組みをもつ。このブラウンの方法論にしたがえば、ダンスの動きは動くことによってうまれるのではなく、先にも述べたように、ポイントからポイントへ移動するときに、その「あいだ」に残されていくものである。別の見方をすれば、生身の身体をそのまま見せるダンスにおいては、ドローイングにおける「ペン先を紙から離す」に相当する操作が不可能であるために、すべての運動が取捨選択なく見る者のまににさらされる。「最初に左下の点、次に右上の点を示す」ことが、不可避的に「左下から右上に手をのばす」運動になり、「二つの点」が「二点間の軌跡」へと変換されてしまうのである。この意味で、ダンスは不可避的にひと筆書きであるといえる。

ダンスのひと筆書き的な性質をさらに強調するのが、一様なテンションで淡々とすすむブラウンの（そしてジャドソン・ダンス・シアター特有の）動きの質である。「アタック」や「ため」をもちいず、何らコノテーションのない「純粋な動き」でダンスを構成すること<sup>viii</sup>。それは裏面にモダンダンスの動き、「生命」や「自由」といった理念を表現することに奉仕する「ゴージャスな動き」に対する強い反発を秘めている。「曲げる、伸ばす、回転させる、といった身体の機械的な運動」を「移行部なしで一緒にならべらる」ことにより、ブラウンは、運動の流れに抑揚がつかたりクライマックスが生じることを徹底的に回避しようとした<sup>ix</sup>。モダンダンスが表現を目的とすれば、ブラウンは身体の現在の状態を不断に意識するゲーム的な感覚を活性化することをめざした。一定のテンポで淡々とこなすべき課題を指定する準拠枠として「想像上のキューブ」はうみ出され、それはまた、理念を表現することからダンサーの身体を解放したのである。

### 「乗っている」状態

理念を表現するのでもなく、完全な即興で自由に動くのでもなく、身体にとって外的な準拠枠に

対してダンスをすることは、ある特殊なコントロールの様態を身体にもたらす。ふたたびドローイングに即して、この点について考えてみたい。

図5のドローイングは、先ほどの図3がダンスのフロアプラン、つまり空間的なスコアを編み出すという振付家的な関心のもとに描かれていたのとは異なり、純粋にダンサー的な関心のもとに描かれたものであるという<sup>x</sup>。ここでは、「完全な正方形をつくること」がひとつのタスクとなって、紙面を塗りつぶすペンの動きを規定している。もちろん、描かれる正方形の完璧さが、このドローイングの成功の度合いを決める基準でないことは明らかである。もし正確な正方形を描くことが目的ならば、輪郭を描かずに、十字の空白によって正方形を四つの部分に分割し、しかも内部を辺方向ではなく対角線方向に塗りつぶす、という何重にも困難な仕方でも描いたりはいらないだろう。しかも、ブラウンはこのドローイングを可能な限り速いスピードで描いたという。ポイントを辿るのか領域を塗りつぶすのかという違いはあるものの、図5も図3もともに、空間に対していかにペンの動きをいかにコントロールするか、言い換えれば想像的な視覚と手の動きをいかに関係づけるか、ということが課題になっている点は同じである。

このコントロールの難しさは、急な方向転換をしなければならない箇所、つまり塗りつぶすストロークが折り返す縁の部分にとくにあらわれている。正方形の辺を構成するはずの縁の部分は、大きなブレが生じているが、こうしたブレは「息をしているせい」で生じたとブラウンは言う。「近

