

生成と消失／時間と空間における循環としてのダンス

——ダンス作品“Rondo”におけるダンス創作への言及の試み——

北村明子

1. はじめに

“Rondo”は、2004年9月13日、アメリカ合衆国、ペンシルバニア州、フィラデルフィアのPainted Bride Art Centerにて、ワーク・イン・プログレス¹という形式で、上演された。このダンス作品は、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 Multi Media Dance Theater²（以下Group Motionと略す）より、筆者が振付・演出を委託された作品であり、2005年9月29日、インディアナ大学ペンシルバニアの劇場にて、初演が予定されている。第1回目のダンス・レジデンシー³では、2004年9月1～30日の1ヶ月間の滞在中に、現地のダンサーたちとの共同作業を通じて、身体語彙をリサーチすることから始め、作品創作の方法論を共有し、作品の基本スケッチを仕上げることを目的とするものであった。今回のこの上演は、劇場上演形式にて、その創作過程を公式リハーサルとして提示し、一般観客及び、アメリカ国内の各都市の劇場のプレゼンターに公開し、作品への意見、フィードバックを得ることを目的としたものであった。

この企画者であるGroup Motionの芸術監督Manfred Fischbeck⁴はフィラデルフィアでダンス・グループを創立して、35周年を迎えるドイツ人振付家である。グループのオリジナル作品を創造するのみならず、海外アーティストを招聘し、共同作業によって生まれた作品をレパートリーとして持つという、ひとつの独立したコンテンポラリー・ダンス・カンパニーとしては、珍しく開かれた活動方針を持っている。

この企画の前提は、Group Motionのレパートリー作品を作り上げることであり、最終的

¹作品創作の完成を意図したものではなく、作品創作の過程を大切にしつつ、完成前のある段階で、一般の観客など、関係者以外の人にも、作品を創作過程段階で公開する上演方法。劇場での上演などではなく、ダンス・スタジオなどの稽古場で行うことが多い。

²1962年、ベルリンにて創設されたダンス・グループGruppe Motion Berlinが母体。1968年、ニューヨークのジャドソン教会にて、1969年には、アメリカの3大ダンス・フェスティバルのひとつ、ジェイコブス・ピロー・ダンス・フェスティバルにて、作品を発表。以降、フィラデルフィアに本拠地を置き、Manfred Fischbeck（マンフレート・フィッシュベック）を中心とし、Group Motion（グループ・モーショ）と改名。映像、音楽とのコラボレーション、国内外問わず、他のカンパニーの振付家との共同作業など、広い領域にて活動しているグループ。

³複数の芸術家が、国内外のある地域に長期滞在をして、生活を共にしながら、作品創作を行う形式。

⁴振付家、作曲家、演出家、ダンス教師。タンザニア生まれのドイツ人で、幼少期を、第2次世界大戦後の東ドイツStendalにて過ごす。ベルリン自由大学にて、演劇、哲学、文学を学び、1961—61年の間、ベルリンの演劇集団Karussellにて、俳優として、共同演出家として、舞台活動を開始。また、マリー・ヴィグマンの生徒として、ダンスを学び、演劇とダンスを融合した舞台作品づくりをはじめ。フィラデルフィアにて、Group Motionを再結成し、現在に至るまで35年間、幅広い活動を続けている。

には、照明、音楽、衣装、を含めた演出の完成度が問われる、一般の劇場公開が予定されている作品である。さらに、この企画の意図より、創作過程で、現地のダンサーたちのもつ身体性あるいは振付に対する方法論と、筆者の振付における身体性とその理論の融合の結果を、作品に提示するよう期待されていることは明らかであった。

この30分の小品で筆者が念頭に置いたことは、3点ある。1点は、筆者の振付スタイルと、現地ダンサー達が持つ身体のダイナミズムを、具体的にどのような方法で融合させるか、ということ。2点目は、筆者のダンス・カンパニー Leni-Basso⁵ で普段から共同作業を行っている映像作家、兼古昭彦氏⁶ をチームに迎え、作品構造に映像という要素を組み入れること。すなわち作品創作の際、映像という2次元と舞台という3次元視覚的な行き来を効果的に共存させ、限られた時間と予算の中で、どのように作品演出を充実させることができるか、ということであった。そしてもう1点は、ダンス作品創作の行為自体に言及した内容を、どのように作品のテーマや構造にとり入れていくか、ということである。

本稿では、レジデンス開始以前に、Leni-Basso のチームで計画された、作品構造や舞台プラン、また、制作の基盤となった思考などを振り返りつつ、それらの具体的な作業について、制作主体である振付家という立場から考察検討する。また同時に、アメリカのコンテンポラリー・ダンス・カンパニーの現状、アメリカの1都市におけるダンス・シーンの現在を報告し、1ヶ月の滞在中、作品創作、フェスティバル参加を通して得られた筆者の、アメリカのダンス・コミュニティの現状についての見解にも最終章で触れて行く。

