

ーダンス作品 “Ghostly Round” 創作ノートー

北村明子

キーワード：舞台芸術，コンテンポラリー・ダンス，作品創作，振付，ドラマツルギー

1. はじめに

ダンス作品 “Ghostly Round” は、2005年2月11日、長野県松本市のまつもと市民芸術館にてワーク・イン・プログレス形式¹にて上演され、その後、2005年6月2日ドイツ、ベルリン市で開催されたダンス・フェスティバル「IN TRANSIT 05」²のオープニング作品として世界初演された（2005年7月13日ではアムステルダムにて、2006年6月にはパトラス、ベルン、ルートヴィッヒスベルクにて更なる改訂版が上演されている）。

「IN TRANSIT」はベルリンの「Haus der Kulturen der Welt」（世界文化の家）³が主催するダンス、音楽のフェスティバルである。2002年に開始されて以来、欧州のみならずアジア、アフリカ、南米などの実験的かつ創造的な芸術作品の紹介を通し文化交流を行うという役割を果たしている。世界各国より振付家、パフォーマンスグループ、音楽家を選出し、さらにその中のいくつかのグループには作品創作に対する資金援助を伴う共同制作体制にて作品づくりを行い、海外のアーティストの創造活動を活性化させる役割をも担う、欧州でも非常にユニークなフェスティバルのひとつである。「共同制作体制」とは、単に「世界文化の家」が振付家に対して援助する作品創作に伴う資金や作品発表機会の提供のみではなく、創作過程での意見交換、当地でのレクチャーなどのアクティビティー、宣伝活動におけるコラボレーションなども含まれる。国内でのワーク・イン・プログレスの際、2週間にわたり「IN TRANSIT 05」のアーティストック・アドバイザーが来日し、リハーサルとワーク・イン・プログレスの発表の場に立会い、その後、作品のテーマと内容に対して、フェスティバルに対して、双方からの質問や意見交換を行った。その際、ベルリンでの上演にむけ

¹作品創作過程でおこなう試験的発表のこと。一般公開し観客からの意見をもらい、ディスカッションなどをし、作品完成への作業の中でそれらのフィードバックを行う。スタジオで行う場合、劇場を使用する場合、など様々な形式がある。

²ベルリンの「世界文化の家」主催で2002年から開始されたダンスフェスティバル。世界各国のコンテンポラリーダンスやパフォーマンスをメインに音楽家なども招聘する。毎年明瞭なコンセプトにより若手にフォーカスをあてつつ招聘芸術家を決めており、ベルリンらしい個性的なアートフェスティバルとなっている。

2005年のフェスティバルについてのページ：

http://www.hkw.de/en/ressourcen/archiv2005/intransit05/_intransit05/intransit05_detail.php

³ベルリンの文化センターとして機能する「世界文化の家」。年間を通して世界中の芸術文化イベントを行っている。ベルリンの市民にはその形状から「妊娠したカキ」との愛称で呼ばれている。

「世界文化の家」ホームページ：<http://www.hkw.de/en/hkw/selbstdarstellung/anfang.php>

て、どのような改訂が必要であり、今後どのように具体的な作業を進めていくか、また、フェスティバル用の宣伝写真をどのように扱うか、などを担当の写真家、フェスティバルのディレクターらと話し合った⁴。

この作品の創作準備は2004年11月から開始され、最初の1ヶ月はダンサーと共にワークショップを行い、振付や動きの質に関するリサーチがなされた。国内のワーク・イン・プログレスに向けて実質の作品創作期間として12月から翌年1月末までのおよそ2ヶ月を必要とし、映像作家、照明デザイン、作曲家、衣装デザイナーとの意見交換、具体的な作業におけるコレクト&エラーを通し、最終案への検討を重ねていった。11月までの段階で、筆者により作品のコンセプトやテーマ、作品構想の第1案、タイトル、身体語彙に対するモチーフの概要が提出されており、それらは各セクションとの間で議論がなされ、具体的にアプローチをしていく中で改訂されていった。また、国内でのワーク・イン・プログレス版とベルリンでの改訂版では、根底にあるコンセプトは同じものであるが、舞台装置、照明デザイン、映像創作における舞台構造の発想は大きく異なるものとなった。振付・構成においても、この作品が「ダンスのついでにダンス作品」であることをより明瞭にするために、多くのシーンが足され、または削除された。

本稿では、国内でのワーク・イン・プログレスにおいて Leni-Basso⁵のチーム内で課題となったドラマツルギーについて振り返りつつ、作品へと具体化していく過程を振付家という立場から検討していく。さらに、ベルリンにて初演の際、更なる課題によってどのような点が改訂されていったかについて考察、検討する。

2. ダンス作品の背景

1) ダンスにおけるコミュニケーションの成立

ダンスの舞台作品について、どのような瞬間が身体の動きをダンスたらしめるかという問いを投げかけたとき、「振付」や「動き」だけではダンスたりうることはできない、と言える。そこには、劇場において作品を上演する、ということを含めて「ダンス」を生み出すための特別な行為、背景のようなものがある。

「ダンス」と出会うこと。これは、「ダンス」を生み出す行為の果てに、最終的に得られる意図された、あるいは予期せぬ瞬間であり、ダンス作品において、ダンサーや作り手にと

⁴ IN TRANSIT05のコンセプトを決めたメインディレクターは2名。1名はアフリカ出身の振付家・ダンサーの Koffi Kôkô ともう一人は舞踊研究者の Johannes Odenthal である。その各演目についてのキュレーター、広報についてはプレス、テレビ、ラジオ、など担当が詳細に分かれていた（スタッフ一覧：http://www.hkw.de/en/ressourcen/archiv2005/intransit05/kontakt_1339/kontakt.php）。さらに Leni-basso はフェスティバルのオープニングを飾るということもあり、ポスターの素材となり、専属の写真家とのポスター・コンセプトの打ち合わせを日本で行った後、東京市内で撮影がなされ、いくつかの写真候補の中からポスターの絵が決まった。（参照：註1内 URL のページの写真。）

⁵ 1994年に設立されたコンテンポラリー・ダンス・カンパニー。筆者は同カンパニーで振付・演出を担当し、映像作家、照明家、音楽家などとのコラボレーションを重視した作品創作を行う。代表作、「Finks」（2001年初演、東京）、「Ghostly Round」（2005年初演、松本）は世界各国にて上演されている。

