

コンテンポラリーダンスにおける振付創作過程の解明

中 野 優 子 (東京大学大学院生)・岡 田 猛 (東京大学)

The purpose of this study is to investigate the creation of a novel choreography in contemporary dance in terms of the relationship between cognitive and physical processes. 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. We then performed three types of analysis on the data obtained. In analysis 1, in order 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 encapsulated 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, applied in organizing and guiding the cycle of 'input' and 'output'. In analysis 2, we examined how this cycle changed during the creation of the dance. The results reveal that the cycle of 'input', 'output', and 'purpose' was refined and developed in three different phases. In analysis 3, based on the results of analyses 1 and 2, we described how actual dance movements were developed in interaction with the cognitive process. In conclusion, the creation of choreography is a dynamic activity that emerges through the complicated interaction of cognitive and physical processes, and develops through various creative acts such as generation, elaboration and integration.

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。本研究は、熟達した^{*1}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ものである。

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^{*4}と乗越^{*5}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。つまり、時代背景により重要視される要素が移り変わり、更に、領域固有の身体運動の型やストーリーがない^{*6}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には、振付家やダンサーによって異なる様々なアプローチがあり^{*5}、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^{*7}ほどに多様化している。例えば、代表的な振付家であるフォーサイスをみてみると、彼の振付創作は、バレエ言語を解体し、独自の法則によって構築し直すことで、身体の動きの可能性を広げている(例えばForsythe^{*8}; ニヶ崎^{*7}など)。一方で、歴史に名を残しているもう一人の著名な振付家であるピナ・バウシュの振付スタイルでは、ダンサーに質問をなげかけて、ダンサーがその質問に答えることで生み出した動きやシーンを繋ぎあわせて作品を創ることで、人間とは何かということを様々な観点から表現している(例えばHoghe^{*9}; ニヶ崎^{*7}など)。このような先人達の特徴から考えると、コンテンポラリーダンスにおける振付創作は、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共通しているといえる。このような共通点を踏まえ、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、1つの振付作品が出来上がるまでに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

に着目して検討することとした。

1.4. 認知プロセスと身体プロセスという観点

ここで、上述した2つの観点（認知プロセスと身体プロセス）について、表現内容と表現形式との関係性を示しながら詳述する。まず、我々の捉える認知プロセスとは「思考・イメージといった本人が活動中に意識している内容」であり、身体プロセスとは「実際に行った身体運動」である。一方で、表現内容と表現形式については、様々な議論が行われており（例えば芸術一般についてはDewey^{*10}、舞踊においてはH'Doubler^{*11}など）、一義的には定義できないのが現状である^{*12,13}。その上、表現内容と表現形式の両者を区分することも困難であることも指摘されている^{*14}。しかし、このような様々な議論においても共通していると考えられる点は、「表現内容」と「表現形式」は作品に焦点があてられているという点である。この点について、例えば井村^{*14}は、芸術作品において「一般に内容は表現されるもの、形式はこれを表現するもの（p153）」と述べており、利光^{*13}は、内容は「芸術作品においてはその内に含まれたもの、ないしはその内に横たわっているもの（p196）」と捉えると、形式は「内容の存在方式（p194）」^{*12}であると述べている。このように捉えると、作品の表現内容と表現形式の両者は、創作過程という芸術家の認知プロセスと身体プロセスが相互に関わり合う過程を経た、その結果として決定されるという関係性が考えられる。例えば、ダンスにおいては「表現形式」の場合、実際に身体を動かすという身体プロセスだけで、ある表現形式が生まれるのではなく、そこには自分の動きをあらかじめイメージしたり、動いた後に省察をして動きを変更したりという認知プロセスも関与している。以上の議論をまとめると、「表現内容」と「表現形式」は、完成された作品の特徴に焦点があたっているのに対して、「認知プロセス」と「身体プロセス」はその作品を生み出していく過程における振付家・ダンサーの試行錯誤の内容に焦点が当てられている。本研究では、1つの作品が出来上がるまでの、振付家・ダンサーの試行錯誤の過程を捉えることを目標としたため、振付家・ダンサーが創作中に何を考え、どのように行動したのかという「認知プロセス」と「身体プロセス」という観点を設けた。

