

エイコ&コマの映像作品にみる裸体の表象

酒 向 治 子 (お茶の水女子大学)

This study aims to discuss how naked body represented in Eiko & Koma's video dances. Firstly, how they think of naked [or nude] body was discussed. Secondly, the characteristics of their 5 videodances such as *Bone Dream*, *Lament*, *Husk*, *Undertow* and *Breath* in which they performed in naked were analyzed in terms of time, space, body and camera editing/angles.

From the dance analysis, the continuity of time and space was cleared and also, it was distinct that naked body was partly cut and became abstraction in relation to camera editing/angles. These characteristics reflected the concept of naked body which they regarded naked body should not be "sexual" but "sensual," and their view of human and nature underlying the concept. For Eiko & Koma, naked body is a landscape, and it is a vital tool to represent "the nakedness of nature."

I. 序論

今日、裸体は絵画、写真、広告など多岐にわたる視覚メディアにおいて、日常的に目にするものである。そしてそれらは、公共における猥雑性の排除という文化規範の中で、常に「芸術か否か」が問われている。20世紀半ばより幅広く発展を遂げたコンテンポラリー・ダンスの分野においても、劇場や映像用に創られたメディア作品において多彩な裸体のイメージが生み出されてきた。それらは、なまなましい性的リアリズムという点で猥雑なポルノ的表現と紙一重になりかねない危険性を常に有するものである。このような危険を引き受けながら裸体にこだわる時、それは舞踊家にとってどのような意味があり、どのような身体の提示を試みようとしているのだろうか。

長らく裸体が重要なモチーフであった絵画はもちろん、写真などの視覚表現の分野では、おびただしい数の裸体像がその作り手のアプローチから類型化され論じられてきた。¹ダンスもまた他の視覚表現と同様に、裸体による作品を通じてその時代時代の身体意識への挑戦を行ってきたと考えられる。裸体という切り口からダンスの解釈を行うことで、裸体がいかに時代の新たな身体感覚や感性の創出に関わってきたのか、さらに、他の視覚芸術における裸体との比較を行うことで、ダンスの特性とその輪郭を改めて浮き彫りにできるのではないかと考えられる。

一口にダンスにおける裸体といっても、現在は振付家の意図やアプローチは実に様々であり、百花繚乱の呈をなしている。特に、1990年代以降はメジャーなコンテンポラリー・ダンスカンパニーのほとんどが裸体に着目しているといっても過言ではないほど、裸体が溢れているとあって良い。しかし、それほど主要な表現手法になっ

ているにも関わらず、ダンスにおける裸体は作品批評等において限定的に論じられるに過ぎず、包括的な研究は行われてこなかった。ニューヨークタイムズの批評家であるK.ギアは2006年の“The Essentials of Dance”と題する批評において、多くのアーティストの具体名を挙げながら、裸体はもはや見慣れたものであり、皮膚自体が衣装になっていると述べた。そしてその現象は「裸体が現れ始めた1960年代の性的解放でもなく、80年代における政治的抵抗の手段でもなく」²、人間にとっての何か本質を顕わにするための手段であるという考えを提示している。しかし、本来このような経時的観点からのダンスにおける裸体の変遷と分類は、あくまで個々の作家の裸体へのアプローチを十分に比較検討した上でのみ初めて可能となるものである。そしてその為には、個々のアーティストの裸体観や舞踊観といった思想面はもちろん、その作品における具体的表現方法について詳細に検討を行い、それらのデータを積み上げていくことが不可欠であろう。

そこで本研究では、ダンスにおける裸体表現を考える第一歩として、尾竹永子（エイコ）と尾竹隆（コマ）とによるダンスユニット、エイコ&コマ（Eiko&Koma）の裸体作品に着目した。その理由は、彼らは俗名“天才賞”とよばれるマッカーサー賞をはじめ、第一級と認められたアーティストのみに与えられる数々の賞を受賞し、米国のダンス界で極めて高い評価を受けてきたこと、そしてその表現の核に裸体があるという点である。³彼らは1976年以降米国ニューヨークを拠点に活動を続けており、裸体の作品を発表したのは80年代に入ってからである。ボディ・ペイントをはじめ、多くの衣装を試行錯誤した結果たどりついたのが裸体であった。⁴1983年にはじめて作品中の一部分裸体になる*Grain* (1983) を発表した翌年、全編

を通しての裸体作品*Night Tide*を発表した。それ以降現在に至るまで裸体の作品を発表しており、主要作品の3分の1が裸体作品となっている。⁵

エイコ&コマに関しては、土方巽や大野一雄に師事してきた経歴や、極度に抑制した動きの特徴などから、舞踏の系譜に連なるアーティストとして認識されることが多い。⁶ その高い知名度にも関わらず、彼らに関する学術的な研究は皆無である。新聞や雑誌において、作風の特徴が評されることはあっても、彼らの舞踊の全体像を探るような踏み込んだ議論がなされたことはない。また、裸体という観点からも、新聞・雑誌の作品批評でその断片が読み取れるにすぎない。批評家のL.ペランは1984年のアメリカン・ダンス・フェスティバルで上演された*Grain*について、「私たちのほとんどは舞台での裸体—特に床に寝ころぶエイコのようなやり方で—を見たことがなく」⁷ 強い衝撃を受けたと述べている。同様に、批評家のK.D.アリエルは、*Grain*が人生を変えるほどの体験として、マーサ・グラハムの作品と並び人生における上位5作品に入る芸術的出会いだったとしている。⁸ 批評からはエイコ&コマの裸体作品が驚きを持って受け止められた事は伺えても、その表現の詳細は不明瞭なままである。

そこで本研究では、第一に文献研究によって作品の背景となるエイコ&コマの裸体観や舞踊観を明らかにする。その上で、第二に作品分析を通じたエイコ&コマの裸体作品の特性を明らかにする。ダンスにおける裸体の表象についての洞察を得ることを目指し、文献研究と作品分析の両方からエイコ&コマの裸体アプローチを論じていくことを本研究の目的とする⁹。

II. 研究方法

1. 文献研究

エイコ&コマのダンスに関しては、前述の通り学術的先行研究がないため、新聞・雑誌の批評記事の他、エイコが執筆したエッセイを参照した。しかしそれだけでは彼らの思想を知るには不十分であったため、エイコを招いたワークショップ、講演会を行い、その内容を分析データとした。¹⁰ また、2006年から現在に至るまでに、断続的なインタビューを行った。インタビューは、フォーマルなものに加え、インフォーマルな会話で得た内容も本人の同意を得た上で分析データとして活用した。

