

「破壊」という方法論 — ‘ENACT ONESELF’ における試み

1. はじめに

‘ENACT ONESELF’ は、2003 年 7 月 14 日、アメリカ合衆国、ノースカロライナ州、ダーラムの Reynolds Industries Theater において初演された。このダンス作品は、デューク大学にて開催された第 70 回 American Dance Festival (以下 ADF と記す)¹の International Choreographer Commissioning Program (以下 ICCP と記す)の一環として振付を委嘱された筆者が、6 週間のリハーサル期間を経て振付した習作である。ICCP とは舞台舞踊芸術を鑑賞する観客のための企画である以上に、ダンサーをはじめとする舞踊制作者たちに眼目を置き、コンテンポラリー・ダンスの実践・研究の場を提供することを趣旨として開催されている。今回の制作ではその意味でも、作品としての完成度よりも、制作過程を通して何が実験され何が探られたのか、という点がより中心的に問われることになった。

この 20 分の小品で問題にしたことは、一言で言うならば「ダンス的瞬間をいかに発生させるか」であった。ダンスの素材である身体は自己であると同時に他者（コントロール不可の要素）を孕み、この自己と他者の共存によって生じる矛盾こそが、ダンスがダンスとして人を魅了する瞬間をつくるのだ、というダンス観がその下地となっている。タイトルの ‘ENACT ONESELF’ は、ダンスは身体で何かを表現する以前に、素材である身体そのものが再現されなければならないという、ダンスの身体芸術としての特性を示唆している。‘ENACT ONESELF’ は「ダンス的瞬間」を生み出そうとする作品であると同時に、それはどのように生み出され得るかを見出すための、方法論探究の作品でもある。

本稿では、本作品制作のために基盤となった考え方、およびそれを体現するために制作を通して編み出された具体的な方法論について、制作主体である振付家という立場から考察検討する。本稿は同時に、ADF という世界を代表するダンス・フェスティバルでの実践活動の報告としての意味をもち、フェスティバル参加を通して得られた筆者の、コンテンポラリー・ダンスの現状についての見解にも触れる。

2. 「ENACT ONESELF」における課題

1) コンテンポラリー・ダンスという領域

コンテンポラリー・ダンスという名称がダンスの一ジャンルを表すものであるとしても、それはバレエやモダンダンスというジャンルと並ぶカテゴリーではない。バレエとはダンスの様式、つまりバレエという 400 年の伝統をもつ動きの規範に基づいてつくられたダンスを意味し、モダンダンスとは 20 世紀前半に複数の個人がつくった様式の総称を指すが、コンテンポラリー・ダンスは様式名ではない。それは特定のダンスの動き方を指し示すものではない。コンテンポラリー・ダンスとは何かと問われたとすれば、それはダンスへの同時代的なアプローチの仕方のことであり、ダンスに関する多様な発想が注ぎ込まれていくための場である、としか言うことはできないであろう。