1.5. 認知プロセスと身体プロセスとの関係性

ダンスの創作過程における認知プロセスと身体プロセスの関係性については、Martin^{*15}が述べるように、理論的には相互に関わり合っている。ダンサーの主観的な観点からみても、細部についてはジャンルによる違いはあるものの、認知

プロセスと身体プロセスの両者が密接に相互作用しながらダンスの創作が行われていることが指摘されている（例えばコンテンポラリーダンス：北村^{*16}、Nakano & Okada^{*17}、ポストモダンダンス：中野・岡田^{*18}；ブレイクダンス：清水・岡田^{*19}など）。にもかかわらず、実証的な先行研究においては、「認知プロセス」か「身体プロセス」の一方の観点のみに焦点をあて、データが収集・分析されている傾向にある。例えば、モーションキャプチャー等を用いたダンスの運動的側面に焦点をあてた研究では、動きの側面のみを捉えていて、その背後にどのようなイメージや思考があるのかということについては明らかにされていない（例えばKirsh^{*20}；海野・曽我・平山^{*21}）。一方で、インタビューなどの手法を用いて認知プロセスに焦点をあてた研究では、思考やイメージの展開は捉えているものの、実際の身体運動の展開は捉えられていない（例えばDe Spain^{*22}）。このような現状を踏まえると、コンテンポラリーダンスの振付創作過程を捉えるために、「認知プロセス」と「身体プロセス」という2つの観点を設け、それぞれに対応するデータを収集し、その2つがどのように相互作用して1つの作品が出来上がるのかに着目して検討することで、創作過程をより立体的かつ多角的に捉えることは、意味があると思われる。ダンスをこのような複数の観点から捉えることの有効性については、Martin^{*15}も「まず舞踊を作りあげている本質を分離し、（中略）舞踊を明瞭な形に構成する過程をみて、初めて、舞踊は、その全貌を浮上し始めるのである（p19）」と述べている。

1.6. 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

そもそもコンテンポラリーダンスにおける振付創作に関する実証的な研究はほとんど見当たらないのが現状である^{*23}。数少ない例外として、まずKirsh、Muntanyola、Jao、Lew、& Sugihara^{*24}やKirsh^{*20}が挙げられる。これらの先行研究では、パリ・オペラ座バレエや、ロイヤルバレエ、サドルーズウェルズ劇場などで作品が上演されている振付家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^{*25}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（1：ダンサーに手本を見せる、2：ダンサーの身体を利用して示す、3：ダンサーに対してイメージを広げる課題を課す）^{*24}と、身体方略（ダンサーが生み出した動きを実際に動いてみた後、独自の観点から動きに変更を加えていく）^{*20}を持つことが明らかになった。このように、Kirshら^{*24}やKirsh^{*20}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ない。更に、Kirsh^{*20}の分析では身体プロセス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プロセスについては十分に明らかに出来ない。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, Malloch, McKechnie, & Steven^{*26}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検討を行っているために、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。

1.7. 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合いという観点から、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を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(分析2)。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(身体運動の展開)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(分析3)。

1.8. コンテンポラリーダンサーの創作現場

では、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^{*5}、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

重要な意味を持っているといえる。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。実証的な研究といっても、実験室実験のような研究者が統制した環境ではなく、ダンサー自身が活動をオーガナイズしている現場に注目することで、プロのダンサーの芸術表現が立ち上がる過程をリアリティをもって捉えることができると考えられる。

1.9. 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、その具体的な指導方法の提案の必要性が主張されている^{*27}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と考えられる。

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(2013年5月7日)」と語ってい

表1 ワークショップの概要

1日目		2日目	
時間(約)	内容	時間(約)	内容
10分	自己紹介	30分	指のダンス
15分	手洗いダンス	15分	ストレッチ、腹筋
30分	ストレッチ	5分	文字ダンス
40分	文字ダンス	7分	休憩
10分	文字ダンス(音楽に合わせる)	5分	文字ダンス
		37分	振付創作