エイコは雄弁なアーティストであり、2007年には修士論文をニューヨーク大学に提出している。¹¹ エイコ&コマは常に徹底的な議論によって創作を進めるが、対外的にはエイコがエイコ&コマの活動について語ることが多い。そのため本研

究においても、必然的にエイコの言説を参照する機会が多くなった。長年共に創作活動を行うコラボレーション・アーティストたちに多く見られるように、互いに触発され思想的に影響を受け合っていることから、もはやどこまでが個人の意見か特定するのが難しいことがある。しかし、本来であればエイコとコマの言説は慎重に検討し、その差異を把握していかなければならないだろう。これは今後のエイコ&コマ研究において重要な課題になると思われる。本研究は、このようなデータ上の限界を踏まえつつ、エイコ側から照射したエイコ&コマ象を手掛かりに考察を進めるものとする。

2. 作品分析

(1) 分析の対象作品

エイコ&コマは、1980年代には、映像のために振り付けた作品（通常「フィルム／ビデオダンス (film / videodance)」と呼ばれる映像作品）も手掛けるようになった。その背景には、彼らがダンス活動を幅広く伝える手段として、映像というメディアの有効性に着目したことがある。映像作品は、劇場作品に比べて、地域・社会の階層的にもダンスに馴染みのない観客の目に留まる機会を各段に増やす。つまり、劇場作品とは異なる世界を追究するというより、映像制作の主要な動機としてその映像のもつ利便性に目をつけたのである。従って、映像作品への取り組みは新たな冒険でありつつも、その根幹は劇場作品のなだらかな延長線上にあるといつてよい。¹² 映像作品は現在（2009年3月の時点）まで7作品あり¹³、そのうち5つが裸体作品である。*Bone Dream* (1985)、*Lament* (1986)、*Undertow* (1988)、*Breath* (1999)の4つが全裸による作品であり、*Husk* (1987)の1作品が半裸による作品である。¹⁴

エイコ&コマは通常、振り付け、衣装舞台美術や音楽など作品に関わる全ての要素を二人のコラボレーションによって行う。映像作品においても、撮影される側（ダンサー）と撮影側（カメラ）を分断せず、撮影中複数のモニターを周りに設置し、フレームへの出入りや全体のバランス、動きを確認し工夫しながら自ら動くという、ダンサー兼映像編集者／演出家の役割を同時にこなしている。¹⁵ 撮影者の主観が反映される舞台の記録映像と比べて、映像作品には彼らの舞踊観が明確に反映されていると思われた。従って本研究では、分析対象を裸体の映像作品に限定し、上記5つの作品を分析対象とした。

(2) 作品分析の方法

本研究ではエイコ&コマの裸体映像作品の特徴を明らかにするために、作品全体（総時間）を分

析対象として、時間・空間・力動性・身体の側面からの分析を行った。分析方法には、ラバンの身体運動理論をもとに分析法としての研究が進んでいるLMA (Laban Movement Analysis)¹⁶に着目し、中でもLMAの専門家であり、1980年代にいち早くLMAを活かしたダンススタイル分析法の開発に着手したV.マレティック (Vera Maletic) の理論を参照した。¹⁷ また、本研究の分析対象は映像作品であるために、これに加えてカメラの角度と編集効果について検討を行うことにした。具体的には、カメラの角度として、①被写体をとらえるカメラの向き(見下ろす角度を「ハイ」、見上げる角度を「ロー」と)、②カメラと被写体との距離(これは被写体との距離が近い順に4段階(クローズ・アップ、アップ、ミドル・ショット、ロング・ショット)¹⁸の二つの点から分析し、作品における出現率を算出した。

III. 結果

III-1. 文献研究結果：エイコ&コマと裸体

1. 人間を解放する手段としての裸体

通常「裸」という言葉で想起するのは、人間の裸であるが、エイコ&コマにとっての裸は特に人間に限ったものではなく、石や山など自然界のあらゆるものの姿である。そして人間もまた文化的記号の象徴である衣服を取り去ることによって、これら自然界のものと同次元の存在になると考える。エイコは「男である、女であるという事も忘れたい。木とか魚とかになりたい」¹⁹と述べ、自然の裸性について次のように語っている。

魚屋にいけば魚がいっぱい並んでいる。魚は洋服を着ていない。スーパーにいくと切り身になってパックされて売られている。あれが洋服だと思うんですね。魚にとっては。まあ死んでからですけど。いけすなんかでも魚が泳いでいる。石も裸である。山も裸ですね。海も。火も裸です。葉っぱが落ちたりします。でもそんな鬚が伸びたりするのと同じです。そんな風に、人間であることを否定するのではないけれど、もう少し幅広い中で、ときたま人間であることを忘れるような、ちょっと猿だった時のことを思い出したり。もしかしたら生まれる前に熊だったかもしれない。そのような線で衣装も考えるし、裸も考える。²⁰ [下線筆者]

この点について、コマもインタビューの中でエイコに同意しつつ、次のように述べている。

エイコは「ダンスをする欲求の一部は、人間であることから解放されることだと思っ

ているので、植物や動物のように踊りたいと常に思っています。私たちは表現したいと思っているわけではなく・・・」と述べたところ、コマはこの考えを次の言葉で締めくくった「人間の感情をね」。コマはまた「私たちは植物や人間や山と同じです」と述べた。²¹ [下線筆者]

彼らが裸体についての言及する際に、頻出するのが「人間であることを忘れる(解放する)」という言葉である。また、「身体を風景に戻す」という言葉を「身体は風景であり、風景は身体である”body is a landscape and landscape is a body”²²というフレーズで繰り返し語る。彼らにとっての人間が裸になるということは、性的な意味をもつのではなく、様々な社会的コード、過剰な文化の網に縛られた身体をもう一度自然に、風景に戻すという意味をもつ。それは、地上の覇者としての特権的な位置付けから人間を解放し、生物・無生物を問わず自然界のあらゆるものと同じ次元で人間の身体を見直すためのアプローチでもあるといえる。

2. 自然に調和する裸体の二つの側面：「無防備なからだ」と「センシュアルなからだ」

裸体について語るエイコの言葉から、さらに自然の一部としての裸体を通して追求する二つの方向性が読み取れる。一つは自然の覇者としての強い姿ではなく、弱く、情けなく、だらしのない「無防備なからだ」である。彼らが思い描くのは、「本質的に人間が動物に恐れを抱いていたときの、人間がもっと命におびえていた時の、そういう時の情景」²³であり、そこに現れる無防備なからだである。もう一つは、生物としての人間の肉体の美しさである。エイコはそれを「セクシュアル “sexual”」ではなく「センシュアル “sensual”」という言葉を使って説明する。