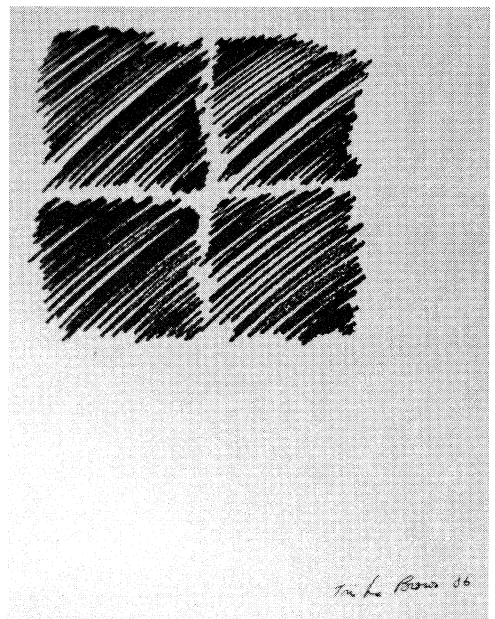


図5：Untitled, 1986, 29.8×24.8cm

づいて行く際にこの時は息を吐き、その前の時は吸った」<sup>xi</sup>。つまり呼吸という生体にとって最低限の活動さえもが、困難なコントロールを強いられることによって、ブレとして紙の上の結果にあらわれうるのである。あるいは、内部を塗りつぶすストロークが直線ではなくわずかに弧を描いているのも、肘を基点としてコンパスのように動くという腕の構造が、コントロールしきれない余剰として記録された結果といえよう。「やろうとしていることのために準備しようとするけれど、体の生態がただそういう正確さを許さない」<sup>xii</sup>。この事実が記録されるかぎり、結果は見るほどに推理小説的な複雑さを呈する。コントロールの条件を困難なものにすることによって、ブラウンはむしろ「不正確さ」としての体の生態をひきだしているのである。

コントロールという負荷をかけることによって引き出される特殊な身体の極限的な状態として、ブラウンがとくに注目し、追求したのが、彼女が「乗っているride状態」と呼ぶ状態である<sup>xiii</sup>。極端なコントロール、たとえば180度の方向転換などにおいては、前後の動き（「行く」と「帰る」）が衝突し、「副産物」をうみ出すとブラウンは言う。「乗っている状態」の秘密は、この副産物にある。「動きに触媒作用を及ぼすと、動きから副産物が生じるが、この副産物が乗ることa rideである。そしてその副産物は放っておくと、それ自身の進路、自然な進路をとる」<sup>xiv</sup>。身体がコントロールに従いきれずにうみ出した「副産物」を、否定したり隠蔽したりするのではなく、それが自然に展開するのに積極的にまかせること。これが「乗っている状態」であり、身体の逸脱に応じてそのつどコントロールが修正されていくこの「対話的」とでもいうべき状態を、ブラウンは積極的にひらこうとしたのである。

たとえばダンス作品《ウォーターモーター》(1978)においてブラウンは、流れるような動きにあえてくさびを打ち込むように、両足そろえて軽くジャンプするという動きを差込んでいる。唐突に両足をぴったりとそろえるという行為は、明らかに、バランスの不安定さという「副産物」を呼び込むための触媒作用である。だがその後で、倒れそうになる体に対して腕をトレイを持つような高さに上げ、上体を押しとどめることでバランスを取り、次の動きにつなげていく。副産物としてたまたま生じた「倒れる」という動きを引き延ばし、次の動きへと展開すべき素材として利用するのである。「乗っている状態にとどまるためには、速く行けば行くほどより多くの注意を払わなければならない」<sup>xv</sup>。あらかじめ完全に用意しておいた振りをただ成功させるのではなく、生じる副産物に対して注意を払いつつ、次の一手の出し

方を不断に修正していくこのゲーム的な柔軟さこそ、「乗っている」状態の本質である。

### 3. カンパニーダンスと空間

さて、われわれは前節までで、ダンスとひと筆書きを相互にアナログ的な関係にあるものとしてとらえつつ、「マス目」や「想像上のキューブ」といった空間の中に設定された準拠枠に対して身体を動かすという運動のありかたについて考察した。空間内の点に対して自身の身体をコントロールすることはときに、そのつどの選択や修正に満ちたゲーム的な感覚とも結びついていた。ところで、この空間内の準拠枠は、適当なサイズで設定されれば、複数の人間のあいだで共有することも可能である。つまり、複数の人間が参加するゲームを想定することも可能なはずである。ここまでの議論は、ひと筆書きにしろダンスにしろひとりの人間の運動と空間の関係を考察してきたが、本節では、ひとつの空間内でいかに複数の運動を共存させるか、いかに複数のプレイヤーをゲームに参加させるか、ということについて考察する。