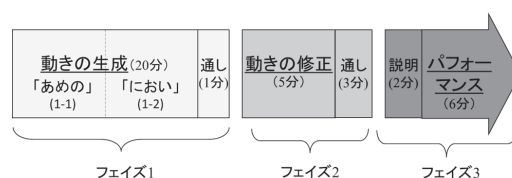


図1 振付創作場面の概要

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ってもらうためには、その場で創るということが大事だから(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。したがって、我々は、森山氏の展開するワークショップの中にも、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が含まれていると考えた。

2.3. ワークショップ

2.3.1. ビデオ撮影

本研究では、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についても記録した。

2.3.2. ワークショップの概要

森山氏により行われたワークショップは、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。なお今回の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体験すること」と設定された。

実際に行われたワークショップは表1の通りであった。「からだで遊ぶ」という目標を達成するために、両日も森山氏は題材として文字ダンス^{*28}を用いていた。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。ワークショップは文字ダンスを中心に、随時ストレッチや呼吸法、手指のダンス等、森山氏独自の身体の使い方や表現方法に関するワークが行われるというものであった。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つのパートに分類された。以下、その3つのパートをそれぞれ順に、フェイズ1、フェイズ2、フェイズ3、とよぶ。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。更に詳述すると「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とよぶ)、「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とよぶ)。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、その後参加者は2つのグループに分かれて音楽に合わせて通して踊った。フェイズ3では森山氏が踊りの心構えを説明し、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)。詳述すると、まずフェイズ1を基準として、森山氏に動きの1つのまとまりである振付ユニットを定めてもらった(図2^{*30})。なお、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。このように、森山氏が1つであると考えるまとまりごとに、全体の振付を区切ってもらい、更にその区切りごとに「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。

2.5. 全体の分析手順

まず、分析1では認知プロセスを捉えるための観点を導出する。次に分析2では分析1で導出し

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
									
両脚をがに股で深く踏み込みながら、指を組み合わせる(3回行う)	右足を一步出しつつ、左人差し指をピンとはねあげ、「s」の字を書く	左右の人差し指を胸の前でくるくる回す	指先を使って、参加者が好きなように「あ」を書く (「あ」)	左肩に右人差し指で「め」を書き、両膝を曲げて両脚で回転する (「め」)	左腕に頭をくぐらせるように動かす (「の」)	息を吸って止め、吐くときに伴う体幹の動きで「に」の縦棒を書く (「に」縦棒)	右横に右足を一步出しながら両腕をクロスする (「に」横棒)	両手で作った「花」で、床と水平に「お」を書く。足は手に追従する (「お」)	腕を左、右の順におろして「い」を書く。右手は地面を触る (「い」)

図2 振付ユニット

た観点をを用いて、その内容が実際の時系列の中でどのように変遷するかについて検討を行う。分析3では分析1, 2で捉えた認知プロセスが実際の身体プロセスとどのように関わって振付創作が営まれていったのかという点について検討する。

3. 分析1 認知プロセスを捉えるための観点的作成

振付家・ダンサーは振付創作の際、どのようなことに注意を向けているのか、その内容を捉える観点的を作成するために、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

データの分析は以下の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。

発話の切片化3)については、単語や1文1文で区切るのではなく、複数の文から構成される意味内容に基づいて発話を切片化した。切片化においては、森山氏の語りの意味を損なわないように、「振付創作の際に森山氏が注意を向けている」意味内容ごとに発話を区切った。なお、語りが複雑な場合もみられたため、第一著者が一人で判断せず、判断が偏らないように清水大地氏と、森山氏の語りがどのようなことを意味しているのか、区切る場所は適切かどうかなどについて協議の上、切片化を行った。清水氏は認知科学を専門としている研究者であり内省インタビューやその分析に携わった経験を有している(例えば清水・岡田^{*31}など)。また、第一著者、清水氏の両者は10年以上のダンス経験も有している。そのため、こ