「ダンスとは何か」という問いとともに、これまでとは異なる仕方でもダンスにアプローチしていこうという欲求はいつの時代でもあったわけだが、20 世紀後半に生まれたポスト・モダンダンス、そしてコンテンポラリー・ダンスは「ダンスは踊ること」という大前提までも揺るがすことになった。²コンテンポラリー・ダンスにおいては、「ダンスとは身体で思考すること、身体活動を通して思考すること」にまでダンスの概念がシフトされた。もちろん、コンテンポラリー・ダンスにはそれ独自のいかなる運動様式も存在しない、というわけではない。1970 年代の初頭にスティーヴ・パクストンによって考案されたコンタクト・インプロヴィゼーション³や、とりわけベルギー中心に活動するダンサーたちを中心に開拓されたフロア・テクニクは、それまでにはなかった新しい動きの様式として、コンテンポラリー・ダンス特有のダンス語彙を発展させた。そして現在では、あらゆるダンサーたちが、驚くほど洗練されたかたちで習得することが可能な客観的ダンス技術として、その方法論が発展、確立されるに至っている。しかし、現在コンテンポラリー・ダンスの振付家たちは、それらを使いこなして作品創作のために利用することにはさほど興味をもっておらず、ましてやそれを自己の領域のアイデンティティーにしようなどとは考えてはいない。むしろ昨今のコンテンポラリー・ダンス界の動向は「特定の身体技術を必要とせず、既成のダンスの語彙を使おうとせず、日常的な身体の動きからダンスを立ち上げていく」というポスト・モダンダンスが発生し始めたころの発想に逆戻りしつつある。⁴ コンテンポラリー・ダンスは様式として確立されてしまうことに抵抗し、あくまでも「発想が注ぎ込まれる場」として在り続けようとしているのだ。そこには、既存のダンスの語彙をなぞることにはもはや「ダンス」を感じることができなくなってしまった、という現在の状況がある。そのなかで、これは「ダンス」だと確実に実感しえることをどのようにして生み出すことができるのか、という点に関してより深い関心が向けられているのだ。コンテンポラリー・ダンスという領域の関心は、これまでのダンスが蓄積してきた舞踊語彙を利用していこうとするよりも、「身体が生きた時間をもつ」こ

とをより厳密に検討し、ダンスの生まれる瞬間を捉えようという原点に立ち返る方向に向けられているのである。

2) 「ダンス的瞬間」とは

映画は筋を持つ。全く筋をもたない映像の連鎖を人が長時間楽しんで見続けることができるかどうかは疑問であろう。映画は映像を通しての出来事の表現であり、映画を観る者はそのドラマに感動する。ところで、「ドラマ」という視点とは全く別の視点から、観る者に感動を与える瞬間が映画には存在する。それは映画を進行している筋を一瞬忘れさせるほどの衝撃をもって現れる、ある種の映像の運動である。そのような映像の運動を目の前にした時に、私たちは「おお、映画だ!」と驚き、感動を覚える。映画の制作者は、ドラマという時間進行を紡ぐと同時に、まさに映画的な瞬間を発生させようという目論みを必ず抱いている。つまり、映画を通してドラマを描くこととは正反対に、ドラマを通して映画を描こうという欲求を抱えるはずなのだ。物理的なフィルムの時間進行と、物語の時間進行は密接に交錯はするが、ここには 2 つの異なる時間に関する思考が必要となる。

それではダンスはどうだろうか。ダンスの場合ももちろん物語を下敷きにして身体の動きを生み出していくことは可能である。というより、舞台舞踊の歴史の大部分において、振付家はダンスを通していかにドラマを伝えるか、ということに取り組んできたのだ。演劇では、台詞や物語や状況が身体の在り方を照らす重要な鍵となる。何故この人物は肩をおとしているのか、何故せわしなく動き廻っているのか、など劇中の登場人物の動きは、物語の進行により「必然的」に規定され、また解釈されていくことが可能である。そして、物語の進行と共に、演技者の身体の印象は記憶され、物語上のシチュエーションに絡んだ意味を付加的に、異化効果的に、または不条理的に残していく。物語を下敷きにしたダンスの場合、このような演劇的な身体の在り方は参照され、採用されなければならない。しかしそれが「ダンス」である以上は、映画の場合と同様、そこには必ずもう一つの欲求が存在している。つまり、「ダンス的な瞬間」を生み出そうという欲求である。ダンスの場合も、ドラマとしての筋の有無にかかわらず、作品としてのダンスが進行する時間と、身体動作が進行する二つの時間が必要となり、両者は密接に交錯し合う。しかし、この二つの時間にはそれぞれ異なる思考が必要となる。

劇場作品における時間に対する思考とは何であろうか。それは抽象的な言い方をするならば「他者の記憶に働きかける作用」をどのように構成するか、を考えることである。ここでは、上記の二つのダンスの時間のうち「作品の時間」という問題は措くことにして、「ダンスという身体運動の時間」のみに的を絞る