カンパニーホームページ：www.leni-basso.com

っても観客にとっても最も期待されることである。これは、次なる動きへと身体が突き動かされていく瞬間、身体の完全なコントロールから逸脱すること、決められた拍でも音楽の拍でもないリズムを感じて、身体が高揚する瞬間、いわゆる感情的な衝動からは離れて、身体自体が身体の動きの流れの中に浸される瞬間、自明の感覚を揺るがされながらもその感覚を更新していくことに喜びを感じる瞬間である。この身体感覚がなければ、ダンサーが行う運動は単なる身体のルーチンワークの繰り返し、あるいは、決められた特定の意味に到達するための一手段、あるいは、何の意味もなく身体を消費していくものに過ぎなくなってしまう。ダンスにおける身体を突き動かす衝動とは、身体の運動の加速や高度な技術の達成によってのみならず、身体とその外部にあるものとの関係性の中に新たな発見が見出された瞬間の、さらなる運動の連続性が生み出されていく意識と無意識の錯綜した混沌への希求、越境する喜びである。

いわゆる振付とは、ダンスのフォームを決めると同時に、「ダンス」との出会いが生じるための仕組みを内包し、どんな振付であっても必ずこの両者が睨まれている。

ダンスのフォームとはダンスとの出会いのために通過する、身体の動きに対する指標のようなものであり、明瞭なものであってもなくても（いかなる速度であっても）、それはダンスにとっての最終目標とはなり得ない。フォームを通過することにより、身体の運動は時間的継続性をもち、身体の実行為に否応なく意味を持たせる。ダンス作品を見る観客は、身体の動きに意味を見出したり、まさにダンスとしか言いようのない感覚を体感したりするわけだが、伝統的なクラシックバレエや、日本舞踊などのダンスの既成の動きとは離れて、身体語彙を模索する方向にあるコンテンポラリー・ダンスにおいては、そのような状況を生み出す構造はそれほど単純なものではない。既成のダンスの動きを高い技術によって行うだけでは達し得ない。ダンスとの出会いには、作る者も、見る者もすでにあるダンスの語彙における身体の動きのレベルに加え、さらには作品のコンセプトレベルでのダンスとの出会いを期待し、探求するのである。それは、ある意味、自己からダンスへのアプローチそのものをもってダンスとの出会いが成立するともいえ、一般的には、既成の語彙や美的価値観を持つ伝統的な舞踊に比べて理解が難しいとされることが多い。

ダンスは身体を表現媒体とするが、そこに身体がある、動きを伴う身体がある、というだけでは生じることはない。身体の積極的な行為によってその物質性を超え、初めて出会うことができる現象である。言い換えれば、ダンスは、徹底して、身体にまつわる出来事であると同時に、身体から生まれてそこから発せられるもの、身体の外に在るものと身体との作用・反作用から生まれ出る出来事である。このような発想から、ダンスは今世紀に入ってもとどまることなく領域を広げ続けている芸術ジャンルの一つとなり得ている。

既成の美的価値観も、明瞭な起承転結のある物語もないようなコンテンポラリー・ダンスの作品においては、より作る者と観る者のダンスに対するアプローチ、コミュニケーションを成立させる場所と時間への工夫や創造性が問われる。

ダンス作品は、視覚的・時間芸術的な側面両方を持ち、この2つの側面の絶妙な融合によっ

て、人は意識的にも無意識的にも、身体の動きが「ダンス」として持続した時間を持ちうる状況に遭遇するのである。

作品の内容にかかわらず、ここには次のようなコミュニケーションの背景がある。

劇場あるいは、それに変わるある特定の場所で作品を上演し、その場所へ見る者（受け手）を集める（現在では、その形態は多岐に渡り、海外での公演状況をインターネットを通して観劇し、それらについてディスカッションをするような形式も試みられている⁶（これについては、生の舞台との扱いとはまた別の視点が必要になり、稿を改めて論じなければならない内容である）。その作品においてはダンスとはいかなるものか、という作者の意図する「ダンス」を生じさせるための設定が用意されており、その中で観客は「ダンス」を体感・体験するためのアプローチを始める。記憶にすでにある既成の身体語彙の運動の体感、付随する作品背景とそれらから発せられる問いの探求、読み取られる新たな身体語彙とダンス的瞬間の発見。観る者は記憶と感覚を総動員させて、自らの問いと共にその場を共有する。

ここで、「作者と観る者のコミュニケーション」というとき、作品によっては観客の具体的な行為による参加を求める形式のものもあるが、そのような場合を除いたとしても、舞台舞踊芸術においては観客の「観る」という行為、つまりは観客が存在することを前提として出発するものがほとんどであり、ダンス作品においてもまた、グロトフスキにしたがって、「少なくとも一人の見物人が舞台上演のためには必要」なのであるということができらる。このもっともシンプルな「観る」「観られる」という関係の中に、ダンスの体感を通しての時間と空間の共有、問いかけや発見、疑問を通した多種多様なコミュニケーションのあり方を想定できる。

たとえば一見抽象的に見えるダンサーの運動が、特定のルールや制限のもとに、即興的に他者や身体以外の物（映像や音楽、オブジェなど）との関係性や相互作用により発生する場合、ダンサーの身体は瞬時に非常に多くの情報を読み取り・発信し、随時変化していく状況の中で身体の運動を生じさせていく必要がある。これらは必ずしも観客にとって明瞭なコミュニケーションの場ではないかもしれないが、共有している時間と空間の中で、ダンサーの運動がどのような方向性をもって、また、どのような起点により生じているものなのかを注意深く感じ取る観客は、あたかも自己の身体がそのコミュニケーション網の中に絡められたかのような錯覚により、自己の身体コントロール感覚を甘美に狂わされるような感覚に陥ることもあるだろう。

あるいは、身体の日常的な動作の持つ意味合いを心地よくずらされていくことにより、新たな動きの魅力を発見することもある。これらは、私たちの日常生活の経験や記憶に視点を

⁶2005年9月13日、フィラデルフィアのネットワーク研究機関である MAGPI power networking と慶応大学の協力により、アメリカにて上演されるダンス作品とそのリハーサルが、internet 2 を使用して生放送された。作品は、フィラデルフィアのコンテンポラリー・ダンスグループ GROUP MOTION から筆者が振付を委託された舞踊作品“Rondo”。ライブで双方向の映像、音声送受信ができることを生かし、作品内容についてのディスカッションを行った。会場は MONTGOMERY COUNTY COMMUNITY COLLEGE（ホームページ：<http://www.dance-streaming.jp/Internet2/index.html>）。