の2人で作業を行うことによって、森山氏の語りの意味を損なわないように切片化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、清水大地氏の3名で協議の上、類似する切片化された発話を集め、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2参照)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、清水大地氏とは別の認知科学の研究者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2(左半分部分)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」が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が時系列の中でどのように変遷するのかについて検討を行う。

表2 カテゴリの名称, 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		定義	振付ユニット																		合計		
			A		B	C	D	E	F	G	H	I	J	合計									
			P1	P2	P3	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2				
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・身体行為が自身体を認知し更にそれが自分自身の身体にどのように影響するのかに対して意識的になる。	○	●	◎	○		●						○						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。			◎																		
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.身体の時系列的な流れ	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。 b.文字の形 文字の形をきっかけとして踊りを生み出す。									○			○			○				4	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	1.参加者のアイディア・反応	参加者のアイディ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を意識して踊りを創る。							○										○			3	
	5.フォーメーション	参加者が全体としてどのような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		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

4. 分析2 分析1で作成されたカテゴリ内容の変遷

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向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明らかにするために、分析2では、カテゴリ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トの数をカウントした（表2右半分部分）*³²。

4.2. 結果と考察

1) 「目的」

表2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。それに加えて、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
ことが、《自分》が＜味わう＞ことに加えて新たに
言及されていた。

2) 「着想の観点」

「着想の観点」では表2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の2つに分けられるので、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、勢いを利用して、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。このことからフェ
イズ1-1では、前に行われている身体の流れ
や勢いを利用して動きを生成していたといえる。

フェイズ1-2（振付ユニットGからJ）では、フェ
イズ1-1で最も多くの振付ユニットで言及され
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、個別に動きの生成を行っ
た後に、最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2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
という作業を行っていた。例えば、振付ユニッ
トIにおける「花」の動作（図2）を生み出す際
の森山氏の内省は以下の通りである。（）内はわ
かりやすさのために著者らが説明を補足した。

同じ手は使いたくないし、せっかくだからいろ
いろなあれ（身体部位）で。（中略）もう一回「に
おい」に立ち返って、でこういうふうにした（鼻
に両手をあてる）ときに、もうホント思いつきで
「鼻」だな、「花」だなんて思っちゃった。

このように、身体部位（今使っていない身体部位）、
言葉の連想（言語的連想）、花のイメージ（事物
に関するイメージ）から動きを生成している。つ
まりフェイズ1-2では、身体の流れや勢いを利用
して動きを生成していたフェイズ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あること
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＜作品全体に関するイメージ＞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
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、
＜作品全体に関するイメージ＞や、＜作品構造に
関する知識・経験＞が言及され、一連のムーヴメ
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2）。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
ことが分かる。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・経験に基づいて全体を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
されたそれぞれの動き（振付ユニットAからJ）
を精緻化、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、フェ
イズ1の身体の角度・向きという細部というより
も、全体的なポイントである身体運動の空間的側
面であった。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



図3 振付ユニットG

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、一連のムーブメント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、フェイズによって、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。それでは、ここで捉えた認知プロセスはどのように実際の動きと関連していくのか、その点について分析3で検討を行う。

5. 分析3 認知プロセスと身体プロセスの関わり合いの詳細

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、実際に行われた身体運動である身体プロセスは、具体的にどのように関わり合っていくのだろうか。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、内省インタビュー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、図2にもあるように、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。生み出された動きは、正面を向いて立ち、鼻から息を吸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（図3：①から④部分）、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（図3：⑤から⑧部分）。認知プロセスとしては、表2より、「着想の観点」の中でも、身体（今使っている身体部位）、とイメージ

（言語的連想）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（身体の角度・向き）と身体運動の時間的側面（動きの緩急）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に一重線、身体プロセスに対する注意に該当する箇所二重線）。

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」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、にをおいをかく器官である鼻から、鼻の機能の1つである呼吸を連想し、息を吸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、その吸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」の縦棒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（図3：③④部分、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た（具現化の観点：身体運動の時間的側面、動きの緩急）。実際の森山氏の語りでは、以下のように語られている。