2. “Rondo” の課題 — 思考と身体の往復運動と循環

今回の第1回目のレジデンス滞在は、1ヶ月という制限があるため、渡米前に十分な構想の整理をしていく必要性があった。30分という小作品ではあるが、今まで一度も共に創作をしたことがない、国籍の異なるダンサーたちと作業をすることの困難さは、今まで何度も経験している。幸運にも今回の企画では、Leni-Basso のメンバー2名と映像作家の参加が可能であるため、現地のダンサーとの具体的な作業の前段階で、ある程度の実践的な小実験とディスカッションが可能であった。

まず今回は、渡米前に以下の3つを準備していくことを目標にした。

- 1) 作品の根幹のモチーフを明瞭にして、ある程度、作品構造を準備しつつ、日本人チーム内で十分に発想を共有しておくこと。
- 2) 舞台装置、映像装置などの第1案、第2案を準備しておくこと。
- 3) 日本人の作曲家に、すべてオリジナル曲を作曲してもらうこと。

⁵1994年、筆者が中心となり結成したダンス・グループ。

www.leni-basso.com

⁶美術家。東京芸術大学大学院美術研究科修了。平面作品制作から、映像を主な素材としたインスタレーション作品を展開し発表している。Leni-Basso 映像演出制作担当。個展多数。リヒトウング'96, Morphe '98, Between Eco & Ego '04 参加。

この企画は、創作過程を3回に分割して発展させていく、という進行上の理由により、2段階の助成金申請を経て、予算が決まる、という状況を受諾しなければならなかった。そのため、筆者のプランが必ずしも通る状況ではなく、特に予算のかかる舞台装置や映像機材については、第1案、第2案、と柔軟な姿勢で状況を受け入れることが必然となった。

映像作家と共に構想を練りだしたのは、6月末、音楽家との作業をはじめたのは8月上旬からであった。

以下、上記にあげた1)～3)の順を追って、映像作家との構想のやりとりから、構成案、アイデアなどについてなされた考察を記述していく。

1) ダンスの往復運動

まず構想として頭にあったのは、ダンスの生成過程をそのまま作品にできないかということであった。ダンスは言うまでもなく一種の運動であり、行為である。そしてダンスをつくることもまた「行為」であると言える。後述するが、その行為はやはり「運動」でもある。ダンスの運動性を明瞭にするために、物語やシチュエーションなどの外的要素を用いずにダンス創作という行為自体について言及される作品をつくることを企図した。ここでは一つのモチーフを出発点として、そこからさまざまなバリエーションが自己増殖的に展開するような構造を持たせることとした。では、この「ダンスを創作する行為」とはどのようなものであるか。空間的な側面、時間的な側面から見直す作業を進めてみた。

—空間と非空間の往復運動としてのダンス

ダンスとは3次元において行われる行為である。しかし、3次元空間で動きを生み出す作業の過程で、身体は、大きな比重で、「感覚の変換・翻訳」、ともいえるべき作業を、3次元とは呼べない、非空間的な場所で行っているのではないだろうか。身体の動きは、3次元へと向かう前に動きのはじまりとなる起動点を身体内に持ち、その質の違いによって、様々な形で表現する。身体の動きは、身体の内的な感覚と、外部からの情報を常に結びつけあいながら、その結果空間へと生み出されていくものだ。身体の内的な感覚と外的な刺激の狭間にあるものは、皮膚、という2次元的な境界面である。身体は外的な情報（振付、刺激、他者の存在等）を皮膚を通して受け取り、内的な感覚、思考を、皮膚を通して発散する。この往復運動は絶え間なく、ダンスが創られる瞬間まで（ことによればその後も）続けられるのである。

ダンスを創作する、という作業は、実際の振付をはじめ、動きを生み出していく方法論、など、あらゆる意味で、さまざまな情報を身体に書き込んでいく、という作業である。そして、ダンスをしている最中は、一刻一刻、この皮膚という境界面で、身体の内的感覚と外的感覚のせめぎあいの決着をつけながら、時間を進めていくものであると言い得るだろう。身体は絶えずさまざまな力にさらされている。その力に時に抗い、時に強いられながら、思考や感覚、記憶などとともに身体がこの皮膚という薄い膜を隔てて行う運動がダンスであり、さらにそれは、その過程において非空間的な起動点と空間とを往復する運動ではないかと考えたのである。