「センシュアル」とは通常日本語で「官能」と訳される。それは感覚器官を通して得られる快さを意味するが、日本では通常「官能小説」という言葉にも表れているように、特に肉体的、性的快感を指して使われる場合が多い。しかし、彼らにとって「センシュアル」は、sensualの基盤である “sense”，五感によって感じるという意味合いが強く、より幅広い意味での感覚的な快さを意味する。エイコはあえて「センシュアル」を定義づけるとしたら、「五感が呼んだり呼ばれたりすること」²⁴であると述べている。学生を対象にしたワークショップ形式の授業の中で “sensuality” と “sexuality” の違いを次のように説明した。

“sexuality” って言葉知ってる？ sexに関する感覚はsexuality.

“sensuality” って言葉知ってる？ 「あの人

表1 作品の概要

作品名	BONE DREAM (1985)	LAMENT (1986)	HUSK (1987)	UNDERTOW (1988)	BREATH (1999)
作品概要	<p>制作者：エイコ&コマ、共 同制作者：ジェフ・ブッシュ、 セリア・イビオテイス 音楽：フィル・リー、 音楽編集：エイコ&コマ 撮影場所・年：Arc Studio, New York, 1985 ダンサー：エイコ&コマ 作品時間約7分 白黒映像</p>	<p>制作者：エイコ&コマ 共同編集：ジェームス・バイ ン、1986 音楽：カルマ・モフエット 撮影場所・年：Triplex Theatre, New York, 1985 ダンサー：エイコ 作品時間：約9分 カラー映像</p>	<p>制作者：エイコ&コマ 撮影場所・年：the Kampo Cultural Center, New York, NY, 1987 撮影：コマ ダンサー：エイコ 作品時間：約9分 カラー映像</p>	<p>制作者：エイコ&コマ 撮影場所・年：Jersey City (NJ) State College, 1988 撮影：ジェームス・バイン 音楽：鳥養潮 編集：ジェームス・バイン、エイコ& コマ CMX editor JOE DE PIERRO ダンサー：エイコ&コマ 作品時間：約7分 白黒映像</p>	<p>制作者：エイコ&コマ 撮影場所・年：the Whitney Museum of American Art, New York, NY, 1998 撮影：ジェリー・パンサー 編集：エイコ&コマとジェリー・パン サー、フラノイス・バーナディ ダンサー：エイコ&コマ/作品時間約 15分 上演：Dance on Camera Festival 2001 at Lincoln Center. カラー映像</p>
	(全裸)	(全裸)	(半裸)	(全裸)	(全裸)
	(助成金) Foundation for Independent Artists, National Endowment for the Arts	(委託) Walker Art Center, Minneapolis, MN (助成金) National Endowment for the Arts and the Jerome Foundation, St. Paul, MN	(助成金) National Endowment for the Arts	(助成金) National Endowment for the Arts	(委託) Jerome Robbins Archive of the Recorded Moving Image at the New York Public Library for the Performing Arts/Dance Collection (助成金) NIPAD(National Initiative to Preserve America's Dance)Jerome Robbins Archive of the Recorded Moving Image at the New York Public Library for the Performing Arts/Dance Collection
	(主な内容) ビデオダンスに 取り組み始めた初期の作品。 カメラと被写体との関係を 試行錯誤して創られた。	(主な内容) 1984年に上演し た作品Elegyから動きの材料 をもってきた作品。水をはっ た暗い空間に身体が浮かび 上がる。水と関わりながら動 く。	(主な内容) 撮影者を専門のカメラマン ではなく、パートナーのコマが行うこ とで、撮る者と撮られる者の入り組ん だ関係性を模索した作品。木の葉が舞 う中でエイコが横たわり、動く。	(主な内容) これまでと異なるカメラア ングルを試行した作品。上から撮られ た身体は宇宙空間を漂うような印象を 与える。	(概要) 1998年に行われた Whitney Museum 委託の4週間のインスタレー ションを映像化した作品。2001年の米 国Dance on Camera Festivalにて上映 される。Huskと同様に、エイココマ の身体を葉や土などが体の部分を覆っ ている。照明の効果によって陰影が体 を様々な表情に変化させる。
	(カメラ・編集) カメラ1台。 手持ちでの撮影。全くのノー カットで何度も撮影が行わ れた。	(カメラ・編集) カメラ1台。 カメラを三脚で固定しての 撮影。三脚を一番低くしての 撮影が行われた。	(カメラ・編集) カメラ1台。カメラの 一番低いアングルを求めて、テニスボー ルの上にカメラを置いて撮影。全くの ノーカットで何度も撮影が行われた。	(カメラ・編集) カメラ1台。カメラを 上からつるして撮影。大きなセクショ ンごとに撮影が行われた。	(カメラ・編集) カメラ1台。クレレン を使用。細かく編集が行われ、作品最 後の数分はノーカットで撮影された。
	(美術) 水	(美術) 水	(美術) 木の葉		(美術) 森の中のような風景 (土、葉)

センスいいね」って日本語じゃ簡単に使うけれども、感性。感性。その感性って言うのは全てに対する感じる気持ちですね。当然sexも感じないと意味ないので、sexも入ってるんですけど、食べる、聞く、見る、またそういうことの動詞を抜きにしても感性ってものがいっぱいあると思うんですね。その感じ、senseに関わる気持ちが“sensuality”, sexに関するものが“sexuality”。²⁵ [下線筆者]

エイコによれば、人は日々の生活の中で様々な「センシュアル」なものを体験する。

新しい葉っぱが出てきたときはすごくセンシュアルですよ、それから金魚なんかもすごくセンシュアルですよ。魚屋さんにいってもありますよね。センシュアリティというものが限りなく広がっているもので……。²⁶

彼らは「裸をショックなものとして提出するのでも、挑戦的なものとして提出するのでも」²⁷なく、人間を解放する手段と見なす。そしてそれは弱くだらしな無防備な身体を提示し、木の葉や魚と同様の「センシュアリティ」を喚起する手段なのである。