「に」を書くか、漢字で書くのか英語で書くのか、「に」のひらがながいいなあ、じゃあ「に」だからじゃあ、まあそれは鼻だよな、やっぱり。まあ吸ってみたいなって。吸う・・・ことがまあ一つ、ああじゃあ吸ってみようか、で吸ってみる、まああとばだからもう吸ったら、なんかも

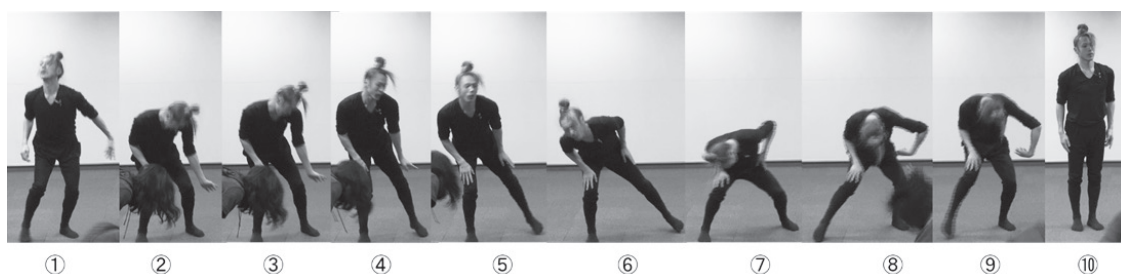


図4 振付ユニットF (フェイズ1)

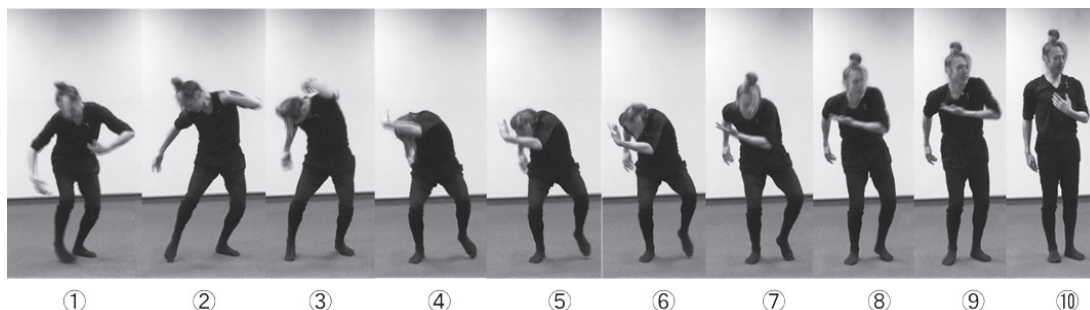


図5 振付ユニットF (フェイズ2)

うここ (肺) にくる、たまるね、そしたら吐くし
かないよねっていう。(中略)で吐く。で吐いたら、
体は自然に動きが出てくるから、ふうーっていう
動きをまあ使って。(中略) (吸って) ふー、あっ
これが一つの振りにしちゃえばいいっていうふう
に考えて、縦のラインでは、(吸って) はー、吐
いたのが「に」のこの流れ (縦棒) として捉えよ
うっていうふうにしてみたっていうのかな。

このように、イメージをきっかけにして、実際
に動いてみる、その動いてみた身体に対して、更
にイメージを加え、それに基づき身体の向きに細
かい角度をつけたり、かつその動きがダンスとし
て成立するように動きにアクセントをつけると
いったような認知プロセスと身体プロセスの相互
作用を経て振付ユニットGは生み出された。

5.2. フェイズ2：振付ユニットF

振付ユニットFは、図2にもあるように、平仮
名の「の」に対応する動きである。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 (図4)。それがフェイズ2では、
「振付ユニット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 (図5)。
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2より、「着想の観点」では、
身体 (今使っている身体部位、身体の時系列的な
流れ) とイメージ (事物に関するイメージ、作品
全体に関するイメージ)、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、図5) ことで、後にくる振付ユニッ
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。実際の森山氏