また、身体外においてもこの空間＝非空間の往復は行われる。舞台作品創作の現場では、舞台図面や構成プランを紙やコンピューターなどの平面に書き込み、それらを3次元のものとして、実際の舞台上で、捉えなおす作業が欠かせない。無論この作業は思考の延長として行われるものだが、「書く」、「打ち込む」という作業もまた「運動」として考えることもでき、単なる思考と運動の2項だけでは捉えきれない面を持つことも見逃せない。ダンスとは、この2次元から3次元への思考の行き来を、常に繰り返し、循環させる行為の結果、あるいは過程で生じてくる現象である。

——過去と現在の往復運動としてのダンス

この空間的なダンスに対する発想は、必然的に、時間的にダンスを考えさせる要素ともなった。この「行き来」という往復運動の循環は、何を頼りになされているものか、といえば、過去の記憶によってなされている行為である。思考のレベルにおいても、または、実際の身体運動のレベルにおいても、ダンスとは、過去の出来事を振り返りながら、自己の時間的な継続を見出しつつ（ペルクソンの「持続」といってもいい）、現在へと運動を発生させていくことが行われている行為、つまり、常に潜在的なものも含めた過去との記憶と分かちがたくつながっている、現在の現象なのである。

振付家は作品創造の段階で思考する。思考は無論絶えず過去に戻っては現在へと現れる運動である。そうした過去の総体のわずかな先端で、私たちはかろうじて思考することができるのだ。そしてダンサーもまた振付という過去（いわゆる「振付」があってもなくても）を運動という現在に実現させる存在であり、さらにそこに自己の思考をも混入させなければならない。いわば何重にもなった過去＝現在の往復運動がダンスを生み出すのである。

この、過去と現在の行き来、2次元と3次元の行き来、という2つの往復運動を、ダンス創作における重要な出発点と捉えることから、作品の主たるモチーフをどのように設定するかがディスカッションされた。

そこでまず筆者は、基本となるモチーフを「フレーム」という言葉におくことにした。

——無意識とフレーム

出来事のある瞬間を、ある視点によって捉え、切り取ることを想起させるこの言葉を、ダンスや舞台創作において、主たるモチーフとして表に出していくことは、もはや、一つのクリシェともいえるかもしれない。しかし、この作品では、あえてこの言葉をモチーフとして選んだ。

ひとつの理由には、筆者の、身体自体を「フレーム」と考える、という発想の出発点がある。フレーム自体は枠であり、その「中身」はそこに何事かを入れなければ空である。もちろん私たちの身体は生きている時間の中でさまざまな「書き込み」がなされているが、筆者はこのフレームに運動や思考を書き入れる作業がダンスを創ることだと捉えている。フレームに何を入れるかは自由である。その自由がダンスを創る基盤となることは言うまでもない。

そして、上記のダンス創作における、非空間から空間への移行の瞬間を、ビデオカメラという「フレーム」によって、捉え、切り取り、再構成することで、ダンス作品中、もう一つ別の時間軸を持つ映像作品を創作する、という試みを実践したかったことがあげられる。映

像作家は、フレームという発想のなかに、箱、つまりはその中に限定された立体空間があるということを前提にしながら、ダンスという現象を、映像作家の視点で切り取り、作品本編とは別の時間が流れる小作品を、同時進行で走らせることで、ダンス創作にかかわりたいという意図を提示した。

兼古の試みは、すでにあるレンズとしてのフレームの中に、意図的に構成される「フレーム」を多層的に構築することにより、架空の空間の奥行きを生み出し、複数の時間軸を並列させながら、ダンスが生み出される過程を、身体、あるいは、また別の現象に視点を投げかけながら捉えていこう、というものである。ダンス創作過程で生じた現象は、意図的な、または、偶然によるいくつかのフレームで切り取られ、「映像の箱」の中へと収められていく。現実的な時間の継続をもたないそれらの素材が、絵本を見開くように、新たな時間の継続を持たされ、小作品として成立する。

以上のようなことから、作品は、2次元の映像に映し出される「フレーム」から始まり、過去と現在という時間が混在する中で、その枠が捉える新たな現象を再構成していくことを基本とした。また、フレームの中から外へ、平面から空間へと進行する出来事を、視覚的に工夫しながら並立させていくことを目指すことにもなった。

2) 映像との共存

さて、上記のモチーフ「フレーム」を出発点とし、ダンス創作の行為自体に言及したダンス作品、を課題に、舞台装置的にはどのように解答を出していくか、具体的に考えていかなければならなかった。

しかし、その前に、「ダンス創作の行為自体に言及した」という点を、再度、舞台装置の1つである映像について焦点を絞り、共同作業内での解釈を確認する必要がある。

ダンスとは、現在進行形のものである。ダンスは軌跡を残すわけではないので、ダンスを見る者は、現在進行形で行われていることを、瞬時に自己の記憶と結びつけながら、体験する。ダンサーにとっても、この体験は同じことで、踊っている最中には、過去の運動の記憶と結びつけ、時間の継続を体感しながらダンスをしているのである。このことから、上記でも触れたように、ダンス創作とは、過去を見ながらにして、その時間的つながりを、現在に対峙して生成していく行為、ということができるだろう。