III-2. 作品分析結果

表1は、分析作品の概要を示している。分析対象となる映像作品は全てNational Endowment for the Artsをはじめとする助成金によって製作されている。最初の裸体の映像作品である*Bone Dream*は映像の特性を探りながら撮影を進めた習作というべきものであり²⁸、唯一1990年代に創られた*Breath*は最も予算をかけた大掛かりな作品になっている。

表2はV.マレティックのダンススタイル分析法に基づく分析結果であり、図1～図3はカメラ

表2 V.マレティックのダンススタイル分析法に基づく分析結果

1. 時間性 (Temporality)
①全体の時間構成：連続的 (Sequential) ②動きのリズム—音楽との関係：自由リズム (Free rhythm)
2. 空間性 (Spatiality)
①フローア・パターン→移動することに重点がない ②シェイプ：三次元 (Curving) (ツイストなど3次元的な動きが強調されている) ③方向性 (Orientation)：多次元
3. 力動性・エネルギー (Dynamic/Energy)
①全体のエネルギー構成：未完了相 (Atelic) →一定のエネルギーレベル ②フレーズにおけるエネルギー構成→平坦なエネルギーレベル (even phrase) ③エフォートパターンによる力動性 (SWTF components) ※力性ファクター (light), 時間性ファクター (sustained) と流れファクター (bound)・空間性(indirect)ファクターとの関連
4. 身体 (Body)
①動きの始動部位 (Body Initiation)：複数 (multiple) ②身体の関わりかた (Body Participation) 身体全体 (whole body) [Postural] と部分 (isolating particular areas) [Gestural] の両方。 ③身体の流れ：連続的 (Successive) ④身体動作：ジェスチャー (gesture)

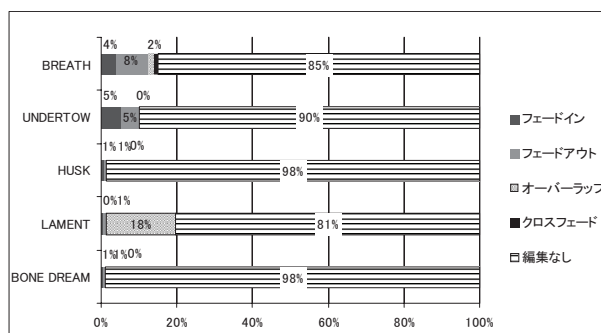


図1 作品における編集効果の分析結果

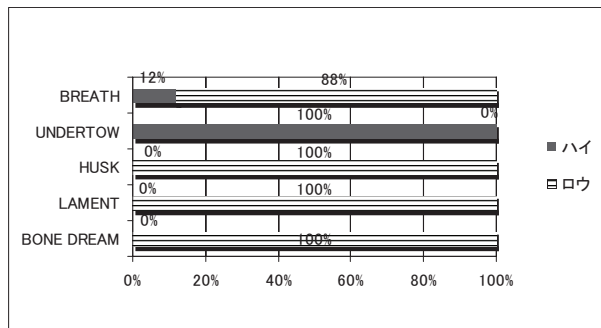


図2 被写体を撮る位置の分析結果

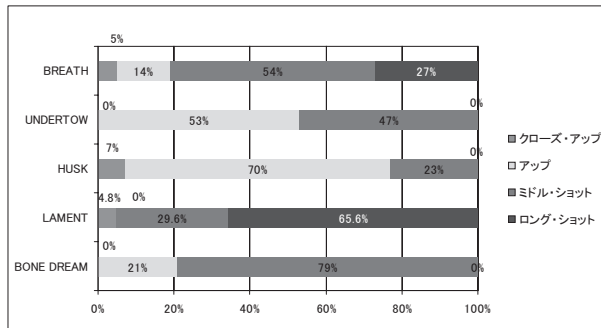


図3 被写体との距離の分析結果

の角度及び編集効果の分析結果である。以下では、これらを総合して浮かび上がる「時間性・力動性・空間性における連続性」と「身体の多面性」について述べる。

1. 時間・力動・空間的側面における連続性：

(1) 時間的側面における連続性

5作品のうち、*Breath* (約15分) 以外は10分以内の作品時間である。エイコ&コマの映像作品では、音楽は編集段階で挿入される。それらの音楽の特徴としては、虫や風の音など自然音に近いものや (*Husk*, *Undertow*, *Breath*), *Bone Dream*, *Lament*におけるフィル・リーやカルマ・モフェットによる持続的な音楽である。

また、映像の時間的特性として、ショット (映像の最小構成単位) の切り替えが少ないことが挙げられる。図1は5作品の時間構成における編集効果の時間を抽出し、その内容を表したものである。顕著であるのは、5作品の80%以上が「編集なし」で構成されている点である。*Breath*は最も編集にこだわった作品とされているが、それでも編集が行われているのは作品全体の15%にすぎない。そして、編集効果もわずかフェードイン、フェードアウト、オーバーラップ、クロスフェードの4種類のみであり²⁹、複雑で技巧的な編集は極力排除されている。これらの4種類はどれも時間をかけて切り替える編集効果であり、ショット

の切り替えによって生まれるカメラの外的リズムが抑えられている。つまり、カメラの内側、映し出されている世界の時間的な流れが途切れないように創られている。

(2) 力動的側面における連続性

作品の構成及び動きの面において、終始緩急をおさえた一定のエネルギーレベルを維持している。被写体である身体の動きは、エフォートでいうと「軽い (light)」「力性」・「持続的 (sustained)」「時間性」³⁰・「拘束的 (bound)」「流れ」と特徴づけることができる。体の動きが決して止まることなく、そして周囲の水や土や葉を確かめるように、「持続的」に動いている。

(3) 空間的側面における連続性

映像の編集効果を分析した結果、5作品全てフェードインにはじまりフェードアウトで終わる構成となっている。*Lament*では水をはった暗い抽象的な場、*Husk*や*Breath*では森の中のような風景 (葉、土) など、彼らが「環境」³¹と呼ぶ延々と続くような情景が設定されている。*Husk*では木の葉が散る状況の中に横たわったエイコが、この葉が風で吹かれる中動き続ける。*Breath*では、土の中に横たわったエイコが動く。これらの作品では共に葉や土などが体の部分を覆い、カメラのフレームを超えて広がるような拡張的な場の連続性は、フェードイン・フェードアウトという編集効果によっても高められている。つまり、見る者

に既にそこにあった風景の一部を覗き見たかのような錯覚をおこさせる空間構成である。

2. 身体的側面における多面性：

(1) 身体の動きの多面性

表2にあるように、身体の動きの始動部位は複数あり、身体は部分から全体、全体から部分、また動く部分も多様に変化しながら動いている。³²特に足、指、首筋、背骨など、普段意識しづらい身体部位が映し出され、時に様々な部位がそれぞれに関わりあう(図5、図6)。