の語りを以下で記述する。

「の」は、これは動き的にこうきた流れで「の」っていったときに、その、うん、やってみたときになんかここまで来てるのに、なんか途切れちゃった感が僕の中であって、(中略) こう(左肩から)きたもの(直前の動きで使われた左腕)を、利用したかった、うん。それでやってみた。(中略)「あめのにおい」っていう意味では、こう突然息(次の振付ユニットG)にいくよりかは、「の」、「の」が大事なんだけど、そのかき方をどうするかっていうこと。(中略)でもう少しこう、まあ花(振付ユニットI:「お」)までいってるから、そのガムラン(音楽)で花でしようって言って、なんかそういうニュアンスがあるから、こう行ったときになんか花飾りみたいなものを、こう掛けることで、次の花の「におい」につなげられるっていうふうに勝手に思ったと。だからこの首飾りを、(首飾り)にしちゃって。(中略)あっこれの方が、あっそう見えるし、動き的にもしっくりくるし、あっ花飾りにも見えるからいいんじゃないかっていうような。

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相互作用的に展開されるプロセスを経て、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」、それを様々な身体運動として具現化するための「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ダンスムーブメント(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互いに影響を与え合いながら発展し、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、観点とともに詳細かつ実証的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^{*20}やStevens^{*26}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、ダンス創作における認知プロセスと身体プロセスとの関わり合いという知見の一般性について考察する。

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^{*33}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しい点である。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^{*34}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の役割の二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と思われる。岡田^{*35}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^{*35}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^{*35}のモデルにはなかった身体という要素を付け加えている。

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^{*36}）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^{*37}や横地・岡田^{*36}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^{*26}やLeFevre^{*33}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といえる。論文では詳しく触れなかったが、今回の分析においても、コンセプトや創作ビジョンと関連があると考えられる現象がみられた。例えば、具現化の観点の中に「余白としての空間」という興味深い観点があった。これは、身体運動そのものではなく、身体運動が行われた後の空間を見せるために、踊る自分はその中心から外れるというも

のである。この観点は、森山氏が創作において重視している「存在と不在」、「祈り」といった創作ビジョンと関係することが推測される。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. ダンス創作における認知プロセスと身体プロセスの観点の一般性

本研究で明らかにした認知プロセスと身体プロセスとの関わり合いの重要性は、他ジャンルのダンスでも実証的に指摘されはじめている。例えば、コンテンポラリーダンスと同様に独自性が重んじられるブレイクダンスの研究においても、ダンサーが認知プロセスと身体プロセスの関わり合いを密接に行いながら、独自のダンスを生み出し、自らの表現スタイルを構築していくことが明らかになっている^{*19, 31}。この知見は、ダンス創作の際に認知プロセスと身体プロセスが密接に関連するということをデータに基づき実証的に主張している点で本研究と共通点がある。このことから、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は、コンテンポラリーダンスだけでなく、ブレイクダンスといった独自のムーブメント創作が重要視される他のダンス分野にも応用できる可能性があるだろう。更に認知プロセスと身体プロセスとの関わり合いの詳細をみると、ブレイクダンスでは、主に動きそのものについてのイメージや、行った運動によって受けた身体感覚を意識し、それをきっかけとして次の動きを生成するのに対し、コンテンポラリーダンスでは、分析3における振付ユニットFのケースでみられたように、行った動きを何かに見立て（振付ユニットFの場合は花の首飾りなど）、解釈し次の動きにつなげるといった場合がみられた。このように、認知プロセスと身体プロセスの関わり合いの内容や関わり合い方が、ダンスのジャンルによって異なる可能性があると考えられる。よって、認知プロセスと身体プロセスの関わり合いの様相について、それぞれのダンス分野の特徴を考慮して検討していくことが必要であろう。

6.3. 今後の課題

本研究では、一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だろう。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、まず一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、最初の探索的な試みとしては意味があると考えられる。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性を重視して、検討を行っていく必要がある。