#### 劇場外でのカンパニー・パフォーマンス

ブラウンは70年に3人の仲間とともに自身のカンパニー「トリシャ・ブラウン・ダンス・カンパニー」を立ち上げた。そして79年《グレースハル・デコイ》までの約10年間は、もっぱら劇場以外の空間で作品を発表した。劇場以外の場所で公演を打ったということについては、資金面など消極的な理由ももちろんあったはずだが、プロセニウム・アーチの絵画的な構造を嫌っていた、という積極的な理由もまたあった。プロセニウム・アーチのつくりだす絵画的遠近法的な空間構造——すなわち舞台の中央前方で行われる踊りが最も重要であると指示する力を持つヒレラルキーのある空間——をブラウンは嫌ったのであり、むしろあらゆる地点が平等であるような空間をつくりだすことを目指し、それが可能であるような公演場所を求めたのである。

それはたとえば、観客と舞台のあいだに段差がないフラットなスタジオ空間であったり、あるいは屋外であったりした。屋外でダンスの公演をするというアイデアは、同時代の60年代のパフォーマンスアートの実践——具体的にはクレス・オルデンバーグのハプニング、実際にコラボレーションを行ってもいるロバート・ホイットマンやウォルター・デ・マリアの活動——に触発されたものであるという<sup>xvi</sup>。路上、建物の外壁、駐車場、セントラルパークの芝生の上やベンチ、池に浮かべた筏、複数の建物の屋上といった場所にブラウンはダンサーを配し、道行く人を相手に公



演を打った。辺りを吹く風や光の変化、篋による体の位置や向きの変動、立ち止まっては過ぎ去る観客の反応、といった制御不可能な要因にとり囲まれた環境のなかで、ダンサーのパフォーマンスは常に不安定でありつづける。できあがった作品をただ屋外に持ち出すのではなく、むしろパフォーマンスが環境に左右されるような状況を、ブラウンはあえてつくりだしたのである。お互いの位置関係も十分に把握できない状態で、ダンサーは非常に不安で弱い立場にさらされる。様々なバリエーションを持つ《グループ・プライマリアキュミュレーション》(1973)はまさに環境をめぐる実験であったといえよう。そこでブラウンはダンサーを仰向け寝かせて観客から見下ろされるようにしたり、物のように運ばれたり、ひとりひとりを別々の篋に乗せることによってお互いの連絡が取りづらいうにした。

### 劇場空間のもつ制約の積極的な転用

だが先にも述べたように、79年の《グレースァル・デコイ》を境に、ブラウンはそれまで「敵地」であったはずの劇場空間で積極的に公演を打つようになる。この「転用」に際して、もちろんブラウンはさまざまな工夫を行っている。たとえば舞台中央に巨大なオブジェを配したり、あるいはわざと舞台袖の見えにくいところで踊ったり、はたまたマーチング・バンドをやとって公演中に劇場の周囲を行進させたりしたのである。これらはみな、自明とされがちな劇場空間についての通念——すなわち、もともとは一人の王にとって、今は観客にとって、可能なかぎり見やすくしつらえるべきだという通念——を破壊するトライアルである、と見るのが可能だろう。こうした工夫をこらすことで、ブラウンは、劇場という自身の作品とは相容れないはずの空間をも自分のものにしようとしたのである。この点について過小評価するつもりはないが、本論で問題にしたいのは、自身の作品にとって不都合な劇場空間の特性を破壊し除去するために行ったこうした工夫ではない。図式的に整理するなら、本節で問題にしたいのは、作品の見せ方という「フレーム」にかかわる工夫ではなく、「踊り方」ないし「ダンスの生まれ方」にかかわるより本質的な問題である。

ブラウンはダンサーとして舞台上に立つことを、被告人の「出廷」にたとえる。照明があたり、沈黙あるいは反響する音楽のなかで、何百人もの観客の視線にさらされることは、人を緊張させ、不自由な状態にするだろう。観客が見るためにある空間は、ダンサーにとっては見られるためにある空間である。とりわけただ歩いたり、何もせず立っているというような単純な動きほど、舞台上でやるには勇気がいるとブラウンは言う。「舞台

上にいる」という事実に向き合わせられるからである。それゆえ、えてして人は派手でゴージャスな動きによって己の状態を誤摩化し、舞台上にいるという事実を忘れようとする。モダンダンスのダンサーたちが、まさに「目をかすませ、そのくもりの背後で自身の最高のパフォーマンスを伝えようと熱心になっている」<sup>xvii</sup>ように。