論述していくことにする。⁵

ピアノを奏でる音を、人が単なる音の連続ではなく、メロディーとして受け取ったとしても、それはメロディーがどこかに存在したのではなく、聴く者が音を記憶し頭の中でメロディーを構築したのであるに過ぎない。「ダンスの軌跡」などという言葉をよく耳にするが、ダンスも軌跡を残さない。ダンスも生み出された瞬間から消えてなくなるという特性をもっているが故に、見る者の記憶が繋ぎ合わされていくことによって初めて成立する。それがどのように繋ぎ合わされていくものなのかは大きな謎である。また、たとえ動きが認識されても、ダンスは認識できないという場合もある。単なる「動いている身体」としてしか感じられない場合である。身体の運動だけで「ダンス」を生み出すことはできないし、面白い動き、奇異な動き、ダンステクニックが「ダンス」を生み出すわけでもない。必要なのは、記憶に働きかけることができる何らかの作用なのだ。

それではダンス的瞬間とはどのような時間であろうか。これにはさまざまな考え方があり得るが、今回の作品で取り組んだことは、一言で言えば、見ている者に「ある種の危機感」を感じさせる瞬間を生み出すことである。ここでいう「危機感」とは、危害を与えられた感覚に陥る、という意味ではない。そうではなく、これまでの体験を通して、記憶として刷り込まれた自己の身体感覚が覆される瞬間のことだ。自明の身体感覚が覆される瞬間、そのとき身体はそれが可能な限りのすべての機能を使って思考する。全身で思考するまさにその瞬間のことを、ここでは「ダンス的瞬間」と呼ぶことにしたい。

3) 「破壊」というダンス的欲求

時間芸術とはダンスであれ、音楽であれ、映画であれ、何がしかの運動である。一方、時間芸術の運動はポジションからポジションへの運動として構築されるので、すべての時間芸術にとって「ポジション」ー固定された場所ーとは欠かすことのできない概念である。音楽には音程（音階）があり、映画ではフィルムのコマ1コマに映像が固定されている。ピアノ演奏では鍵盤という音階のポジションを使って、演奏、つまり身体運動が、メロディーという時間を構築し、映画では編集された物理的フィルムの1コマ1コマの置き換え運動が「見る」という身体行為によって一連の出来事を構築する。

ダンスの場合、ポジションーそれが幾何学的に厳密に規定された形であれ、イメージ上の形であれーは身体につくらなければならない。音楽や映画の場合に倣い、ダンスとはある身体ポジションから次の身体ポジションへの運動として構築されるものである、と言ってみることもできよう。しかしダンスの場合、ポジションも運動も同一の身体に属しており、身体運動とは身体ポジショ

ンの破壊によってしか生まれてこない。すなわち、ダンスにおいては「構築とは同時に破壊」なのだ。このことはダンスという時間芸術の重要な特質だ。自己破壊を通して自己構築しようとする、これはダンスというパラドキシカルなエネルギーが充満する現象に内在する、一種の欲求のようなものだといえよう。

「ダンス」は一旦構築したものを破壊しようとする。身体ポジションという構築が崩されることによって、初めてダンスの動きが生まれる。そして、ダンスという破壊は新たな構築を生み出す。身体ポジションの破壊の連鎖はダンスのリズムを生み、それはダンスの記憶として身体に刻まれる。「ダンス」という現象は確実に構築しようとする方向へと向かっており、いくら破壊を挑んでも構築物を生みだしていつてしまう。リズムとは完成された自己破壊の連鎖であり、つまり破壊が生んだ構築物である。完成されてしまったのだからもはや思考する必要はなく、それは洗練してダンス以外の目的に利用するか、あるいは味わい楽しむかすればよい。人はリズムという安全な自己破壊に安心して酔うことができるのだから。しかしその一方で、「ダンス」という現象には自己破壊への強烈な欲求がどこかに潜んでいる。「ダンス的瞬間」とは、まさにこの「ダンス」の欲求を追求することによって生まれるのである。