また、今回はワークショップにおける振付創作過程を対象とした。これは「独自の新しい動きを生み出す」といった点では、舞台での創作と本質は共通していると考えられるが、舞台作品の創作とワークショップにおける創作とでは、物理的環境（例えば衣装や照明など）や社会的環境（例えば上演時間、共演者がいるかないかなど）が異なる場合もある。コンテンポラリーダンスにおける振付創作過程の全容を明らかにしていくためには、今回明らかになった知見を踏まえて、これらの差異も考慮した更なる検討が必要だと考えられる。更に多くのコンテンポラリーダンサーがワークショップと舞台作品の創作活動の両方を行っている現実^{*5}から考えると、ワークショップと舞台での創作活動の関係性についてもより詳しく検討する必要があるだろう。

謝辞

本研究は、JSPS科研費24243062（代表岡田猛）の助成を受けて行われました。本研究を行うにあたって振付家・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。またワークショップ参加者の皆さん、岡田研究室のメンバーの皆さんの多大な協力を賜りました。紙面の都合で、一人ひとりのお名前を挙げることはできませんでしたが、本研究に関わってくださった全ての皆様に深く感謝の意を表します。

注・文献

- *1 認知科学や心理学の分野では、10年以上の経験年数を経て、質の高い成果を生み出すことができるようになった人たちの領域の熟達者と呼んでいる(Ericsson, Krampe, & Tesch-Römer^{*2}; Noice & Noice^{*3})。その議論を踏まえて、ダンス歴18年(データ取得時)、かつその生み出す作品に対しても数々の受賞歴がある森山氏を熟達した振付家・ダンサーと記述した。
- *2 Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Römer, C. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review*, 100(3), 363-406.
- *3 Noice, H., & Noice, T. (2006). Artistic Performance: Acting, Ballet, and Contemporary Dance. In K. A. Ericsson, N. Charness, P. J. Feltovich, & R. R. Hoffman (Eds.), *The Cambridge Handbook of*

- Expertise and Expert Performance*, 489-503. New York: Cambridge University Press.
- *4 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』, 229-253. 東京: 平凡社.
- *5 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.
- *6 Noisette, P. (2010). *Danse contemporaine: mode d'emploi*. Paris: Flammarion, S.A. (D. Dusingberre (Trans.) (2011). *talk about contemporary dance*. Paris: Flammarion, S.A.)
- *7 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.
- *8 Forsythe, W. (1999). *William Forsythe: Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye*. Karlsruhe: ZKM Karlsruhe. (松澤 慶信 (監修・解説) (2000). 『ウィリアム・フォーサイス: インプロヴィゼーション・テクノロジーズ—分析的ダンスの視線のための道具 日本版』. 東京: 慶應義塾大学出版会.) [CD-ROM].
- *9 Hoghe, R. (1986). *Pina Bausch: Tanztheatergeschichten*. Berlin: Suhrkamp Verlag. (五十嵐路子 (訳) (2011). 『ピナ・バウシュ タンツテアターとともに』. 東京: 三元社.)
- *10 Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Minton, Balch & Company. (鈴木康司 (訳) (1969). 『J. デューイ 芸術論—経験としての芸術—』. 東京: 春秋社.)
- *11 H' Doubler, M. N. (1940). *Dance: A Creative Art Experience*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press. (松本千代栄 (訳) (1974). 『舞踊学原論—創造的芸術経験—』. 東京: 大修館書店.)
- *12 利光功 (1961). [形式]. 竹内敏雄 (編) 『美学事典』, 194-196. 東京: 弘文堂.
- *13 利光功 (1961). [内容]. 竹内敏雄 (編) 『美学事典』, 196-197. 東京: 弘文堂.
- *14 井村陽一 (1961). [芸術]. 竹内敏雄 (編) 『美学事典』, 150-156. 東京: 弘文堂.
- *15 Martin, J. (1939). *Introduction to the Dance*. New York: W.W.Norton & Co., Inc. (小倉重夫 (訳) (1980). 『舞踊入門』. 東京: 大修館書店.)
- *16 北村明子 (2011). 舞踊作品における振付とその生成過程. 遠藤保子・細川江利子・高野牧子・打越みゆき (編著) 『舞踊学の現在 芸術・民族・教育からのアプローチ』, 99-110. 京都: 文理閣.
- *17 Nakano, Y., & Okada, T. (2012). Process of Improvisational Contemporary Dance. *Proceedings of the 34th Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, Sapporo, Japan. 2073-2078.
- *18 中野優子・岡田猛 (2014). 「ダンサーとして生きる」とはどういうことか—Anna Halprin氏へのインタビュー—. 『舞踊学』, 37, 74.
- *19 清水大地・岡田猛 (2012). ストリートダンスにおける新しい表現の発展とその影響. 『2012年度日本認知科学会第29回大会発表論文集』, 639-646.
- *20 Kirsh, D. (2012). Running it through the body. *Proceedings of the 34th Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, Sapporo, Japan. 593-598.
- *21 海野敏・曾我麻佐子・平山素子 (2013). モーションデータをを用いた現代舞踊の創作実験—タブレット端末と動作合成による振付創作の学習効果—. 『じんもんこん2013論文集』, 4, 175-180.
- *22 De Spain, K. S. (1997). *Solo movement improvisation: constructing understanding through lived somatic experience*. Diss. Temple University
- *23 Butterworth, J. & Wildschut, L. (2009). General introduction: Studying contemporary choreography. In J. Butterworth, & L. Wildschut