この作品で、映像を存在させる理由のひとつは、現在と、記録された過去を混在させた状態を、舞台上で立体的に視覚化させ、ダンスが生成する時間と、非空間的な場所から空間へと浸透する運動を具体化しようという意図によるものである。過去と現在の混在という状態を、記録された映像をプロジェクターによって投影することと、ライブの出来事とを、並立に存在する環境に置き換え、ダンス創作をする際に、私たちが脳で行っている作業構造を、舞台上で視覚化しようという試みなのである。

さらに、映像は、過去の時間を映し出す際に、ダンサー自身が知り得ない瞬間（時間）、場所を記録することができる。ダンスの稽古に欠かせないビデオテープは、ダンス創作過程で動きや場面の確認作業の際、ダンサーたちの記憶を助けるのみならず、ダンサーの無意識に新たな視点を構築する。振付家やダンサー自身が意図しない、身体の部位の細部の動きを捉える、あるいは、室内の光の効果や空間のペースによっては、事実とは異なる、実際には

ありえなかったような場を作り出してしまいうこともある。ダンス発生の瞬間に立ちあう第3者として、カメラのレンズは、ダンサーの動きや瞬間の出来事を、意識外の視点で再現し、当事者たちを驚かせる。無意識的な視点で見たものは、時として、見る者の無意識を不意に、直接的に打つ表現として捉え直される瞬間を発生させる。こうした「効果」もまた、ダンス生成とは違った時空間を作り出し、多層的な作品の産出を可能にしてくれるはずである。

(具体的な記録として使用機材について巻末に付記しておく。⁷ 図1・図2)

3) 書き込まれるフレームとしての音楽

ここでは準備段階に日本で用意した、映像と並んで重要な要素である、音楽について付記しておきたい。

ダンス作品を作ることは、動きをはじめ、さまざまなテキストや構想などの情報を、身体に書き込んでいき、消化させ、今度は身体自らの内側から、皮膚という境界面を動かし、見えない文字を空間に書き込んでいくような作業である。書き込み、動きをつくり、書き出す、という作業を身体で繰り返す中で、身体がその行為に時間の継続を発見したとき、ダンスが成立する条件をもつことができるのではないだろうか。そこで、その時間の継続を成り立たせているもの、あるいは反復を保証するものをリズムと考えてみる。もちろんリズムは身体運動によって視覚的につくられもするが、聴覚面のリズムを無視するわけにもいかない。それは音ということであり、音楽ということであろう。

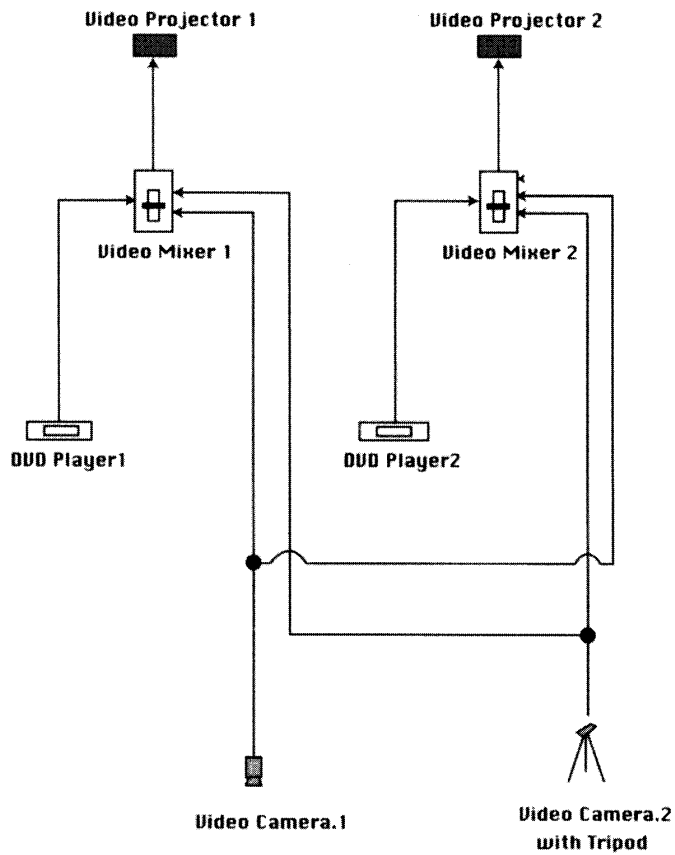
そこで音楽においても、この作品のモチーフである「フレーム」に対して「書き込む」、言い換えれば、身体というフレームに、動きやさまざまな思考を、繰り返し書き込んでいく、という行為を、できるだけダイレクトに想起させるような要素の挿入を試みた。