自明の身体感覚が覆されたとき、身体は何もなせなくなり、停滞してしまう場合もある。そのとき、そこから「ダンス的瞬間」が立ち上がってくるために必要とされるのが「身体思考」である。身体の咄嗟の反応を「思考」と呼べるのかという指摘もあるかもしれない。しかし、ダンスというコンテクストにおいて半無意識的に身体が動くとき、「身体」は単なる「反応」以上のことを為している、すなわち思考している、という実感は得られるし、また逆から言えば、このとき身体で思考できる能力が、ダンサーとしての重要な能力の一つなのである。これは、旨く跳んだり回ったりできるということ以上に、ダンスにおける基本的な技能であると考えられるのだ。

3. ‘ENACT ONESELF’ における創作ノート

1) 創作における主な手順

これまで述べてきたように、振付作品‘ENACT ONESELF’における課題とは、自明の身体感覚が覆される、危機的状态に身体を遭遇させ、それによって、身体思考およびダンス的瞬間を引き出すことであった。この課題のために必要な

手順とは概ね次の２段階からなる。①あるダンスフレーズをダンサーたちに覚え、消化してもらい、再現可能なダンスを明確に構築する。②その構築された動きの再現が、何らかのかたちで不意に妨害され破壊されるようなしくみを導入する。

フレーズをつくる（第一段階）に当たって、特に焦点を当てたのが呼吸である。ダンサーに呼吸を意識してもらうようにして、振付においては身体の物理的運動のみならず、呼吸の仕方(リズム)まで指示を与えながら、身体運動と呼吸運動が完全に関係性をもつようにした。それによって、後に身体運動に攪乱を与えると、その影響が呼吸運動にまで及び、身体がその深部において攪乱されるしくみを準備したのである。また、この内的レベルにおける身体感覚の混乱が客席からも可視的なものであるように、呼吸運動への影響が明確に視覚化されるような動きを工夫して振付した。

動きの再現が妨害されるしくみ（第二段階）は、２人（あるいは３人）一組になってもらい、それぞれの組で格闘技のような関係性を採り入れることによって設定した。既存のフレーズを動く際に、ダンサーには、相手の動きを読み取りながら、同時にそれに物理的な衝撃—具体的には接触またはテリトリーの侵蝕による衝撃—を与えるように要求する。相手に突如として崩されそうになる身体は、何とか身体の記憶に刻まれたフレーズを続けようとする。この不安定な状況を切り抜けるためには、身体は既成の振付を微妙に変更せざるを得なくなる。まさにその瞬間に垣間見られる身体の思考過程を逃さず捕えながら、それらを素材として利用し、ダンスを構成していった。

相手に衝撃を与えるタイミングややり方については、時には振付家である筆者が指示し、時にはダンサーの自発性に任せた。しかし、その結果として身体思考を行うのは当然ダンサー自身である。ダンスを誘起する仕組みを設定することと、それによって得られた動きを編集するのは振付家の役目であるが、ダンスを体現するのはあくまでもダンサーの役目である。作品に出演するダンサー８人（男女４名ずつ）は、筆者が１５０人余りの希望者のなかからオーディションによって選出したのだが、その選抜は上述の課題と類似の課題を与えることによって行い、判断基準の最優先事項は、ダンサーとしてどの程度の身体思考ができるかであった。⁶

すでに述べたように、ダンスの破壊は新たなリズムを生み出す力をもっている。実際この作品でも、２人の相互作用による新たなアンサンブルとしてのリズムは自ずと生まれてきた。しかし、重要な点はその新たに生まれつつある秩序を洗練し安定させていくことではなく、むしろ振付がパートナーに妨害された時に生じる、ダンサーの驚きや乱れた呼吸、瞬時の反応といった生々しさを、リハーサルを重ねながらもいかに維持していくかということであった。ズレを