⁷イェジェイ・グロトフスキ『実験演劇論』大島勉 訳 テアトロ 1971年 p.64。

置き、既成のダンス的語彙の間口を広げ、身体の運動が持つ知られざる魅力を最大限に感じる瞬間、言い換えれば「ダンスは発見するものである」と改めて感じられる瞬間である。そこでは、作者と受け手のコミュニケーションについて、作品全体を貫くコンセプトレベルから出発し、身体運動レベルのコミュニケーションや細部のアイデアにいたるまで一貫した考察が導かれ、ダンスという現象を体感・共有する可能性を高めるために、作品を舞台で立体的に時間進行させるための指標が必要だという考え方が生じる。この一貫性を成立させる構造的な力、指標を、ダンス作品におけるドラマツルギーと言い換えることができるだろう。

2) ドラマツルギー —コミュニケーションの背景、アプローチの場合—

ドラマツルギー (Dramaturgie) という言葉はダンス作品においてよりも演劇作品において語られることが多い。口語で語られる別役実の「ベケットと『いじめ』」⁹におけるわかりやすい言葉を借りるとすれば、「演劇のメカニズム、演劇の構造」⁹と言い換えられるものであり、時代に対応して随時変化していくものとされる。つまり、その時代その時代における演出家が、社会や人間性に対する視点を、それまでの演劇そのものへの疑問と絡めながら、観客との接点を模索する、あるいは共有したい問いを投げかけるために持つ作品へのまなざしを指すものであろう。別役は代表例として、古代ギリシャの演劇作品の代表ともいえる「オイディプス王」と現代演劇に大きな影響を与え、1953年に初演され、それまでの演劇作品への思考に一撃を与えたベケットの「ゴドーを待ちながら」を例にあげ、これら二つの作品は明らかに異なるドラマツルギーに基づいて作られていると述べている。さらに、国内の演劇については「演劇とはなにか」という問いと共に思考された演劇の方法論、それによって確かめられた不条理のドラマツルギー、さらに現在(1987年当時)のドラマツルギーの混乱、あるいは、「反ドラマツルギーの時代」なる言葉を用いて当時の演劇について、「ベケットが方法論化して煮詰めてしまった演劇からどう逃げるか、その呪縛からどう開放されるかということを目指して」開始された「演劇の無意識部分」¹⁰の取り入れについて言及し、既成の演劇概念、形骸としてもつ伝統的要素に注目することにより、かつて意識的に見出されてこなかった演劇のあり方を探求する試みそのものが、当時の演劇の特徴的な部分でもあると語っている。

物語を捨て、既成の方法論を脱皮しようとする演劇と、同じく物語を捨て、既成の身体語彙を捨てたダンスは、そのどこかに境界線があることは確かだが、これらのもつ課題に共通点は多い。

かつてダンス作品は、誰もが容易に感情移入することができる幻想的な、あるいは悲劇的な物語を持ち、そのクライマックスへの盛り上がりと同時に、身体の運動がよりいっそう高まり、身体の表現能力のすばらしさを最大限に披露できる構造を内包していた。古典バレエにおけるロマンティックな物語や悲劇のみならず、戦争や政治などへのカリカチュア的要素もまた、身体の表現の領域を広げ、新しい身体語彙に古典バレエの既成の身体語彙以上の説

⁹別役実「ベケットと『いじめ』 —ドラマツルギーの現在」 岩波書店 1987年。

⁹同書 p3。

¹⁰同書 p15。

得力をもたらし、ダンス作品における作者と観客との時間構造において意味解釈の疎通、共感あるいは反発というつながりを強固なものにしてきた。そしてついに、身体はそれらの強固な物語たちに「従属」することを放棄し、より日常へ、身体そのものの存在へと焦点を向け「純粋なダンスとは」という大きな問いを抱えだすことになった。物語を捨てさり、さらに既成のダンス語彙を捨て去り、新たな身体表現の可能性に挑むダンスとは、身体それ自体のドラマ性と戦うことにはかならない。しかしこの身体のドラマ性とはいかなるものであるのだろう。舞台上での身体と舞台上以外での身体との境界線を行き来するドラマ、ダンスとそれ以外の境界線を行き来するドラマ、身体という物質とそうでないものとの境界線を行き来するドラマ……。こう言い換えてもすべてが曖昧なものとしてしか認識できないように思え、ついには、舞台作品として観客に提示するための有効な構造を棄て去ったとき、果たしてダンスは「ダンス」として成立し、その魅力を存分に観客に届かせることができるのであろうか、という疑問すら抱かせる。しかし、ダンスのつくり出す世界は確実にそこに存在し、私たちを多様な種類の運動へと駆り立てるのである。

「ダンス」とはそもそも固定されることがなく、空間の中に形跡をも残さない得体の知れないものであるにもかかわらず、私たちは、その存在を疑うことはなく、体感し、創作しようと試みる。「ダンス」との「出会い」には、「身体」とか「特定の動き」といった具体的な物質や形態なしには「ダンス」は存在できないが、出会うためには、その身体の物質性を凌駕し「ダンス」という運動に到達するという過程が必要だ。そして、ダンスはまた単なる身体の運動とも一線を画す。「ダンス」と出会うとき、言い換えれば「ダンスが生じる瞬間」、「ダンス的な瞬間」にはあたかも化学反応を起こすかのごとく、身体の運動と観る者の思考、感覚、記憶、そしてそこから発せられる記号性や空間性と結びつく作用があるもので、その作用は踊る者、観る者の身体感覚にあらゆる意味での刺激を与える。その刺激とは、身体の跳躍、高速度の回転といった美しい、あるいは高度な運動感覚レベルでのみならず、身体やその動きからどれだけ遠く離れてダンスと出会うことができるか、という試みへとも発展させる。