図4 Breath

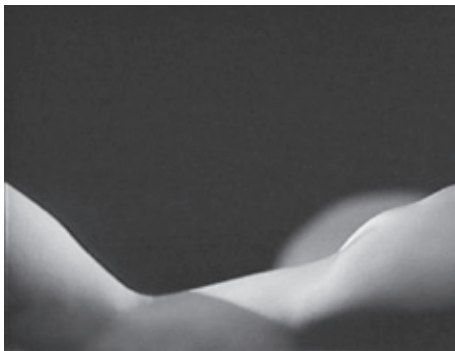


図5 Bone Dream

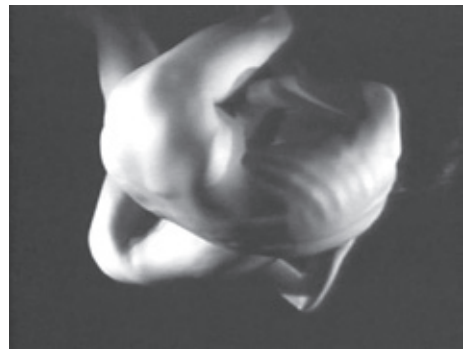


図6 二つの重なりあう身体 (Undertow)



図7 水をはった床の上を動く (Lament)

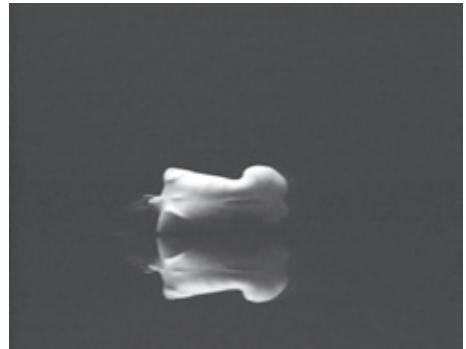


図8 冒頭の後ろ向きの姿 (Lament)

(2) カメラによる多面的身体の前景化

カメラの内側の身体は、その姿勢そのものが非日常的である。人間の象徴ともいえる立位姿勢や歩く姿は描かれない。*Lament*では決して手足が床から離れず、その姿は四本足の動物を思わせる(図7)。図8の*Lament*の冒頭の場面が典型的であるように、後ろ向きの背中が印象的なショットが多く、身体を正面から捉える構図は全作品を通して一度も出てこない。*Husk*や*Breath*では、土や葉の中にうごめく虫のように横たわりゆっくりと動く(図9・図10)。

被写体を捉える高さを分析した結果、エイコ自ら意図的に通常と異なる高い位置からの(ハイ)アングルに挑戦したと語る*Undertow*(図11)以外の4作品は、圧倒的に下からの(ロー)アングルを採っていることが明らかとなった(図2グラフ)。³³たとえば*Bone Dream*では、顔がなく臀部が上になった胸部をローアングルから撮った場面がある。もはや人体には見えないような不思議な体の表情を醸し出している(図12)。床に這いつくばった身体部位を下から見上げるようなアングルでとらえることによって、身体の多面性を引き出し、通常の身体感覚から乖離した、異質なものと変貌させている。

また、カメラは被写体をとらえる高さだけではなく、その距離との関係においても、身体の多面性を引き出すものとなっている。図3のグラフは、5作品を被写体の撮影サイズ（カメラとカメラの距離）を4段階で分析した結果である。身体全体（頭から足先まで）がカメラのフレーム内に収まるサイズをロング・ショットとすると、ミドル・ショットは通常バスト・ショットとも言われる上半身がフレーム内に収まるサイズである（図13）。アップ・ショットは身体の一部を接写したもので

あり、クローズ・アップはさらに至近距離で身体をとらえたショットである（図14）。*Lament*以外の作品ではロング・ショットの割合が少なく、体の一部を映すショット（ミドル・ショット／アップ・ショット／クローズ・アップ）が高率になっている。ミドル・ショット（*Bone Dream*：79%、*Undertow*：47%、*Breath*：54%）、アップショット（*Husk*：70%、*Undertow*：53%）の数値が高く、クローズ・アップは全作品において10%以下、ロング・ショットは*Lament*（65.6%）と*Breath*（27%）



図9 枯葉の中を背中中で動く (*Husk*)



図10 うつ伏せ (*Breath*)



図11 上から見下ろすハイ・アングル (*Undertow*)



図12 身体の上下の逆転 (*Bone Dream*)

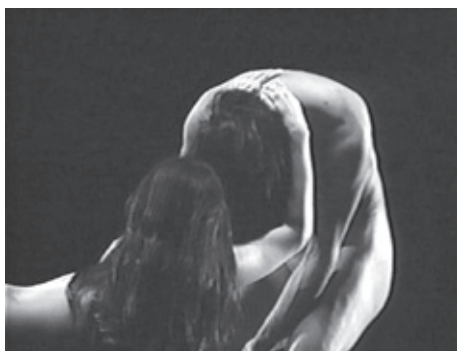


図13 ミドル・ショット (*Bone Dream*)

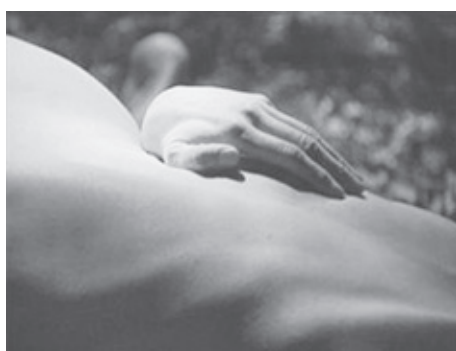


図14 クローズアップ (*Husk*)

以外の3作品では0%となっている。つまり、身体に最大限迫ったクローズ・アップは数値的には高くないものの、基本的にはミドル・ショットとアップショットという身体の一部に迫るカメラワークになっていることが明らかとなった。

IV. 考察

本研究では、まず文献研究によって、裸体が弱く無防備な身体、そして肉体そのもののセンシユアルな美しさを提示する手段であり、人間を解放するための重要なアプローチと見なしていることを導き出した。