ズレのままでいかに保ち、振付された動きから零れ落ちる身体の素顔をいかに保つか、言わばダンス的瞬間をダンス的瞬間として延命させる、このことが作品制作でのもう一つの大きな課題となった。

(2) 作品構成

作品は、それぞれダンサー同士の関わり合い方のパターンが異なる 3 つのパートからなる。

PART 1 : 座った姿勢／接触 (5 分)

パートナーは横に並べた 2 つの椅子に座る。もとなる動きのフレーズは、日常的な動き（主に上半身の動き）のスローモーションに限定した。ゆっくりと手を前にさしのべる、相手の方へ振り向く、ゆっくりと立ち上がる、といった動作が引き延ばされた時間の中で動きは行われる。これらの動きは、相手の身体に軽く接触することによって寸断される。そこには既存の動きの崩れが見られると同時に、2 人が互いに掛け合うようなデュエットとしてのリズムが生み出されてくる。動きのシークエンスは、基本動作から反復、ストップモーション、スクラッチなどの速度加工によってバリエーションをつくりながら構成した。これらの動きを 4 組のカップルが行うのであるが、4 組全体のアンサンブルは、異なる「崩れ」の質が明確に呈示されるように工夫して構成した。

(図 1, 2)

PART 2 : 立った姿勢／接触・テリトリー侵蝕 (8 分)

このパートでは、それぞれ異なるテリトリー内に立つ 2 人のダンサーが、自分のテリトリー内の床面に足で抽象的な図形を描きつつ、リズムを刻みながら数パターンあるステップをくり返す。その際、2 人のダンサーは互いのテリトリーに足で妨害を加え、相手のステップの安定したリズムを崩していく。ここでもやはり「妨害」という掛け合いが、新たに 2 人のリズムを生み出すように工夫した。今回はさらにこれに第 3 のダンサーが加わる。第 3 のダンサーは、2 人が編み出したリズムに接触妨害をしかけていく。第 1 のダンサーに対しては足のみによって、第 2 のダンサーに対しては上半身の動きも入れて、身体の他の部分のバランスを崩させるような動きを仕掛けていった。すなわちこのパートでは、第 3 のダンサーによって、2 人のダンサーの作り出したリズムがさらに崩されるという、2 重の構造をもつことになる。

(図 3, 4)

PART 3 : 空間移動／接触・テリトリー侵蝕 (6 分)

このパートではそれぞれの組は空間移動しながら掛け合いを行う。動きは全身を伴うダイナミックなものを使う。パート 1, 2 と同様に、ダンサーはパートナーに向けて何らかのアクションを行う。アクションの仕方は、「スライドする」、「巻き込む」、「刺す」、「滑り込む」などシンプルなキーワードによって限定した。つまりダンサーはパートナーに対して「突き刺す」動作、「滑り込んで」いく動作などを行うことになる。振付家がキーワードを与え、ダンサーにはそれらの単語の意味が何らかの形で視覚化されているアクションをつくる、という課題が与えられた。このアクション動作に対して、パートナーのダンサーはこれを受ける動作、つまりリアクションの動作をつくる。そして最終的に振付家が、ダンサーたちがつくった、アクションーリアクションの動作単位を取捨選択しながら編集し、振付ができあがる。その振付を実際に踊る段階においてさらに、「アクションを行う速度」はダンサーが自在に変えてもよい、という設定を加えた。これにより、リアクションするダンサーは、その動きが予め決められているにもかかわらず、上演においては予想外の咄嗟の反応を強いられることになる。その結果、リアクション動作はもとの動きのリズムを崩されるだけでなく、動作そのものも崩され、変更を強いられることになった。パート 3 でこれらのパートナーとの掛け合いは、パート 1、2 とは異なり、身体に接触することなく行われる部分が多くある。しかし、ダイナミックな動きで空間を移動しながら、非常に早いテンポ、あるいは、予測できないほどの遅いテンポで互いにタイミングをはずされていくので、ダンサーの集中力は非常に高く保たれ、見る者の緊張感も最も高く保たれたシーンとなった。