ダンス作品におけるドラマツルギーは、その遠く離れていく行為＝ダンスの領域を広げていく行為の中で、ダンスとの出会いのために、作者がおいた地図におけるオリエンテーションのようなものだ。作者がどのようにダンスの発生を見つめているのか、その視点、そのアプローチの仕方を提示し、同時に観客に語りかけながら彼らとの接点を設ける役割を果たすものであるだろう。それは作る側によるダンスへの説明などではなく、創作過程ではダンスを生み出す行為の必然性を高め、また、上演中では、見る者にも、ダンスと出会い得る、いくつかの可能性を与えるものなのだ。作者の広げる地図の上で彼らのオリエンテーションから離れてどこまで旅を続けることができるのかも、観客の楽しみの一つとなることもある。作者が提示していく大きな、あるいは小さな目印を拾い、観客は自己の記憶と想像力と共に、身体という存在、それが背負う物語たちを、目の前で繰り広げられる運動によってつなぎ合わせていき、独自のオリエンテーションを作成する喜びを見出す。

ダンス作品はこれまでの作者と観客の間にあったコミュニケーション図を塗り替えなければ

ばならなくなった。作者側が提示する、強固な物語を受け取り解釈する、という単純な図式の中では収まりきらない個々の身体ドラマというものを観客自らが探しに出かけなければならなくなったからだ。しかしこれは、ダンス作品からドラマツルギーが失われ、語りかけることをやめてしまったということではない。現在のダンス作品におけるドラマツルギーは、身体ドラマ性を含んだ観客との新しいコミュニケーションの形の中で探求されるものなのだ。つまり、観客側にダンスや身体に対する思考やイメージを主体的に持つことが求められる中で、舞台と観客両者の関係性を生み出すための作り手側のアプローチの方法なのである。身体ドラマ性とは、日常を超越した純粋なダンスが生み出す言語はもちろんのこと、日常社会における身体の延長上に舞台上の身体があるという視点から、身体が担っているすべての背景をふまえ、日常とダンスの境界線上の往復運動により得られる身体存在意義への問いかけでもあるのだ。

3. “Ghostly Round” 創作ノートより

1) ダンスの誘惑装置

ダンス作品“Ghostly Round”は、ドラマツルギーという視点から、とくにダンスのフォームと「ダンス」との出会いが生じるための仕組みとの関係について力点を置いて作られた作品である。テーマの展開が「ダンス」を生じさせるための手続きとしての展開と重なり、「ダンスと出会う場所と時間」に収束してゆく構造を念頭に置いている。この作品には、現代を生きる人間として、ダンスをするという行為がいかなる変化を身体にもたらすものなのかという問いと共に、常に異生物のような存在として振付家である筆者を魅了してやまない「ダンス」というものと出会うための捕獲行為への衝動が背景となっている。

ダンスを生み出し、出会う瞬間に至る際、「畏怖感とともに、狂喜が身に降りかかることを求める行為」が題材として取り上げられていることから、“Ghostly Round”というタイトルはつけられた。

Ghostly とは、「曖昧な」「幽霊のような」「霊的な」という意味であり、Round は「周期」、「円形の場所」「巡回」といった意味がある。これは、曖昧な幽霊のような存在であるダンス相手に、終わりなく、それに会う試みを行う、というイメージから付けられた。端的に言えば、この作品は、ダンス的な行為をダンス作品中に再度立ち上がらせることを作品の枠組みとするところに出発点をもつ。

ダンス的な行為というのは、リズム的とかダイナミックなどという意味ではなく、それ自体何も為さない行為（踊ることに合理的な目的がない）のことである。何も為さないのに、ダンサーはダンスという動きの形式に身を投じ、「ダンス」をつかみ取りたいと願い、つかみ取れるのではないのかと信じる。ダンサーはダンスの形式を信じてそこに身を投じ、その形式をひたすら繰り返す。それにはある種の恐怖が伴う。日々変化していく自己の身体状態、培われた美的価値観、経験による既知の感覚などを超える瞬間。更には他のダンサーなどと時間を共有することで、あるいは他者に鑑賞されることで起こりうる予測不可能な事態が伴うという恐怖。言ってみれば、自己を放棄しなければならない瞬間への恐怖、未知の感覚を

呼び起される恐怖であり、それと同時にここには、形式の繰り返しが陳腐や形骸化と隣り合わせにある、という危うさも常にある。

しかし、「形式を繰り返し通過すること」は、ダンサーのその形式へのまなざしを変化させていく。繰り返すという行為は身体とその運動の形式の間にある種の距離を生じさせる。繰り返しの運動はその形式が身体に対して持つ意味を剥ぎ取り、繰り返すことにより新たに付加されてくる運動感覚の変化を感じ取るに至るのだ。形式の繰り返しを通して身体の物理的な移動と感覚の変化を体感し、「ここにある身体」から「そこへある身体」へと移動していくこと、つまりは一瞬一瞬過ぎ去り続けていく過去と、これから来る未来との間に、身体（存在する身体）と行為（運動する身体）との間に距離を認識し、その運動感覚への解釈が身体自体によって行われるという、ある意味ダンサーが自己の身体を手放し、それについて客観視するという奇妙な分裂状態に至る。「ここ」から「そこ」への移動の間、ダンサーは常に身体をコントロールできているわけではない。「ここ」と「そこ」の「間」は瞬間的な自己放棄とも言える状態であり、これは時として未知なる感覚へ身体を放り出す恐怖の瞬間であり、時として身体感覚の高揚を感じる喜びの瞬間でもあるのだ。

ダンスとは、少なくとも舞台上においては、身体とある種の形式を持つ行為（上演時間と場所の設定から振付などの細部に至るまでを含む）との間における往復運動、循環運動において生じるものだ。ダンス的行為自体は何も意味を成さないが、その行為を通して、身体感覚レベルにおいても、思考レベルにおいても、他者を巻き込み、相互関係を持たせる、という現象を生み出す力を持つ。ここにおいて、ダンスをする者と観るもの両者の中で、身体という共通の存在とそれらに付随する背景を通して感じ取られ、思考される、身体が持つドラマの交換が行われる。ドラマツルギーはこのドラマの交換の場において、物語を捨てたダンスを、「観る」「観られる」関係の間に生じさせるダンスの誘惑装置なのだ。