次に作品の映像分析によって、「時間・力動・空間的側面における連続性」、「身体的側面における多面性」という大きな二つの特性が明らかになった。一つ目の「時間・力動・空間的側面における連続性」に関しては、非常にゆっくりとした「動いていないような動き“motionless motion”」がエイコ&コマのダンスの特徴的な要素であることは、これまで多くの批評で指摘されてきた。³⁴一見すると止まっているかのような非常にゆっくりとした連続的な動きは、5作品の全てにおいて顕著な特色として表れていた。そして、本研究の映像分析によって、動きだけではなく、映像の編集による空間や音の側面におも連続的な身体の動きを妨げないように工夫されていることが明らかとなった。³⁵短いショットの技巧的な編集は、見る者の集中を阻害しかねないものとして、極力抑えられていた。つまり、全てが一体となって、途切れることなく静かにゆっくりと移りゆく世界を作り上げているといえる。

また、映像分析より明かとなった二つ目の特性「身体的側面における多面性」については、カメラとの関係における身体の姿勢、そして身体をとらえるカメラの距離やアングルにおいて、舞台では見えない身体の動きを巨視化し、微細で多元的・多層的な身体像を浮き彫りにしていた。これは、

部分を切り取るというカメラの特性を活かしたものである。そこに現れる裸象は、見る者の日常的な身体感覚を根底から揺さぶり、新たな身体像を突きつけるものである。一つ目の特性である「時間・力動・空間的側面における連続性」は、この多面的な身体を際立たせるための演出的アプローチになっているともいえるだろう。

以下では、このようなエイコ&コマの映像作品における裸体像について議論する。

自然と調和した裸体

作品分析では、カメラのアングルや身体の姿勢によって、多面的な身体像を浮き彫りにしていることが明らかであった。通常裸体をモチーフにした絵画やヌード写真では、胸や陰部など性的特徴を露わにするような正面を向いた構図が多用されるが、エイコ&コマの作品ではそれを避けるかのように背面が頻出する。カメラのアングル、身体の向き、動き、さらに葉や土などの舞台美術を巧みに使って性的特徴を消しており、造形的に抽象化されたものとなっている。

一方で、こうした抽象化された非日常的な身体は、機械的・無機的なものでもない。性的ではないが、触覚を刺激するような質感に溢れている。普段意識化されにくい手や足をクローズ・アップで捉え、肌のなめらかな質感を浮かび上げさせている。*Bone Dream*や*Undertow*において顕著であったように影は重要な演出要素であり、舞台美術によって身体に陰影をつけることによって特に身体の皮膚やその形状を前景化している。例えば*Lament*における体から滴る水の流れ、*Husk*や*Breath*における体にまとわりつき、肌にすいつくような木の葉や土など、どれも体の動きと同様に非常に触感的である(図15、図16)。*Husk*と*Breath*では、造形的に抽象化された身体が土や木の葉などと同次元で、自然と調和し自然の風景に溶け込むような形で描かれている。裸体によって人間の身体を風景の一部に戻すというエイコ&コマの考えは、



図15 手から水が滴る (Lament)



図16 葉が足を触る (Husk)



図17 ビル・ブランド
East Sussex Coast (1953)



図18 ビル・ブランド
Nude, Baie des Anges, France, (1959)

緻密に計算されたカメラワークによる身体の部分化と、五感にうったえるような演出によって具現化されているといえるだろう。

裸体を自然の風景に溶け込ませるアプローチは、純粹造形主義の影響下にあった20世紀のエドワード・ウェストン、ビル・ブランドといったヌード写真家たちの裸体の造形的抽象化の試みと共通する部分が多々ある。彼らは当時主流であった絵画的な規範への追従を脱し、写真でしかなし得ないヌード表現を追究していた。有名なビル・ブランドの「パースペクティブ・オヴ・ヌード (Perspective of Nude)」シリーズでは、女性の裸体をカメラの操作によって切り取り、オブジェとして提示している。その写真の多くが海辺や土など自然の風景に溶け込むような形で撮られている。

多木浩二は著書『ヌード写真』において、ビル・ブランドの『風景とヌード』に関して「身体(ほとんどは女性の身体)を裸にして撮影するが、あくまでその形態の美を問題にする『芸術的』なヌード写真を求める方向であった」³⁶、また「たしかに女性の身体らしきものを撮りながら、もはや性を主題にしようとはしなかったといってもよかろう。彼はそのとき女性の身体全体を見せようとはしていなかったし、極端にクローズ・アップして部分だけを抽象的な画面に構成するか、あるいは風景の一部として見ていたのである」³⁷と述べ、その写真が表すのは性的衝動が排除された、無性化した身体であると結論づけている。

エイコ&コマの裸体もまた、無性化した身体といえるほど、性が前面にでないような構造になっていた。その裸象は自然界の多種多様な質感を表すように、ざわざわしたり、ごつごつしたり、なめらかであったりと五感、特に触感にうったえる

ような多様な質感を有するものとして、描かれている。それはあたたかさ、安心感、なつかしさ等々、深層に眠る人間の記憶を呼び覚ますようなものである。彼らの場合、そこにさらに持続的変化、つまりダンス特有の時間性・力動性を活かす形で、自然に調和する人間の姿を表したといえよう。

V. 結論

本研究ではまず文献研究からエイコ&コマの裸体観を検討した。その結果、彼らにとって裸体とは、人間という枠組みからの解放し、自然に還すための手段であることが明らかとなった。裸体を通して弱く無防備なからだ、そして五感に訴えるような肉体そのものの美を提出することを目指しているといえる。

次に、5つの裸体の映像作品の分析を行った結果、「時間・力動・空間的側面における連続性」、「身体的側面における多面性」という二つの特性を導きだした。身体は途切れない時空間の中で部分的に切り取られ、意識化されない部位が前景化され、皮膚や骨などの質感が浮き彫りとなっていた。その質感は、舞台美術である木の葉や土など自然の風景の一部として描きだされていた。これは、彼らの思想的基盤となるアニミズム的自然観の反映と見なすことができるだろう。

本稿の冒頭でも触れたように、裸という表現手段は時に性的な観点からのみ注目を集めてしまう傾向にある。裸体に付随するセクシュアリティ、社会体制への問題提起として裸体に着目するアーティストも多い。しかし、エイコ&コマにとっての裸体は思想的にも性を主題にするものではなく、具体的な作品の中でも性的な刺激を喚起する猥雑的な表現とはほど遠いものであった。裸体とは肉

体そのものを提示するためであり、彼らはそれを性的リアリズム性を抑制した形で実現したといえるだろう。

[図出典]

図4

個人蔵 Eiko & Koma, *Breath*, Videographed June 8 and 15, 1998 at the Whitney Museum of American Art, New York, NY, by Jerry Pantzer. Edited by Eiko & Koma in collaboration with Jerry Pantzer.