音楽家は以前から共同作業を行った経験のある粟津津祐介氏⁸に作曲をお願いした。30分作品中、10分程度の2曲の作曲をオファーする際、以下のような注文をした。

⁷9月のリハーサルスタートまでに機材を揃えてもらうため、8月中旬までには、これらの思考を通して、総合的に必要な機材をしぼっていかねばならなかった。その際、映像作家が実際にオペレーターを勤めるわけではないので、できるだけシンプルな構造をもち、機材も最小限ですむようを心がけることも必要だった。

まず想定された構造は、記録とライブという異なるタイムラインの映像を映すこと。また、映し出された映像の手前で行われるライブの出来事が、カメラにとらえられ、背景と合成されて、ひとつの絵を構成すること。つまり、時間的な多重構造を、1つのフレーム内のおさめ、空間的に奥行きを深めていく方向と、過去にさかのぼっていく感覚があたかもつながっているようなイメージを生み出す視覚的構造をプランにいった。

フレームを固定した構図が必要なシーンもあるため、キャリアー付きのスタンドで、カメラ1台を使いまわすことは考えがたく、そのためには、プロジェクター2台、カメラ1台は最低限必要となった。カメラが固定のものとなれば、机で行われる動きを捉えて映写するための、2台目のカメラの可能性も残しておきたい。スクリーンは、舞台奥にある水平以外に、リア・プロジェクション(スクリーンの背後にプロジェクターを置き投影する)用の小さいスクリーンを想定。さらに、ライブ映像と、記録映像を同じ場所に投影するためのビデオ・ミキサーなど、細かい備品もあげていった。必ずしもその案が通るわけではないので、2案、3案までを用意しつつ、臨機応変に現場で作業ができるように、中心となる映像とカメラの構造はどのようなものになるか、まず映像作家に私たちの第1案を図面化してもらうことにした。



Equipment List
Video Projector x 2
Video Camera x 2
DVD Player x 2
Video Mixer x 2
f.e. Roland Edirol U-4 video mixer