合理的な目的で動いている現代の社会の日常において、ダンス的なことというのは簡単には見つからない。だが、例えば、挨拶などを考えてみると、それは他者に対する表現行為であると同時に、他者とのつながりを願う行為でもある。人は挨拶の形式をそのまま受け入れ、それを繰り返し実行する。挨拶の行為自体は何も為さないが、そこから人と人のつながりが発展して何かが起こり得る潜在的力を秘めている。あるいは、人が自分の願いを口にしたりお参りやお祈りをしたりする行為。そこには、口にすることが力をもってしまいかもしれないという言葉への恐れ、祈りの形式自体が力をもち得るという畏れが、無意識のうちにあるだろう。この種の行為、つまり願いを込める行為には、身体の形式を必要とし（過酷な身体形式が要求される場合も少なからずある）、身体の形式に身を託し、繰り返し行うものである。無目的の形式に身を投じるということは、それまでの自己を放棄しつつ自己の身体深部へと集中し、それを通して、自分以外のものへと開放されていく活路を見出そうとする行為でもある。

この作品は「ダンスについての作品」だが、ダンスを描くのに日常における「ダンス的な

行為」を引用し、それがどうしてダンス的であるのか、どんな風にダンス的であるのかというところを、作品を通して考察することを試みている。「ダンス」とは、それ自体ある種の恐怖であり畏怖である。それは「ダンス」は現在の自分の身体をまず放棄することによって、初めて生れてくるからだ。だが、それはルーチンワークへと陥る陳腐さと隣り合わせにありながら、新たな身体感覚の発見の喜びへも通ずるものでもある。

このような発想のもと、構成を考案する出発点としては上記のような「願う行為」をそのまま「ダンス」することと重ね、日常生活に見られる「畏れとともに願う行為」を援用しながら「ダンス」を求め、「ダンスに出会う仕組み」へ至る過程におけるさまざまな身体の位相がドラマツルギーを展開していくことを念頭に置いた。

2) ダンスの血

「ダンスの血」：ダンスはダンスを生む。ダンスの周りにはダンスが生じ、ダンスでないところを埋め尽くしていく。ダンスはダンスでしかないが、ダンスを超えるダンスをどんどん生み出していく。しかしダンスを作ろうとした瞬間、ダンスは消えてなくなる。ダンスは形のない生き物として人の目に触れるまで、身体にとり憑き、体内で増加し、強い感染力をもって対外へ常に放出されている。ダンスの住む身体は、食物を、空気を、色を、言葉を、香りを、あらゆるものをより多く吸収する。ダンスの血は身体中をめぐる、脈打ち、身体を際限なく変容する。

上記は1997年、筆者が「ダンス」に対して持つイメージを書いたエッセイの一部の文章である¹¹。「ダンスの血」という言葉は、ひとつの運動を生み出すと次へ、他者を巻き込んでまた次へ、と身体を追い込んでいくかのように循環する運動の呪縛の中で、身体のコントロールを失う恐怖と恍惚が紙一重に存在する感覚から、ダンスがあたかも人間にとりつく目に見えない生物であることを例えた言葉だった。文章の根底には、ダンスとは、体内に流れている血脈の中に入り込むウィルスのように人を蝕んでいくような、あるいは、他者の身体を自己と同じ種族へと変化させていく吸血鬼のようであり、そして歴史上、長い間かけてさまざまな容姿へと変身をとげて生きながらえているパラサイトのような存在であるというイメージが置かれている¹²。そして、この作品のスタート地点に立つときに、少なからずこの文章に立ち返り、舞台の設定や構成のイメージをふくらませる出発点となった。

この作品では、「ダンス」を空間に漂い、捕獲されるもののような存在として捉えている。「ダンス」は固定された可視的なものではないが、身体の周囲に存在し、身体と共生することによって増殖し、その宿主である身体自身も通常のコントロールが効かなくなるというような危機に陥らせる。身体が「ダンス」に支配されていくほどに、身体の物質性は消えていく。こういう捉え方によって身体は「ダンス」を捕獲しようとする主体であると同時に「ダ

¹¹北村明子「ダンスの血」『テアトロ』 1997年4月号 pp.30-31。

¹²アントナン・アルトーは演劇とベストの親近性を論じ、それらの特質を「伝染性」であるとしている。(アントナン・アルトー『演劇とその分身』安藤信也訳 白水社 1996年)

ンス」を宿す一つの「場所」となるのだ。それは空間の一部であるが、「重さ」と「変容」という特質をもった特殊な場所なのである。

ダンスと出会うことは、「主体」としての身体と「場所」としての身体という一見矛盾した二つの異なる役割をほぼ同時に果たすことが前提とされる。これは、一旦自己の身体を物質とみなし、運動によってその物質性を運動の循環性、持続性の中に溶かし入れていくということであり、そこには決められた型や特定の運動の速度・技術から既定のダンス的な感覚を得る、といった明瞭な解答はない。身体という器を、作品の背景の中で多様な状態へと揺れ動く自己の身体感覚で満たし、それがいかなるものであるのか観る者の身体感覚へも働きかけていく作業なのだ。

身体の周りを旋回する「ダンス」、くり返し、少しずつ更新しながら循環していく運動、儀式的な場と聖域、などいくつかのイメージにより円をモチーフとし、その形状にかかわる運動を想起した。円運動は意味や時間を更新していくための基本運動である。舞台中央には「円運動」を象徴する映像が投影される。これは、ダンスが生まれる空間のエネルギーを暗示するものとして存在し、舞台装置、照明、映像、振付、音響においても「円運動」は徹底的に示され、作品の構成展開に常にかかわるモチーフとする。

このような基本概要のもと、それぞれ振付、舞台美術、映像、衣装についての留意点を書き出し、ダンサー、映像作家、照明兼舞台美術家、音楽家らと共同作業を進めていった。以下は各セクションについての具体案を思考する際の覚書である。

① 振付

ダンスを捕獲しようという主体としての身体とダンスを宿す身体。前者の身体を確認するために重要なのが「重さ」という要素である。それは作品のなかでも、身体の重心の移動を丁寧に確認する歩行、身体の部位の重さの確認、臓器など内部の存在を感じるような身体全身を執拗なまでに揺さぶる動き、床への落下、といった物質的な感覚レベルの動きにおいて、あるいは他者の身体と不意に接触し、その重さによって自己の身体が存在を認識させられるような動きにおいてもダンサー自身が確認し、そこで受けた感覚は視覚的にも強調される。

また、主体としての身体とダンスの運動により消滅していく身体、陳腐と畏怖、恐怖と狂喜など、これらの境界の危うさ、これらの境界を突き抜けていくという課題、あたかもパラサイトのように宿る場所を探す「ダンス」が通過せねばならない関門などを象徴するように、身体と空間の境界としての「皮膚」の存在と「皮膚表面が受ける運動の刺激」を意識した振付を行う。これはダンスする際、皮膚を通過していく運動のエネルギーがいかなる次の運動の強さや質を持ちうるかを思考するため、ダンサーにとっての重要な情報であるからだ。