図7・図8・図15

個人蔵 Eiko & Koma, *Lament*, Videographed July, 1985 at the Triplex Theatre, New York, NY. Edited 1986. A collaboration with James Byrne.

図9・図10・図14・図16

個人蔵 Eiko & Koma, *Husk*, Videographed May, 1987 at the Kampo Cultural Center, New York, NY.

図5・図12・図13

個人蔵 Eiko & Koma, *Bone Dream*, at Arc Studio, New York, NY.

図6・図11

個人蔵 Eiko & Koma, *Undertow*, Videographed August, 1988 at Jersey City (NJ) Stage College. Edited by Eiko & Koma and James Byrne. May, 1987 at the Kampo Cultural Center, New York, NY.

図17

[http://www.faheykleingallery.com-BILL BRANDT_05](http://www.faheykleingallery.com-BILLBRANDT_05)

図18

[http://www.faheykleingallery.com-BILL BRANDT_07](http://www.faheykleingallery.com-BILLBRANDT_07)

[注]

- 1 例えば写真の裸体論で著名な伊藤俊治は、裸象が現出する性のイメージを政治的・社会的な力学との関連から分析し、裸体がいかに時代の身体意識の変容に関わってきたかを考察している。伊藤俊治『裸体の森へー感情のイコノグラフィー』東京：筑摩書房1985年。
- 2 Kourlas, Gia. "The Essentials of Dance." *New York Times* 12. Feb. 2006. 裸体による作品を手がけたアーティストとして、次の名前を挙げている。Rose Anne Spradlin・Miguel Gutierrez・Ann Liv Young・DD Dorvillier・Sasha Waltz・Pascal Rambert and Ohad Naharin・Jeremy Wade,そして Heather kravas / Antonija Livingstone.
- 3 2005年10月26日号の『Newsweek』が特集した「世界が尊敬する日本人」の100人にも選ばれている。1997年に科学、社会活動全域を対象とする、マッカーサー賞を日本人またコラボレーションアーティストと

しても初めて受賞。また“アメリカモダンダンスへの生涯にわたる貢献”をたたえて1年に一人選ばれるアメリカンダンスフェスティバルスクリプト賞とダンスマガジン賞を2004年と2006年にそれぞれアジア人としてはじめて受賞。そして2006年にはアメリカのすべての芸術分野を対象とするアメリカ合衆国芸術家賞第一回目を受賞している。

4 Sako, Haruko. interview with Eiko Otake. 21. Dec. 2007.

5 本論文では、「全裸」「半裸」の定義を日本国語大辞典に準じて次のように定義する。全裸:「身になにもつけていないこと」(日本国語大辞典 第二版 第8巻 東京:小学館 2001年 p.101) / 半裸:「半身、とくに上半身がはだかであること」(日本国語大辞典 第二版 第11巻 東京:小学館 2001年 p.101) また、こうした裸による作品を「裸体作品」とする。

6 尾竹永子と隆は1972年に二人はエイコ&コマとして活動を始め、1973年に渡欧する。ドイツでマニアシュミエル(ドイツの前衛ダンスであるノイエタンツの巨星マリー・ヴィグマンの高弟子)に師事し、1973年にケルン振付コンペティションに入賞したことを契機に、ヨーロッパで公演を重ねる。決定的な転機が訪れたのは1976年の米国ニューヨークでのデビューであり、それ以降米国に移住し、ニューヨークを拠点として創作活動を続けている。土方巽と共に舞踏の創始者として知られる大野一雄の稽古場には、渡欧前と米国に渡る前の1年半の間通っている。

例えば彼らは1989年4月号のDance Magazineの「舞踏の影響下にある振付家を概観する」と題する記事の中で取り上げられており、それらの振付家に共通する特徴として「時間をかけた動作、身体的なメタモルフォーズ(変形)、ジェスチャー上のミニマリズム」が指摘されている。Garafola, Lynn. "Variations on a theme of Butoh." *Dance Magazine* Apr. 1989, pp.66-68.しかし、一方でエイコ&コマはどの様式にも分類できないとする見方もある。"they are known quantity-not categorized as modern dance, postmodern dance, or butoh-just two unique and powerful artists." Jowitt, Deborah. "Dancing in Tune with the Earth." *Dance Magazine* Apr. 2006, p.43.彼らのダンスが舞踏に分類されるか否かについては、様々な見方がある「舞踏」の枠組みを明確にする必要がある。これは論文の趣旨からずれるため、彼らの舞踏家としての位置付けの是非については本論文では保留する。ちなみに、彼ら自身は「舞踏家」と枠づけられることに対して否定的である。彼らは様式分類的な枠組みから常に自由であることを望んでいる。その上で、あえて自己規定をすとしたら、社会において芸術に共感し、芸術を生み出す人を作ろうと働きかける「文化的アクティビスト(cultural activist)」であると述べている。尾竹永子 学習院大学講演・ワークショップ 2006年6月29日。

7 Belans, Linda. "Eiko and Koma: how times have changed." *The News & Observer* 27. June 2007.

8 Ariail, Kate Dobbs. "Looking Toward the Future: Eiko and Koma at ADF." *Classical Voice of North Carolina* <http://www.cvn.org/reviews/2007/062007/ADF7.html>

9 裸体によるダンス作品に関しては、批評文など受け手側の情報が多く、作家の思想が埋もれてしまう傾向にある。そこで、本研究においては、裸体に関する作家の見解を掘り下げて検討することを試みる。

10 彼らの裸体に対する考え方を知る上で重要な手掛かりとなったのが、尾竹永子氏を講師として招聘し2006年6月29日に学習院大学で行われた、尾竹永子氏による「体、影、ロマン、愛、記憶」と題する講演・ワークショップ(学習院大学身体表象文化学主催の連続講演会「越境する愛 交差するジェンダー」の一環としての企画)、また2007年12月17日、21日

に女子美術大学で行われた、尾竹永子氏によるデリ
シャス・ムーヴメント・ワークショップ及び「Eiko
& Komaの作品について」と題する特別講義の内容
であった。

11 エイコ氏は2007年にNYU Gallatin School of
Individual Study Graduate Programに修士論文
“From Trinity to Trinity: Life and Art of
Hibakusha Exemplified by HayashiKyoko.”を提出
し、Master of Artを取得している。