図1) ビデオカメラ、プロジェクター、DVD プレイヤー、ミキサーなどのサーキット図
 /兼古昭彦提供

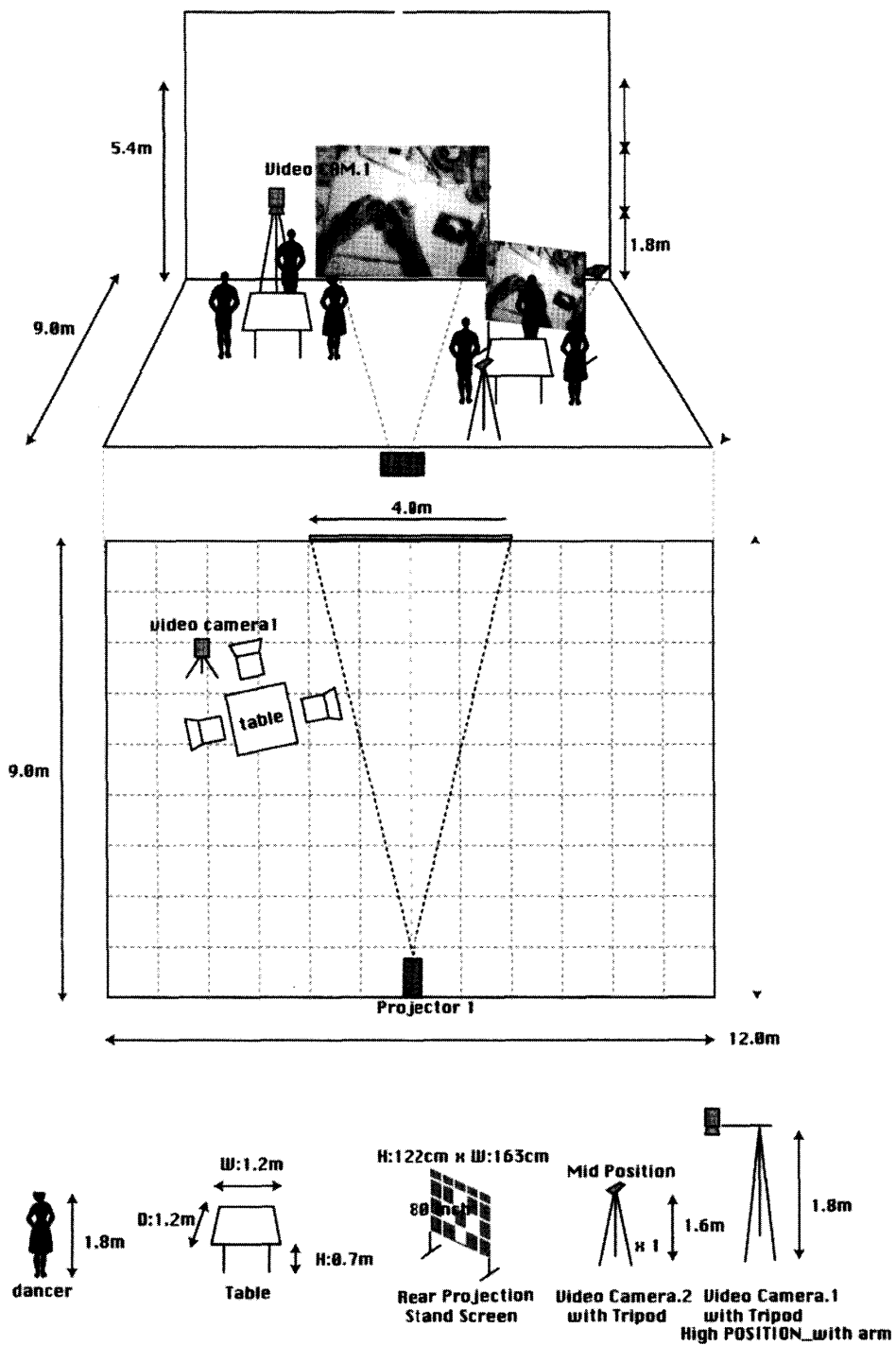


図2) ステージプラン第1案/兼古昭彦提供

— 1 曲目 書く音・主題

この曲が使用されるシーンでは、ダンサーは、基本的に机上で舞台プランを書く、という設定にした。机上の手の動きをライブ映像で捉え、記録された映像と組み合わせたものをプロジェクターで投影しつつ、ダンサーの身体自体は、机上の動きを、3次元で観客に向かって提示する、という、1つの出来事から2つの様相を提示するシーンである。

当初のプランでは、ダンサーは、座った姿勢を保ちながら、机上という限られたステージ内で、実際に白紙に図形を書くことや、ペンや定規やコップという道具の配置を交換していく動きを基本と置いていた。動作の過程で、ダンサー同士の身体（主に手や上半身）が触れ合い、互いの動作に影響を与えていく、という即興的な動きがスピーディーに展開する過程で、互いに共通の動作のリズムを生み出していく、という流れを想定していた。（具体的な状況については3. 創作ノートにて、後述する。）

動きの即興を前提としているため、ある程度、時間経過がわかりやすい構成を持つ必要があった。そこで、音の要素が増えていくことや、テンポが変化することで、段階がはっきりわかるような構造をもつことにした。音楽家に提出した注文は以下である。

鉛筆、ペン、その他で紙に文字を書き込む音、紙を丸めたり、ちぎったりする音、などで、6分間を2分ごとの3段階にわけ、要素が徐々に増加するような流れをつくる必要とされる。また、3段階目からは、単なる動作の音から、リズムカルなものへと変化をつけることが必要とされる。段階ごとの要素は以下の内容に沿ったことを前提する。

1段階目はゆっくりと迷いながら書く音。ペンで机の上を叩くような音も含む。

2段階目は、やや書くことに勢いをつけながら、あまり止まらずに、時折リズムカルに書き込んでいく音に、たとえば書いた紙を丸めてしまうような音など、ほかの要素をからめていく。

3段階目は、2段階目からさらに、たくさんのレイヤー（一つのフレーズや一定の長さの音のまとまりが次々とタイミングをずらし、多層的に流れてくる状態）をつくる。「一人で書く」という動作の音から、「20人くらいで一斉に書く」という音が聞こえてくるような状態へと徐々に変化させる。

さらに、3段階目の後に続き、主題となる音が入る。この主題は、いくつかの限定された音の構成する和音によってのみ作られ、引き伸ばされ、音同士のレイヤーが重なり合う、といったイメージのものであってほしい。この音は、書く音に重なるように構成さ

⁸1976年、滋賀県生まれ。ポストロック、ポップスバンドで活動する音楽家。ダンス、演劇とのコラボレーションを多数行う。Study of Live Works 発条トヤ Leni-Basso の作品では、作曲、構想、演出なども手がけている。モチーフがグループによって変化し進行していく「らせんループ」を用いた曲づくりや、踊るとききの音・演奏するとききの動きをテーマとした作品づくりを行う。

れ主題曲は2分強を想定する。

— 2曲目 繰り返しの中で変容する旋律

2曲目が使用されるのは、身体をフレームと捉え、そのフレームに、皮膚を通して、動きを書き込んでいく、というイメージに基づき、動きが生み出されるシーンである。自分の身体と外部との境界面である皮膚と身体の部位を確認するように、こするような動きから、ダイナミックな動きへと移行していき、さらには、他者の身体へと、アプローチをしかけていく、という流れをもつ振付を想定している。