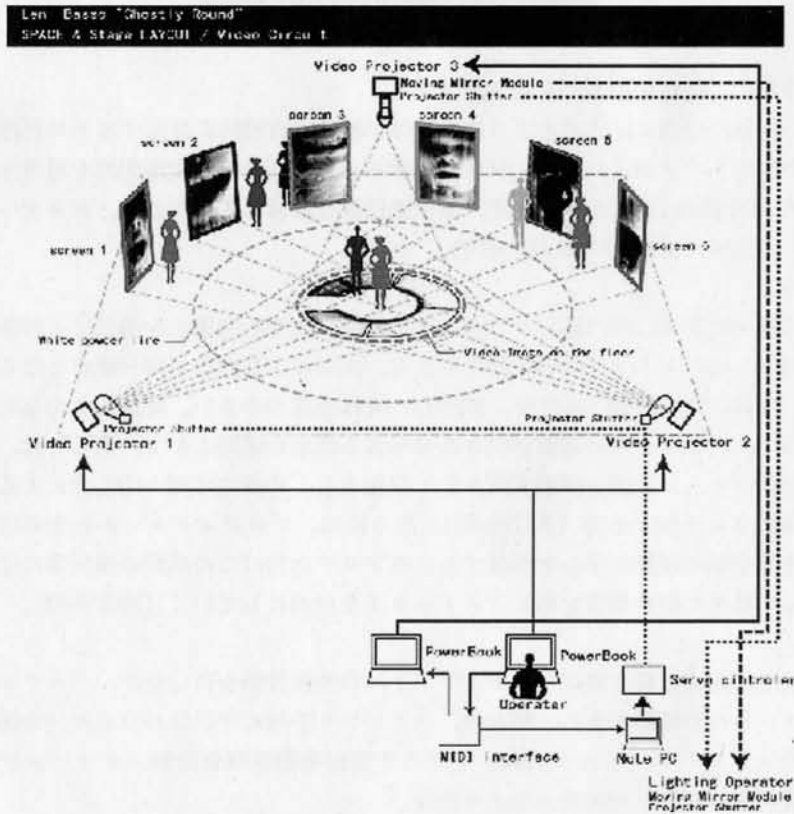
さらに、日常の、ともすると形式的におこなってしまいがちな動作（お辞儀など）を繰り返すことを通して得られる運動の質の変化に伴う意味のずれや、声や呼吸に伴う身体の運動、つまりは、振動や収縮についても、身体がどのような状態から「ダンス」と出会うことができるのか、という視点から改めて考察される。型を逸脱して運動の質を得ること、呼吸とともに自己の身体の運動感覚を1つ1つ実感していくことは「ダンス」と出会う上で必要な過程であるが、これらは決して特別に選ばれた動きによってのみ生じるものではない。

② 照明, 映像

「何かで満たされた何もない空間」とし, 何かで満たされながらも身体以外何もない空間を表すのに重要な役割を果たすものとして照明, 映像の具体的プランを思考する (図①参照)。

照明, 映像は共に光である。同じ光として扱うこともできれば, それぞれの表現媒体の可能性の違いを追及することもできる。光は, 空間に意味の区画をつくるだけではなく, もともと空間にある対象物に共通のコンテキストを与える。空間を中心に考えれば対象物が光にコンテキストを与えていると言うこともできる。しかし, そのコンテキストは作品の中で常に維持されるのではなく, 求められる身体の実践によって動きだし, 変化していくものでなければならない (図②～④参照)。

そしてさらに身体という場所を通過していく「ダンス」の流れが映像によって表現されなければならない。肉体としての存在と映像としてのイメージが同等に共存できる舞台。これは, 肉体が「ダンス」によってどれだけ消えることができるかということと, 光としての映像が具体的形象をとらずにどれだけ肉体と並ぶ生きたイメージをもち得るのか, という双方からのベクトルの高まりにかかっていることになる。言い換えれば, ライブの舞台では不可能で映像だからこそできるヴァーチャルな表現をいかに映像が肉体と共演できるかということがこの作品における実験であった。そして, 映像世界のみではありえない, 現実の光と肉



図① GR 映像サーキット図 兼古昭彦 提供



図② 写真：永妻亜矢子



図③ 写真：永妻亜矢子



図④ 写真：兼古昭彦

体の相互作用の可能性を探ることも課題となる。

つまり、身体が音楽に反応するように、身体が映像に有機的に反応するその活路を開くことが問題である。プロジェクター3台という限られた数で多様な投影範囲を思考すること、また、照明と映像間の相互の干渉を避ける投影位置を計算に入れること。ダンサーの影が落ちるので立ち位置にも注意（図⑤⑥参照）。

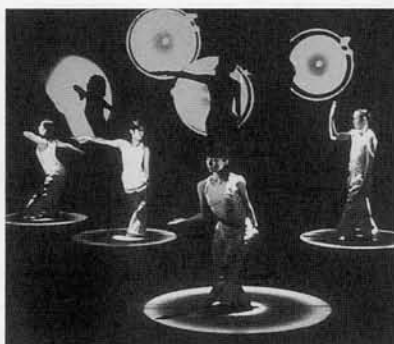
③舞台美術

円、円環性への固執。円は終わりなきことの象徴、無限の対象性を内包する形象、万物を生み出す器としてのマトリクス象徴でもあり、出発点と到着点が同一地点となる図形である。円は、身体の運動を繰り返させ、加速し、身体感覚のめまい、高揚をもたらす図形である。作品中、円はダンスの運動が引き寄せられる球形の磁場として、あるいは、出口のない球形の迷宮へと人々を誘う誘惑装置として存在する。床面には同一中心点による2つの円が、白い粉によって描かれる（図⑦参照）。そこには、プロジェクターから光の円運動が投影され、空間全体の運動の中心を示唆する。ダンサーたちはこの床面の幾何学に従って動き、運動によって徐々に粉の形状を崩しアクトエリアを自由にしていく（図⑧参照）。

（国内版では床面と舞台奥にある水平線への映像投影を行ったが、ベルリンの改訂版では水平線への投影を止め、舞台奥、水平線手前に半円状のワイヤーを吊り、そこから6枚のスクリーン（2 m×1.5m）を下ろす舞台美術兼映像投影スクリーンが追加された。以下改訂版の際書き加えられたメモ書き。）