12 彼らは、映像作品の他にも、ダンス界という狭い枠
組みを超えて社会とつながる試みとして、屋外で
公演を行うキャラバン・プロジェクトを1980年代か
ら行うようになった。エイコは次のように述べてい
る。「チケットを払ってもしっかりと劇場で公演もする
が、同時に公園、公民館病院、ショッピングモー
ル・・・それから駐車場など、極端に『え！どうし
てこんなところでやるの！』というところでわざと
やる。それは、私は作戦として、こんなところでこ
んなことが起こりえる訳がないと思うところでやる
ことで、劇場に来てくれない客と出会うということ
と、劇場に来てくれる客が劇場じゃないところに来
てくれるということと、それから、掃除のおばさん
とか、移民とか難民とか、ものすごく貧しい人た
ちが来てくれるということと、それから体が景色だ
ということをもう一度景色に戻すということができ
るということがある。」尾竹永子 学習院大学講演・
ワークショップ 2006年6月29日。

13 2006年に発表された*The Making of Cambodian
Stories*は記録映像であるので、これに含めない。

14 エイコ&コマの映像作品は、2003年に発刊され
たフィルム/ビデオダンスを通史的に概観した
*Envisioning Dance on Film and Video*の対象作品
に選ばれ、エイコ氏のエッセイという形で紹介され
ている。2001年の米国で行われたDance on Camera
Festivalで*Breath*が上映されている。

15 Otake, Eiko. E-mail to the author. 5 Feb. 2009.

16 日本では長く「エフォート・シェイプ運動理論」
(Effort/Shape Movement Analysis)として知られ
ているが現在はLMAと呼ばれる。

17 Maletic, Vera. *On the Aesthetic And Aesthetic
Dimensions of the Dance: A Methodology for
Researching Dance Style*. Diss. (Ph.D) The
OhioState University, 1980. Ann Arbor: UMI, 1981.
/ *Body Space Expression: The Development of
Rudolf Laban's Movement and Dance Concepts*.
New York: Nouton de Gruyter, 1987. / *Workbook
for Effort: Dance Dynamics: Phrasing*. Ohio: Ohio
State University, 2000.

18 それぞれの撮影用語の定義を次の通りとする。ロン
グ・ショット:「被写体とカメラの距離が(最大限
に)遠いショット」、ミドル・ショット:「ロング・
ショットとアップの中間サイズのショット」、ア
ップ:「被写体とカメラの距離が近いショット」、ク
ローズ・アップ:「被写体とカメラの距離が(最大限
に)近いショット」

なお、「カメラの動き」に関しては、カメラを三
脚などで固定して、カメラを左右・上下にする動き
(「パン」)やレンズの動き(「ズーム・イン」/「ズ
ーム・アウト」など)の他に、クレーンでカメラを動
かしている*Breath*のように、カメラ自体を移動させ
て撮影する場合がある。さらにエイコ&コマの映像
作品の場合、被写体であるダンサーがカメラの方に
動くこともあり、映像からカメラの動きを厳密に判
別することが困難であると思われた。そのため、カ
メラの動きに関しては今回研究対象とはしなかった。

19 尾竹永子 学習院大学講演・ワークショップ 2006
年6月29日。

20 尾竹永子 女子美術大学特別授業2007年12月21日。

21 Garafola, op.cit., 70.

22 Otake, Eiko. Proposal draft. 6 April 2006. この中
でエイコは次のようにも述べている。「私たちは自然
を踊る。自然は人間の外部ではなく、人間と融合し
たものである。」

23 尾竹永子 女子美術大学特別授業 2007年12月17日。

24 Sako, op.cit., 21. Dec. 2007.

25 尾竹永子 女子美術大学特別授業 2007年12月17日。

26 尾竹永子 学習院大学講演・ワークショップ 2006
年6月29日。

27 尾竹永子 女子美術大学特別授業2007年12月21日。

28 Otake, Eiko. E-mail to the author. 30 Nov.2008.

29 それぞれの撮影用語の定義を次の通りとする。
フェードイン:「一色の状態から徐々に映像が見え
ている状態に移り変わる」と、フェードアウト:「映
像が見えている状態から徐々に一色に移り変わるこ
と」、オーバーラップ:「2つの映像の片方をフェ
ードアウトし同時に他方をフェードインすることで画
面を切り替える手法。特に二つの映像が重なってい
る状態を意図的に見せていると思われるもの」、ク
ロスフェード「2つの映像の片方をフェードアウト
し同時に他方をフェードインすることで画面を切り
替える手法」

30 LMAのsustained / suddenは「ゆっくり」「遅い」
と和訳されることがあるが、sustainedは必ずし
も「ゆっくり」「遅い」という言葉で想起される時
間的テンポを意味しない。誤解を避けるためにも、
sustainedを「持続的の」(対するsuddenは「突発的の」
と訳すことにした。

31 Otake, Eiko. Interview *Kaigaiju* No.611 Dec.
2003, p.21.

32 LMAでは、ラバンの身体運動理論に基づき、「から
だ全体 (body-as-a-whole)」を使う動きか、「部分的
(gesture)」動きかという点に着目する。エイコ&
コマの場合、どちらが優位ということはいえない。

33 この点についてエイコはメールで次のように語って
いる。「Huskでは1番可能な低いアングルを求めて
床上のテニスボールの上にカメラをおいてカメラの
パン(横動き)とズームが手ぶれを少なくできるよ
う工夫しました。これは我々のアイデアです・・・
手持ちだと揺れるし三脚にのせるとその分高さが出
てしまうため。虫けらのような低さで撮りたかつ
た。」Otake, op. cit., 2009.

34 エイコ&コマの作品批評の多くにゆっくりした動
きの特性についての記述が見られる。例: Lewis,
Julinda. Review of New York Performances, 1984.
Dance Magazine May. 1984.p.168. / Garafola,Lynn.
Reviews. *Dance Magazine* Apr. 1987, p.42.

35 考察対象とした5作品の批評文は、作品に対する漠
然とした印象を述べたものがほとんどであり、本研
究で明らかにしたカメラワークや映像の編集につ
いての言及や、時間・空間・力動性・動きの連続性や
多面性を浮き彫りにする構造などを指摘したものは
見られなかった。

36 多木浩二『ヌード写真』東京:岩波書店1992年, p.119.

37 Ibid., p.120.

[本研究は2005年～2007年学習院大学人文科学研究科身
体表象文化学プロジェクトの研究成果及び第60回舞踊
学会大会における口頭発表に基づいている]