(図 5, 6, 7)

4. ワークショップを通しての作品制作の意義

冒頭でも触れたように、今回の制作は振付家とダンサーがともにダンス作品について考え、実験をする場として位置付けられていた。集中的なリハーサルを通して作品制作をする企画は、近年日本を含め世界各地で催されるようになってきている。作品の完成度より、制作課程に重みを置くことができるこの手の企画は、日頃あためていたアイデアを実験するための貴重な機会であるだけでなく、制作過程のさまざまな方法論について落ち着いて検討するためのよい機会にもなる。

ダンスの振付では、いくら新しいアイデアをもっている、それをダンサーに伝えることができなければ作品として形をなすことはできない。したがって、特に普段一緒に仕事をしているダンサーとは異なるダンサーたちと仕事をする

場合には一層のこと、互いにコミュニケーションがうまくできるかどうか、が作品の成功への大きな鍵を握ることになる。バレエなど、すでにその舞踊語彙や様式、テクニックが世界共通のものとして確立しているジャンルであれば、ダンサーと振付家は多くのことを暗黙の了解として作業を進めることができる。しかし、コンテンポラリー・ダンスでは、ダンスの動き方のみならず、作品づくりの発想のレベルにおいても、振付家とダンサーの間には予め了解されていることは何もないのである。例えば、バレエに代表される、伝統的なダンステクニックを基盤にダンスを構築していく、という発想で普段仕事しているダンサーにとって、「破壊」によるダンス創作という発想は、すぐに理解されるものではない。コンテンポラリー・ダンスにおいては、その作品の創り方そのものが作品の本質と深く関わるが、それがダンサー全員にシェアされるまでには、相当の時間が必要とされるのである。しかしこれは逆に言えば、作品づくりにおいて、振付家とダンサーが予め共有するもの少なければ少ないほど、それは両者にとって、普段何を暗黙の前提として仕事をしていたのかを改めて認識し、自分の方法論を批判的に再検討するよい機会になる。新しい振付家、ダンサーとの仕事とは、馴れた方法論を解体し、共に再構築する作業でもあるのだ。

今回筆者が参加した ICCP では、筆者を含め世界各国から選ばれた 3 人の振付家が、それぞれアメリカ人ダンサーたちに新作を振付け、アメリカの劇場で初演した。振付家は自らオーディションで選んだダンサーと、現地のプロダクション・クルー（音響、照明スタッフ、コスチューム・デザイナー）らと共に、新作をゼロから作り上げる。6 週間という制作期間（リハーサル時間にしておよそ 90 時間）で作品を仕上げ、それを劇場で発表（3 回公演）する。いくら制作過程が主眼であるといっても、れっきとした有料公演であり、客席には報道関係者や批評家も招かれ、一般のダンス公演とほとんど変わらず、当然作品としての仕上がりも要求されている。それ故、振付家とダンサーたち双方の意気込みも相当なもので、特にオーディションで自分の作品に出演するダンサーを決める際、振付家の受けるプレッシャーは並々ならぬものであった。

アメリカのダンサー（年令は 10 代後半～20 代後半）と筆者のダンス創作に対する考え方には、相当な隔たりがあった。彼らは大学で、グラハム・テクニック、ホートン・テクニック⁷といったダンステクニックを身体に蓄積している最中で、ダンスとは、そのようなテクニックの身体の蓄積から構築されるものだ、という考えをもつ代表的なダンサーたちであった。⁸ 彼らから筆者が最初に受けた質問はまさに「あなたのダンススタイルの基盤となるテクニックは何テクニックですか？」というものだった。また、ADF 自体が ICCP の他に多数のテクニック・クラス、レパートリー・クラスなどを同時開講しており、そこにはアメリカ独特のダンス熱が充満しているようにさえ感じた。このようなダンサーた