ブラウンが逆手にとり、積極的に利用するのは、この「人をありのままの自然な状態におかない」という性質である。人前にさらされているという事実は、能力の発揮をさまざまに障害ととらえられているかぎり、意識から消去すべきノイズではない。しかし、舞台上で人が自然に振る舞えないという事態、自己に没頭することができないという事態は、自己でない何かと関係をもつ契機でもある。舞台上の人がありのままにいられないということは、自身をとりかこむ環境が、自らの身体を動かし、踊らせているということに他ならないからである。主体的に動きたいと願うのではなく、舞台上のブラウンはあえて「ダンスにおけるこの動きを可能にしている人物は誰なんだ」<sup>xviii</sup>と自問するという。そう積極的に問いかけることによって、舞台空間に存在するもろもろの条件に意識を開くのである。

舞台上のダンサーはいわばあやつり人形であり、空間という「操り手」がその身体を踊らせている。操られるということは、自己の身体が他動的で不自由な状態にあることを積極的に受け入れることである。自由になろうとすることが舞台上にいるという意識の消去を要請するならば、ブラウンはむしろ「踊らされている」という他動性を意識化しながら舞台上にいるという現実を直視するのである。こうした他動性の自覚は一種の自己疎外であろう。しかしこうした「距離と分離」によって、かえってダンサーは現在の自分の状態に対して冷静な距離を取ることができ、現在に没入できるのである。「パフォーマンスをしているということは、極端な集中と外に向かう気分という矛盾した状態のうちにいることだ」<sup>xix</sup>とブラウンは言う。「動くこと」と「動かされること」という二つの極に引張られるなかで、ダンサーは自己の輪郭を失っていく。ダンサーはそのとき何か別のものになっている。この一種の「変身」こそ、ブラウンが「舞台上のマジック」と呼ぶものである。劇場では「私は私になりたいあらゆるものになることができる」<sup>xx</sup>のである。

### 「ダンスマシーン」を作ること

空間という操り手に対して意識を開いたダンサーにとって、他のダンサーの存在は、自身の運動を左右するもっとも明確なパラメータである。ダンサー同士を活発に関係づけ、集団的なゲーム

状態を作り出すために、ブラウンがさまざまに開発したのが、床に指定された通り道としての「コース」である。このコースを空間的な条件として「読み」ながら、あわせてあらかじめ伝えられたその使用法にのっとって、ダンサーたちは動き、また動かされていく。コースもまた一種の運動の準拠枠であり、それがなかったならばただ意識の問題にすぎなかったであろう外向きの注意を、そのつどの運動のコントロールに関わる具体的な緊張に変える。ここに同時に、ゲーム的な感覚が発生する。

たとえば、ブラウンが劇場で公演をするようになった最初期の作品《セット・アンド・リセット》(1983)では、ロバート・ラウシェンバーグによって制作された巨大な3つのテントのような立体が吊り下げられた舞台の中央のまわりに、ぐるぐるまわるベルトコンベアーのようなコースが想定されていた。そのコースの上を、「単純さを保つこと」「何をすべきか分からないときは列にならぶこと」などのルールを指定された7人のダンサーが、デュエットやソロを踊りながら列をなして進む<sup>xxi</sup>。このコースは、いわばダンサーを舞台の中央へと送り出す装置のような機能を果たしていたという<sup>xxii</sup>。動きはほぼ即興に近いが、列にならんで進んでいるために、進むスピードの調節を通して、また腰を軽く叩くなど身体の物理的接触を通して、前後のダンサーのあいだに関係が生じるようになっていく。ダンサーたちは、ベルトコンベアーのようなこのコースがあることによって、それを共有する者として相互に結び付けられ、その結果、条件に対して応答するゲーム性が開かれたのである。

あらかじめフロアに一定のコースを指定しておくことによって、あるダンサーの動きを他のダンサーの動きにとってのパラメータとして扱うこうした発想は、じつは劇場に進出する以前からブラウンが抱いていたものである。たとえば図6は1973年に描かれたドローイングというよりは模式図だが、ここでブラウンは、4つの互いに重なる円から成るコースが作り出すダンス作品を構想している。まず各円に一人のダンサーを配置する。円A(左上)と円B(右下)上のダンサー、円C(右上)と円D(左下)上のダンサーはそれぞれパートナーであり、平行に円上を回る。その際ダンサーは顔を正面に保ち、左右を見てはならない。それ以外の身体の動きは、視界に他のダンサーが入っていないときは自由に行ってよい。しかし、他のダンサーが視界に入ってきた場合はその動きを模倣しなければならず、仮に複数のダンサーが見えた場合は、それらの動きをすべて同時に模倣しなければならない。これがこのコースの使用に伴うルールである。