- (Eds.), *Contemporary Choreography : A Critical Reader*, 1-3. Oxon: Routledge.
- *24 Kirsh, D., Muntanyola, D., Jao, R. J., Lew, A., & Sugihara, M. (2009). Choreographic methods for creating novel, high quality dance. *Proceedings of the 5th International Workshop on Design and Semantics of Form and Movement*, Taipei, Taiwan. 188-195.
- *25 最終的な作品の構成要素となる個々の動き
- *26 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), 297-326.
- *27 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－. 『舞踊學』, 35, 53-64.
- *28 身体で文字を書くように踊るという文字ダンスは、原田^{*29}でも報告があるようにワークショップ等で用いられている。そのような中で特筆すべき点は、森山氏が自分自身のダンスにおいて重要視している要素を文字ダンスの中に見出している点である。森山氏は2013年5月7日に行われた我々のインタビューにおいて「(文字ダンスの中には) いろいろな極意が含まれている。(中略) 書の止めやハネ。余白や、墨のことや文字の意味。(中略) 書がすごいのは、白黒から、白と黒を想像させるのではなくて、いろいろな豊かなものを想像させるという、(中略) その空間に想像する余地とか」と語り、それが「自分にとっては、すごく興味があったし、わかりやすかったから、自分のやっている動きに取り入れたいようになった」と語っていた。つまり森山氏は書に自分自身のダンスの重要視すべきこととの共通点を見出し、それを文字ダンスとして10年以上追究している。更に「子どもにも同じことをやってるけど、すごいプロフェッショナルなダンサーにもそういうことやってて。同じくらいなんかこう、アプローチできるというか」と語っている。以上のことから森山氏の「文字ダンス」に注目することは、森山氏の振付創作の本質的に重要な部分の一端を捉えることになるであろう。
- *29 原田純子 (2012). ダンス・ワークショップにおける学びについての一考察－創作体験とグループ活動の意味－. 『(社) 日本女子体育連盟学術研究』, 28, 17-29.
- *30 なお、図2におけるムーブメントの記述は、わかりやすさのため、最終形についての大きな動作の流れのみを記述した。
- *31 清水大地・岡田猛 (2015). ブレイクダンスにおける技術学習プロセスの複雑性と創造性. 『認知科学』, 22(1), 203-211.
- *32 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。
- *33 LeFevre, C. (2012). *The Dance Bible: The complete resource for aspiring dancers*. New York: Barron's Educational Series, Inc.
- *34 Kirsh, D. (2011). Creative Cognition in Choreography. *Proceedings of the 2nd International Conference on Computational Creativity*, México City, México. 141-146.
- *35 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』, 20(1), 10-18.
- *36 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』, 14(3), 437-454.
- *37 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ー写真情報の利用と概念生成との関係に着目して一. 『認知科学』, 20(1), 59-78.