ちと、短期間の間で方法論を共有していかなければならないという過酷な状況がのしかかった。

今回の ICCP で招聘された振付家には筆者のほかに、フランスのドミニク・ボアヴァン、⁹ ロシアのタチアナ・バガノーヴァ¹⁰がいた。2人とも西洋舞踊の基本（バレエその他のテクニック）の上にダンス経験を蓄積してきた振付家であるが、それらに依存して振付するようなことはなかった。彼らの振付方法、作品に対する考え方は、すでにオーディションの際に所々に現れていた。例えば、バガノーヴァはサーカスのようなアクロバティックのような動き、道具を使うこと、ボアヴァンはセリフを言わせる、マイムのような動き、シチュエーションに合わせた即興的なアクションなど、ダンス以外の要素を持ち込みながら、ダンサーの個性を見ていくような方法が多くとられていた。¹¹

3人3様、異なるやり方ではあったが、それぞれ舞踊言語の語彙（あるいは時間）がどのような背景から生じてくるものなのかという点を、創作過程でダンサーと徹底的に話し合いながら振付けを進めていくやり方をとっていた。振付の語彙とは、すでに振付家のスタイルとして（予めあるものとして）ダンサーに与えられるものではなく、ダンサーとの共同作業から生まれてくるものである、という認識を3人全員が持っていたのである。同時に開講されているおびただしい数のテクニックのクラスを横目に、「生きたダンスの語彙（時間）とはどのように生み出されるものか」という疑問を自己に問いかけながら作品つくること、これが3人に共通する方法論であった。

新たなダンス言語も、それが多くのダンサーに踊られれば踊られるほど、それはスタイルとして、在るものとして捉えられ、テクニックへと昇華される。コンテンポラリー・ダンスもそのような道筋を辿るであろう可能性は大いに含んでいる。しかしその発生からほぼ四半世紀を経た現在、コンテンポラリー・ダンスはダンス様式の一つとして落ち着いてしまう気配はない。ダンスに関する多様な発想が注ぎ込まれていくための場、という本来の機能を失うことなく、現在もなお舞台芸術を刺激し続けているのである。フェスティバルでの活動を通して、以上のようなことをはっきりと実感することができた。

¹ American Dance Festival は 1934 年に開始され、Bates Dance Festival (Bates College, Lewiston, ME), Jacob's Pillow (Becket, MA) と並ぶアメリカの 3 大フェスティバルの 1 つである。振付家、ダンサーのための実践の現場という意味では、アメリカでは最大の規模のものである。今年で 70 周年をむかえた同フェスティバルでは、それを記念して、アメリカ内外からの招聘公演数も多く、6 週間のうちに 15 のダンス・カンパニーによる公演が、ワークショップ、作品創作のクラスと並行して上演された。

² 1960 年代アメリカのジャドソン教会運動に関わった振付家たちは、ダンスに日常的なし

ぐさを取り入れ、従来のダンスの語彙を打ち崩し、新たな語彙を広げていった。さらに、1970年代のピナ・バウシュ（Pina Bausch: 1940～）の登場は、「ダンスとは踊ること」という常識から「ダンスとは身体の内蔵である」という立場へとダンスの概念を大きく広げた。作品中では、ダンサーの身体が背負う記憶から、個の経験を究極的にさらけ出すことを通して生み出されたシーンがコラージュされていくが、そこにある、セリフや身振りなどの身体が放出するすべての要素を目の当たりにしたとき、観客は、どこからどこまでをダンスと呼ぶのか、という問いすら意味を失っていることに気がつく。

3 1970年代初頭、スティーヴ・パクストン（Steve Paxton: 1939～）を中心としてポスト・モダンダンスの流れの中で生まれたダンス。複数の身体のコントラクトを動きのきっかけとして、即興で動きを生み出していくテクニックで、重力の法則に従い、自分の身体の重さを相手に預け、相手の力を自分の動きのエネルギーとする方法。詳しくは、Thomas Kaletenbrunner: CONTACT IMPROVISATION, Meyer & Meyer Publishing, Aachen, 1998 を参照。