図⑤ 写真：永妻亜矢子



図⑥ 写真：永妻亜矢子



図⑦ 写真：兼古昭彦



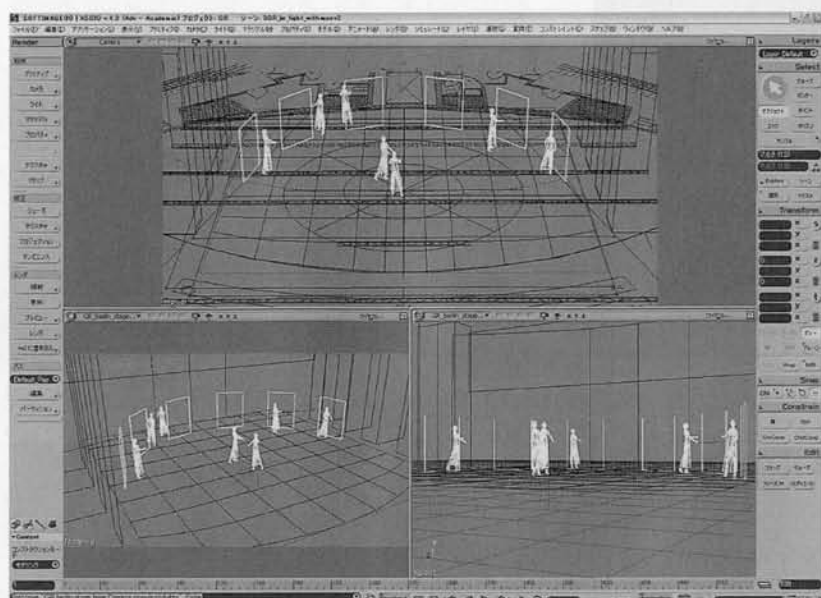
図⑧ 写真：兼古昭彦

6枚のスクリーン。ここに投影される映像は、稽古中の記録映像、円運動をリズムカルに行う抽象的なグラフィックの映像、人の口が歌う映像（声を発するときの口の運動映像とその音自体は音響から拡張されて聞こえてくる）、演出サイドの創作ノートの記録、その進行時間を編集したもの、など多岐にわたる。スクリーンは、舞台上の表と裏を隔てる皮膚として、あるいは、ダンサーの人としての身体性を打ち消してしまうほど強い映像が皮膚へと同様に投影される場所として、そして時には、私たちが行う舞台前の作業経過を示す創作ノートを舞台上に提示するホワイトボードとして、さらには、客席を映す鏡のような役割を果たす。そしてその映像の運動性は常に空間の中で円運動を担う一部として意識されるように作られ、6枚のスクリーン自体も弧を描いて並べられている（図⑨～⑪参照）。

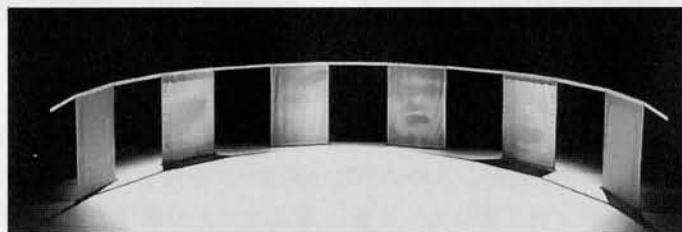
④音楽

空間全体を包み込む単一の音。狂いなく繰り返され、なにかの運動を象徴する機械音が求められる。時として人間の運動力をこえ、圧倒的なエネルギーを放つ機械の運動、とその正確さに対する憧れと不気味さ。打ち破りたくなる型と同じように、身体感覚を支配するが、時には身体感覚をふさいでしまうノイズも、身体感覚をリズムに乗せてドライブさせていく要素をも同時に持つことが可能である。これは身体の運動と音との関係性の築き方によって変化するものである。

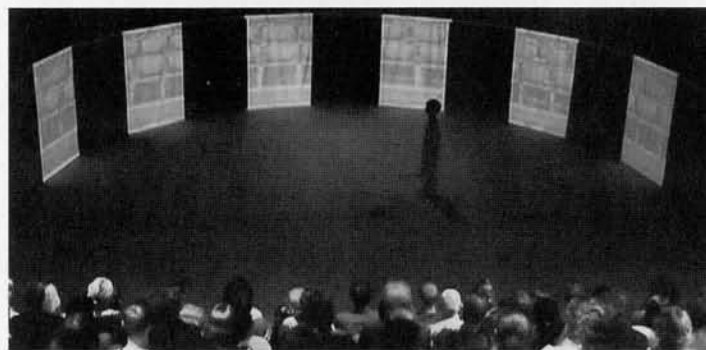
あたかも空間の心臓部の運動音を想起させるような機械音を1つ作り、速度、音の質などを編集して一定拍を打つ数種類の機械音を創作する。これは、何もない空間、身体によって



図⑨ GRワイヤーフレーム図 兼古昭彦 提供 舞台デザイン 関口裕二 担当



図⑩ 写真：兼古昭彦



図⑪ 写真：兼古昭彦

はまだ何も起こされていない状況の中、客入れとともに始まり始める音であり、淡々と継続されていく時間、あるいは、「何物か」の運動を象徴するものとしても繰り返し流される。

楽曲については、ひとつのメロディーのループやそのバリエーションによって曲が進行すること。また、後半部には声や呼吸を織り込んだ楽曲を求める。これは呼吸や声を発するときに使われる身体の運動や振動を動きに織り込んでいくことが試され、実際にダンサーが発する声を生で扱うか、録音して楽曲に織り込んでいくことが望まれる。

さらに作品後半で、空間全体の重さ、重力の方向のねじれなどを感じさせるような「何か」が降下・上昇する持続音が必要である。ここにおいて、この音と映像、照明の運動性は一致する。音響効果によってこの音は客席を含む空間を円運動するかのようには響かせる。

⑤衣装

素材は重々しい 身体の重みをさらに増すような効果のあるもの。また、床をひきずり、白い粉の円の図形を移動ごとに打ち消していくことができる丈。円舞の中で回転効果の高いロングスカート（図⑫参照）。作品途中脱皮するように脱ぎ着が可能であること。全身白で、上半身の衣装へはペイントなどがなされる。これは運動の指標を皮膚へ書き込んでいく、ということの象徴でもある。白い衣装の延長上のように、皮膚も全身白くペイントする。