音楽に関しては、できるだけシンプルな要素からはじめることを要求した。一音一音を確かめるように、最小限の音の数によって構成された旋律をつくってもらい、特に冒頭は、指定したテンポの許容範囲で、できるだけ音と音の隙間が多く存在するように構成してもらった。これは、音のリズムに対して、身体が生み出す動きが、まったく同じように沿っていくのではなく、あくまで別々のリズムを織り成していきながら、会話をするように共存していく状況を作りやすくするためであった。さらに、後半では、1つの旋律は、別の音によって、新たな声を獲得し、バリエーションのように旋律を変化させていくような構成も指定した。シンプルなダンスの動きやひとつのフレーズに対し、他者がアクションをしかけていくことで、動きが変容していくようなイメージを音楽からも想起されることを意図したことによる。

以上の2曲のうち、2曲目のストリングスの曲については、現地到着前に大体の構造ができあがり、細かい最終版への仕上げは作曲家の手腕に任せた。1曲目のテーマ曲については、現地に到着後、実際の作品創作にはいつてから、同時進行で作られ、インターネットを利用したコミュニケーションによって、コレクト・アンド・エラーが何度も繰り返された。

3. “A Rondo”における創作ノート — イメージから具体的な作業へ —

この章では、作品の細部に分け入り、具体的に現場で行った作業について、特に冒頭に挙げた現地ダンサーとの融合という点を念頭において述べていきたい。

到着翌日の9月2日より、Group Motionのダンサーとの共同作業が開始された。現地のダンサーの身体感覚の研究を含むワークショップ形式で、こちらが提示した以下のような内容を、毎回のリハーサル前に行うウォーム・アップメニューに加えていった。

- ・呼吸と動きを連動させていく（特に微細な動きの時の呼吸についての）エクササイズ。
- ・指定したリズムのない静的な動きにおいて、周りのダンサーの動きと、相互作用的に間をとりながら、既成の動きにアクションを足していくエクササイズ。その際、身体のどのような要素（呼吸、視線、動作の音）を情報として自己の身体に取り入れられるか、を繰り返し確認していった。
- ・身体の重さに注意を払いながら、床に対する動作の強さの違いによって、引き起こされる動きの質の違いを、意識的に作り上げていくエクササイズ。

これらのメニューに加え、例えば「身体に直線、曲線を書き込む」という課題に基づく、簡単な動きのコンポジションなども行った。これはダンサーとの共同作業において、「フレーム」というモチーフに対して、「書き込む」という能動的な言葉を動きへと具体化していく際、彼らの動きの特徴を取り込むために、常に共有しておきたかったエクササイズであった。彼らの動きは、ダイナミックでありつつも、繊細な動きを意識的に取り入れる意欲が非常に高く、振付過程で多くの可能性を感じることができた。リハーサルは1日4時間～6時間×26回、現地ダンサーはこちらの要請どおり、男性2名、女性4名の参加となった。

構成は、第1段階では、3つのシーンが予定された。これらは、音楽や稽古のための便宜上の大雑把な区分けであり、現場の作業で変化していくことを前提としたものであった。

① around the table — writing 1 — (9分)

手の動きを中心とした机上のシーン。フレームや舞台図面、作品創作へのキーワードなどを、白い紙へ「書き込む」行為から始まり、それらの動作の過程でダンサー同士が身体を接触させることにより、動きの速度と可動範囲が増大し、発展していく。カメラが上方から捉える机上の手の動きと、カメラのフレームからはみ出た机の周辺で行われるダンサーのライブの動きを、同時進行で観客に提示する。ダンサーは、机上と、机や椅子の周辺という限定された場所で、物を中心とした円状の軌道で動きを試行する。

このシーンは、第1段階として、9月の中旬におこなわれる、フリンジ・フェスティバル（詳細については後述する）にて、一般の観客にむけて、独立した小作品として上演される予定であった。そこでこのパートは、最初日本人チームのみによって創作・上演し、その後、アメリカ人ダンサーとの共同作業によって彼らに引き継がれ、改訂、発展していく段取りであった。つまりこれは、アメリカ人ダンサーたちと創作している作品の冒頭部でもあり、彼らに向けて共同作業の出発点となりうるサンプルの提出、という役割も担っていた。よってここでは、シーンの完成度よりは、どのようなコンセプトによりシーンが創られていくのか、どのような出発点から動きが生み出されていくのかを、より明確に提示する必要性があった。

実際の動きは、ひとつのフレームの中（フレームには何も無い状態を想定した）に、何かを「書き込んでいく」というイメージをもとに作られていった。白い紙にフレームやラインや文字を「書き込む」、あるいは、身体の動きを「書き込んでいく」ことから始まるのだが、最終的には、生じてくる動作のもつ、即興的なリズムを強調していき、動きをダンス化する、という流れを、あくまで、ダンサーの即興的な反応により引き出したい、という意図があった。