4 例えばフランスの前衛振付家、ジェローム・ベル（Jerome Bel: 1964～）による“Jerome Bell”（1995年初演）という作品では、全裸のダンサーたちが立ちすくんでいる。あるダンサーが、黒板に文字を描き始めると、その言葉の象徴的なあるいは、記号的なものから受けるインスピレーションをめぐる「身体と文字の知的な連想」ともいえるゲームが始まる。ダンサーたちの動きといえば、口笛を吹いたり、立ちすくんでいたりと、力なく座り込んだり、といったものばかりで、身体は究極的なまでにミニマルな状態に置かれる。その結果、作品中、いわゆるダンスが踊られることはなく、言葉とイメージの間を漂う、身体の内蔵そのものを観客は見続けることになる。

5 ダンスの「作品の時間」を進行させていくものは、物語であったり、すでに強固な構成をもつクラシック音楽であったりする場合もあるが、その両者を取り除いてしまった場合、ダンス作品を構築していく時間は観る者に難解なものになりがちである。ダンスの振付家は、作品を創作する上で、身体自体が生み出すダンス的瞬間からどのように「作品の時間」という軸をひっぱっていくかを考えるわけであるが、本稿では「ダンス的瞬間」という問題のみに的を絞っている。

6 実際、オーディションを行ってみると、3人の振付家が希望するダンサーは、ほとんど同じダンサーであり、最終段階では、ダンサーが振付家を選ぶ、という方法でメンバーが決定された。筆者が希望したダンサーは、女性ダンサーはすべて希望通りとなり、男性ダンサーは2度、3度の再選考が必要となった。

7 グラハム・テクニック：マーサ・グラハム（Martha Graham: 1894～1991）によって確立されたテクニック。「コントラクト contract」と「リリース release」という2つの言葉で表されるように、背骨の緊張と弛緩を使い分けて動かすことで、身体全体の運動のダイナミズムを生み出す。

ホートン・テクニック：ネイティヴ・アメリカン、アフリカン・アメリカンの舞踊の研究を発展させたレスター・ホートン（Lester Horton: 1906～1953）によってつくられた。アルヴィン・エイリー・アメリカン・バレエ・シアターなどではこのテクニックを基盤として作品を創作してきた。

8 アメリカの大学では、ダンスを理論的、実践的に研究する舞踊学科が数多く存在し、バレエやモダンダンスのテクニックを習得し、創作の方法論などを学ぶ。大学内には、ダンスのリハーサル室がいくつかあり、様々な大きさの、複数の劇場を持つ大学も多い。

9 Dominique Boivin (1952～)。

10 Tatiana Baganova (1968～)。

11 バガノーヴァは、トランポリンや宙吊りなどを使った幻想的な空間を構成する。浮遊感や噛み合わない会話の台詞などが、現実とのパラレル・ワールドの悪夢、といったイメージを起こさせる。一つのイメージ世界を、台詞や視覚的效果によってつなげ「不条理的な

物語」によって、時間を進行させていく。ボアヴァンは「1人のランナー＝ドミニク・ボアヴァン自身の投影」が20分間ランニング・マシーン上を走り続けることで、持続した時間の進行を提示する。そのランナーは決して、他のダンサーに絡んでいくことはなく、独立して、ある一定の速度を保って走り続けている。彼女は、ランニング・マシーン上の走行から場所を移動することなく、ひたすら身体の消耗が運動の持続を強調する。7人のダンサーが持つキャラクターから引き出された動きで作られていくシーンからは、なにか物語が読み取れることはなくばらばらであるが、それらのコラージュが、1人のランナーが走り終わるまでの時間を軸に、映画のフィルム編集のように繋ぎあわされていく。



(図 1)



(図 2)



(图 3)



(图 4)



(图 5)



(图 6)



(図 7)

図 1 ～ 7 ‘ENACT ONESELF’ より

図 1、2 = part 1

図 3、4 = part 2

図 5 ～ 7 = part 3