まさにチェスなどのボードゲームのように、

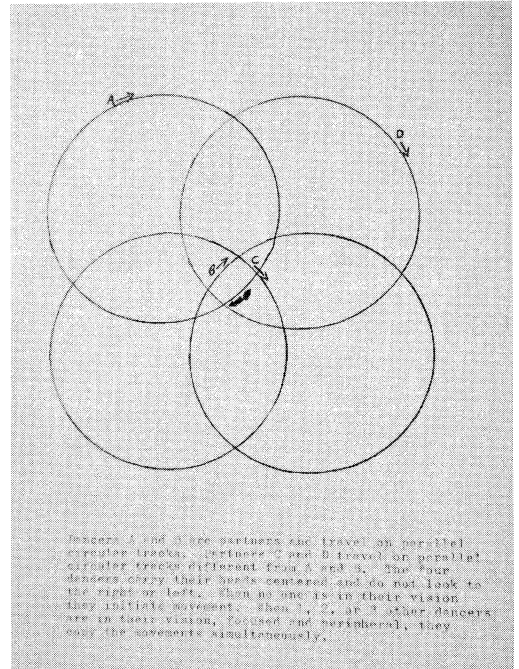


図6 : Circles, 1973

ボード(フロア)と駒(ダンサー)のそれぞれに対して定められたルールが、毎回異なるゲームの展開(ダンス)を生み出していくという仕組み。フロアの使い方という点に関しては、79年以降の劇場作品も、基本的にはこうした初期作品のアイディアの延長にあるものとみなすことができよう。ただしそこには劇場という空間のもつ「マジック」が加わっており、ゲーム的な感覚が、ダンサーの意識の問題と強く結びついている。いいかれば、劇場という空間の政治的・社会的な価値もまた、ダンサーの意識を通して、ゲームのパラタになるのである。

このように、フロアに指定されたコースは、舞台上での出来事の生成を刺激し、方向づける力を持つ。コースの描き方やそれを使用する際のルールの設定いかんによって、全く異なるダンスが生まれるだろう。それはいわばダンスを生成させるシステムであって、ブラウンにとって振付家の仕事とは、このシステムを創造すること、彼女の言葉でいえば「ダンスマシン」を創造することであった。振付家とは、ダンスを作る存在ではない。それは「ダンスを作ることのある側面をケアするダンスマシンを作る」<sup>xxiii</sup>存在である。「想像上のキューブ」においてダンサーが踊りながらダンスを作っていたように、コース上でもダンスを作るのはあくまで現実の空間にいるダンサーたちである。ドローイングをする際にもブラウンはあらかじめさまざまなルールを設定して描いたが、ブラウンの意識はつねに、出来事を決定すること



ではなく出来事が活発に起こるような仕組み、マシーンを組み立てることの方にある。自由と制約を与えるルールを貼付けた空間にダンサーや自身の身体を放ち、今ここで起こっている出来事に反応してダンスやドローイングが出来上がっていくのを、ブラウンは見守るのである。

## 結

本論は、トリシャ・ブラウンが、ドローイングの描き手として、またダンサーおよび振付家として、身体の運動とそれを取り囲む空間の関係をどのように活性化し、「空間が身体を運動させる」というゲーム的な状態をどのように追求していったか、ということを考察した。今後の課題としては、「描くこと」と「身体運動」の問題を掘り下げ、イメージと運動をめぐる歴史のなかにブラウンを位置づけること、具体的には、アクションペインティング以降の「パフォーマーとしての画家」のあり方に対して、「ドローイングするダンサー」としてのブラウンが、どのような問いを受け継ぎ、またどのような新しい問いを投げかけたのか、この点について考察する必要があるだろう。