上記のような覚書から、振付、舞台装置、照明、映像、音楽、衣装、すべてのセクションが作品を通して共有するモチーフを「円の運動性」とし、この運動性こそが作品のドラマツルギーの根幹を担い、作品の進行の強い動力となることを念頭に置き具体的作業をはじめた。

まず、「祈り」をモチーフとする作品構成と円の循環運動が強調される構成を思考するため、筆者によるメモ書きや図の作成などがなされた。（図⑬参照）

これは、作品にとっての白地図のようなものであり、すでにある何か（世界観）を理解するためのものではなく、かかわる人々すべてがここから作品に対して個々のイメージを広げていくための地図なのである。作品の更新のたびに違う形で書きかえられ、塗りかえられていく性質のものだが、作業上各セクションとのコミュニケーションをスムーズにするために



図⑫ 写真：兼古昭彦

ゴーストリーラウンドの四は、スライムを置き、永遠にダンスの後のまわりで舞団運動を続けていく運動を生じさせる床面の緑



図13 GR map 北村明子 作成

提出されたものであり、キーワードとシーンの断片配置図として有効に働き、初演に至るまで、時には横目にみながら、これらのキーワードにまつわる個人的な経験やアイデアを話し、時には各人がそれぞれの書き込みや、提案のためのメモとして使用し、作業を重ねる際繰り返し変化し、打ち壊されていくひとつの指標であった。すべてのシーンは「祈る」時に行われるいくつかの行為をキーワードとし、そこから覚書に書かれていたようなことに留意しつつ、それぞれのセクションの共同作業者とともに具体的なアイデアをだしては実際に稽古場でのコレクト&エラーの繰り返しがなされた。それぞれの白地図をもとに、それぞれの地図が描かれていく。作品の出発点を提示した筆者と共同作業者たちとの間には、すでに稽古の初期段階から発想の方向性の違い、提示の仕方の違いなどがあり、その違いは修正されるべきものではなく、作品の中でぶつかり合い、溶け合い、あるいは共存していくべきものであるという共通認識のもと、多くのディスカッションがなされた。

4. まとめ

表現媒体が身体である以上、変化し続ける身体とともに、作品も塗り替えられ、新たな生命が吹き込まなければならない。

2006年6月“Ghostly Round”はパトラス¹³、ベルン¹⁴、ルートヴィヒスベルク¹⁵の欧州3都市を巡り終えた。この作品は、2005年2月の初演以来、すでに1年半以上が経過しているが、2005年ベルリン版への大きな改訂を行った後も引き続き発展し続けている。ベルリン版では、水平線に大きく投影された映像内容を、空間すべての視覚的効果とともに再考し、

削除した。また、シーンまるまるひとつを削除し、作品全体の構造を改めて練り直し、まったく新しいシーンをいくつか付け加えた。舞台空間には、ワイヤーで支えられた弧を描くアルミのフレームに小さなスクリーンを吊り、その限られた面積にそれぞれ異なる映像を投影し、時には音響効果の協力を得ながら、スクリーンがつけられていない客席の空間にも、可視的な映像の円運動があたかも連続して行われていくような効果を聴覚的效果によって生み出す工夫がなされた。

今回、欧州3都市のフェスティバルにて再演される際、この作品の持つ円環の運動性を振付のレベルにおいてより強調することと、その場でおこなわれる舞台上のパフォーマンスとその裏側である創作過程における過去の出来事の描写とをパラレルに進行させることを試みた。これはまるで、現在から過去へと創作者たちの記憶をたどる行為と、現在から未来へと進行形で行われている行為の逆方向の矢印の運動が隣り合わせの異なる円を描いて同じ地点に戻ってくるような構造をイメージしたものだ。国内外でのいくつかの公演を経た後、作品の最後まで一貫したひとつのトーンを守りきることよりも、作品の奥行きとなる舞台の裏側、つまり、舞台の生成過程と自らの思考のプロセスを再検討し、現在にフィードバックさせることで、観る側が想像力をより広げて、作品を立体視することを可能にし、作り手の持つ「身体ドラマ」と観る側が持つ「身体ドラマ」の交換がより可能になるのではないかと感じたからだ。ダンスを観ることによって起こる観客とのコミュニケーションとは身体にまつわるドラマの交換であることはすでに述べた。そのドラマとは、非言語領域での瞬間的な出来事かもしれないし、言語を含むあらゆる情報を背景に起こる継続的な感覚かもしれない。このような意味でドラマの交換とは身体感覚を伴うある種の運動なのである。これを「ダンス的なもの」といってしまうのは簡単であるが、この「ダンス的なもの」が現在のダンスにおいては、恐ろしく多様なのだ。

しかしここで、あえて筆者は「ダンス的なもの」を「身体から遠く離れていくもの」と置き換えてみたい。身体が表現媒体であるダンスで、「身体から遠く離れていく」という表現は矛盾するものかもしれないが、身体から離れ、距離を感じる時間が長ければ長いほど、その距離を埋めようとする思考が働くのだ。この物質としての身体と思考の追いかけてこもってして、思考とともに自分自身の身体感覚、身体感覚を「いま、ここ」に持ち得たときに、ダンス的な瞬間に立ち会うことになるのではないだろうか。

¹³ オペラ、演劇、音楽、舞踊などあらゆる領域のアートフェスティバル European Capital of Culture - Patras 2006にて2006年6月10～11日 劇場 Art Factoryにて上演。Leni-Bassoにとっては2002年 European Capital of Culture-Bruggeについて2度目のフェスティバル参加となる(フェスティバル HP: www.patras2006.gr)。

¹⁴ 世界各国からコンテンポラリー・ダンス作品が招聘されるスイスの国際舞踊フェスティバル。6月13～14日 2006年 Kulturehallen Dampfzentraleにて上演(フェスティバル HP: www.tanztage.ch)。

¹⁵ ドイツのクラシック音楽国際フェスティバル。6月17日2006年 Leithalle, Karlskaserneにて上演。このフェスティバルでは近年、ダンス作品の企画制作担当 Meinrad Huber によりコンテンポラリー・ダンス作品を多く招聘する方針が出されている(フェスティバル HP: www.schlossfestspiele.de)。