

振付家の視覚探索活動から捉える
ダンサーの動きと身体
—インプロヴィゼーションに着目して—

小松崎結友（筑波大学大学院）
平山素子（筑波大学）
國部雅大（筑波大学）

1. 研究背景・目的

社会的・哲学的・身体的アプローチを重要視するコンテンポラリーダンスにおける作品は、型やルールにこだわらない振付家の個人的な思想や視線が色濃く反映されている。

しかし、その創作プロセスにも変化が生じている。近年では振付家がダンサーに振付を与える形式から、共同で振付を構築していく形式がみられ（吉見ほか、2017）、振付の再現力よりも、自身で動きを創造する力や振付家が示すタスクに即時的に応じる力がダンサーに求められている。つまり、振付家にとって、インプロヴィゼーション力（即興力）の高いダンサーと出会うことは、振付家にとって自身の作品の完成度を左右する大きな関心事であるといえる。しかし、実際に振付家がインプロヴィゼーションのどの部分を捉え、価値判断を下しているのかについて、体系的かつ実証的な研究は不足しているのが現状である。

そこで、本研究では、ダンサーのインプロヴィゼーション映像を視聴している際の、振付家の視覚探索活動を定量的に計測することで、その着眼点を明らかにすることを目的とする。

2. 研究方法

1) 対象者

対象者は、振付家群 10 名（男性 5 名、女性 5 名、平均年齢 47.6 ± 9.6 歳）である。加えて、振付家独自の着眼点を調査するため、舞踊熟練者群 11 名、非舞踊熟練者群 9 名の対照群を設定する。

2) 視聴映像と装置

視聴映像として、男性ダンサー 4 名がインプロヴィゼーションを行った映像（8 種類、各 1 分程度、音楽有）を用いる。撮影には、Insta360 ONE RS 1-inch 360（Arashi Vision 社製）を、視覚探索活動の計測には、視線追跡型 VR 機器：FOVEO（FOVE 社製）を用いる。

3) 手続き

すべての対象者には、VR 視線計測機器によるインプロヴィゼーションの映像視聴と、目に留まった動きや身体に関するアンケートの回答を求めた。また、振付家群に対しては、アンケートの内容を深堀する内容の半構造化インタビューを追加して行った。

4) 分析

視覚探索活動は、ゲイズデータと AOI（Area of Interest）統計データによる、眼球中心位置から

の視線の向き、視線停留回数および時間の分析に加えて、ヒートマップ分析とゲイズプロット分析を行い、映像との因果関係を調査する。アンケートおよび半構造化インタビュー結果は、テキストマイニングによる分析を行う。

3. 結果と考察

振付家の視覚探索活動から、何点か特徴的な結果が抽出された。図 1 は、ある時点の振付家群の視線分布である。非舞踊熟練者群は静止に近い動きをしているダンサーを多く見る傾向があったのに対し、振付家群は、動きの数が相対的に多いダンサーを見る傾向がみられた。加えて、振付家のなかには、視線を定点に固定し、ダンサーの身体を直接見ることがない者もみられた（図 2）。アンケートおよび半構造化インタビューでは、インプロヴィゼーションで重要視することとして「身体性」「個性」「空間」「他者との関係」という言葉が多く見受けられた。これらの結果から、振付家はダンサーの身体性や個性を捉えるために、ダンサーから生まれる動きのボキャブラリーを、より多く受け取ろうとしているということが考えられる。また、「目の端にいても目立ってくる」ダンサーと動きであるか、という観点で見ていると述べていた振付家もいたことから、ダンサーの身体を直接追うのではなく、周辺視野で 4 人のダンサーを捉えることによって、ダンサーの空間把握能力や、他者を踏まえた上での自身の在り方に着眼点を置いているということが考えられる。

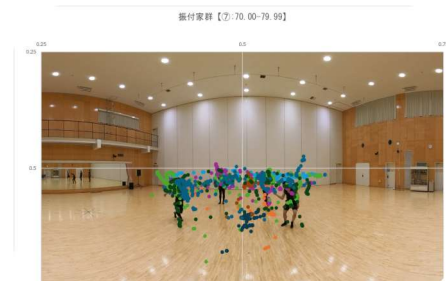


図 1：振付家群（10 名）の視線分布

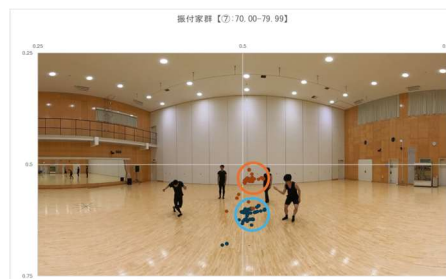


図 2：視線を固定する振付家

4. 引用参考文献

吉見英里・太田順康・千住真智子（2017）舞踊の「即興表現」に関する研究—創作活動に取り組む振付家と舞踊家の即興表現の認識に焦点をあてて—。大阪教育大学紀要第 IV 部門 教育科学，65（2）：161-177。