## [図版出典]

- 図1: Trisha Brown, *Danse précis de liberté*, Réunion des musées nationaux, 1998, p. 78
- 図2: 岡崎乾二郎編著, 『芸術の設計——見る／作ることのアプリケーション』, フィルムアート社, 2007, 197頁
- 図3: Trisha Brown, *Trisha Brown: Danse, précis de liberté*, Réunion des musées nationaux, 1998, p. 70
- 図4: Trisha Brown, *Trisha Brown: Dance and art in dialogue, 1961-2001*, The MIT Press, 2002, p. 45 (部分)
- 図5: Trisha Brown, *Trisha Brown: Danse, précis de liberté*, Réunion des musées nationaux, 1998, p. 63
- 図6: Trisha Brown, *Trisha Brown: Dance and art in dialogue, 1961-2001*, The MIT Press, 2002, p. 272

身の内的状態を紙の上に痕跡として残す行為だったのである。こうした態度は、作家の手の役割を排除したスク的な運動をよとしたジャドソン・ダンス・シアター的美学とは相反する、アクション・ペインティングに通じるものである。この点に関しては、Peter Eleey, "If you couldn't see me: The drawings of Trisha Brown", *Trisha Brown: So that the audience does not know whether I have stopped dancing*, Walker Art Center, 2008

- iii ブラウンと共同作業を行った《I love my robots》(2007)の公演報告会(2007年4月26日, 於四ッ谷アートスタジオ)における発言。
- iv Peter Eleey, "If you couldn't see me: The drawings of Trisha Brown", *Trisha Brown: So that the audience does not know whether I have stopped dancing*, Walker Art Center, 2008, p. 25
- v この幾何学的なドローイングは、ブラウン自身はその影響関係を否定しているものの (Ibid, p. 33), ソル・ルウィットの《ウォール・ドローイング》シリーズを想起させる。しかし、ルウィットのドローイングは、基準となる「マス目」があらかじめ示されているために、ブラウンのドローイングに見られるような迷いはいっさ見られない。したがってそれは、本論で示したような持続する行為の記録としてのひと筆書きではまったくなく、しばしば複数の人間の共同作業として巨大な壁一面に描かれるという点においても、ブラウンのドローイングとはその目論見において性質の異なるものである。類似性はあくまで幾何学的な図形の使用という点にとどまるとみなすべきだろう。
- vi Trisha Brown, "How to make a modern dance when the sky's the limit", *Trisha Brown: Dance and art in dialogue, 1961-2001*, The MIT Press, 2002, p. 290
- vii *Ibid.*, p. 290
- viii Trisha Brown, "Locus", *Trisha Brown: Dance and art in dialogue, 1961-2001*, The MIT Press, 2002, p. 87ただしブラウンは、ダンサーが純粋で抽象的な動きをしていても、見ている側にとっては何らかの意味やクライマックスが生まれてしまうことも承知していた。
- ix *Ibid.*, p. 87
- x An interview with Hendel Teicher, *Trisha Brown: Danse, précis de liberté*, Réunion des musées nationaux, 1998, p. 13
- xi *Ibid.*, p. 20
- xii *Ibid.*, p. 20
- xiii この言葉はブラウンのオリジナルではなく、もとはジャドソン・ダンス・シアターの仲間であったシモース・フォルティが口にしていた言葉だったという。(Ibid., p. 30)
- xiv *Ibid.*, p. 30
- xv *Ibid.*, p. 30
- xvi *Ibid.*, p. 13
- xvi *Ibid.*, p. 20
- xvii *Contemporary Dance*, Abbeville Press, 1978, p. 48
- xviii An Interview by Marianne Goldberg, *The drama review : TDR*, MIT Press, 1986, Spring, p. 169
- xix *Ibid.*, p. 170
- xx *Ibid.*, p. 169
- xxi Trisha Brown, "How to make a modern dance when the sky's the limit", *Trisha Brown: Dance and art in dialogue, 1961-2001*, The MIT Press, 2002, p. 291. その他のルールは「可視性, 不可視性と戯れること」「舞台の外側の端にとどまりつづけること」「衝動にもとづいて動くこと」である。
- xxii *Ibid.*, p. 291
- xxiii *Ibid.*, p. 166

i 「トリシャ・ブラウン——思考というモーション」, 『トリシャ・ブラウン——思考というモーション』, ときの忘れもの, 28頁

ii この「始め」と「終わり」の明確な表情の変化に明らかだが、持続が重要な要素であるということは、ブラウンのドローイングが、非常に集中度の高いモードで行われる行為であることを示している。すなわち、ブラウンにとってドローイングとは、多かれ少なかれ、こうした緊張状態のもとで自