出発前の数回のリハーサルで、すでに机上の動きやシーン内について、以下のような項目を設定して、実践的な試みがなされていた。以下、基本的な発想と実験、考察を記していく。

- ・白い紙にフレームや、舞台図面を書き込んでいく動作を行い、頭上からその図をとらえる。カメラのフレームが捉える構図は机上のみ、と限定し、机上に置かれている物、ダンサーの手や上半身のみの動きを捉えるものとする。

- ・机上には、紙、ペン、定規、コップ、などが置かれており、それらの位置を交換していくことで、手や上半身の動きを生じさせる。その際、段階的に、机上の2次元に対して、手で架空の曲線、直線を空間に書き込んでいくことを想定しながら、動きの領域を広げていく。
- ・動作の中で、他者の身体に触れ、次なる運動の方向性を与えることで、相手の動作を発展させる。
- ・手の動きは、基本的に即興で行われ、その際カメラのフレームへのイン・アウトを意識して行う。
- ・映像は以上の過程を捉え、時間的、空間的な編集を行い、ライブと同時進行でスクリーン投影していく。

まず、映像の枠で、机上での手の動きをとらえることと、3次元的に身体のライブの動きが良く見える状態を同時に成立させるためには、実際に、カメラがどのようなアングルで出来事を捉えていけばよいか、という、舞台上でのカメラと机の配置から考察されていった。(図3・4)さらに、実際の動きに関して、狭い机上の空間で、3人のダンサーの手の動きを、ある程度の即興によって発展させていくには、実践的な繰り返しの中で、自由に動いた

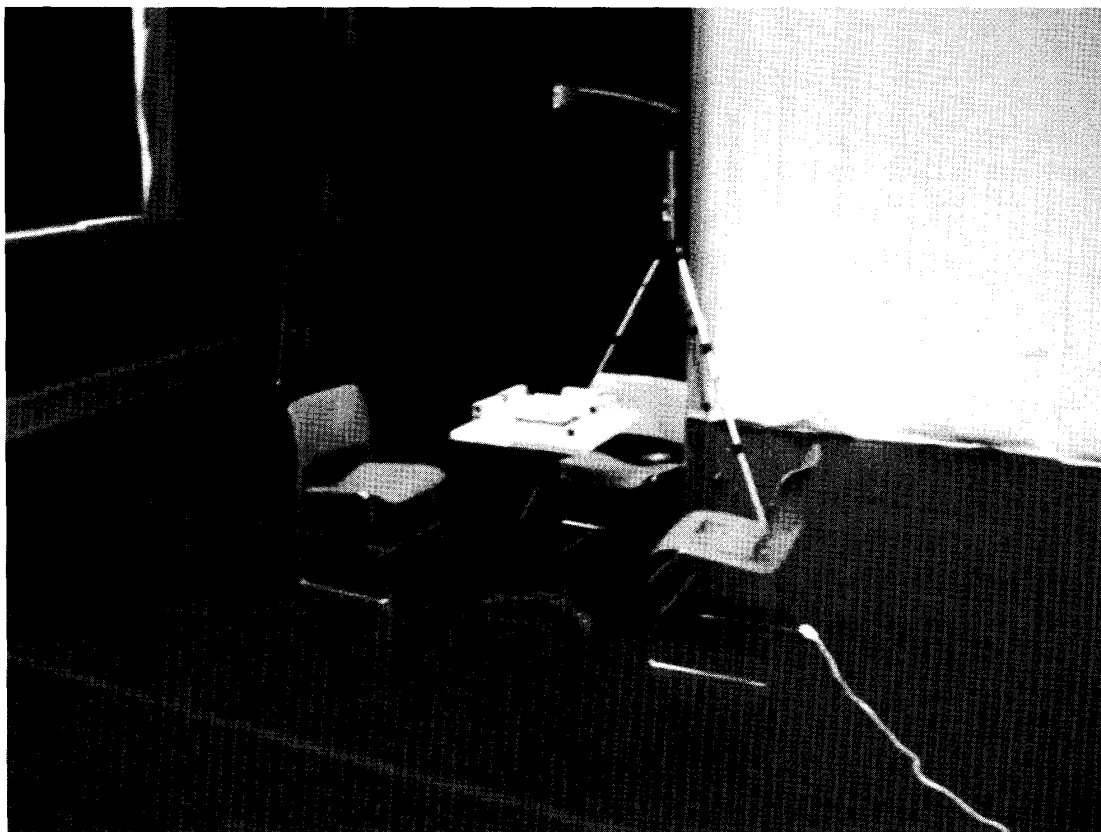


図3) 現地リハーサルより／兼古昭彦撮影

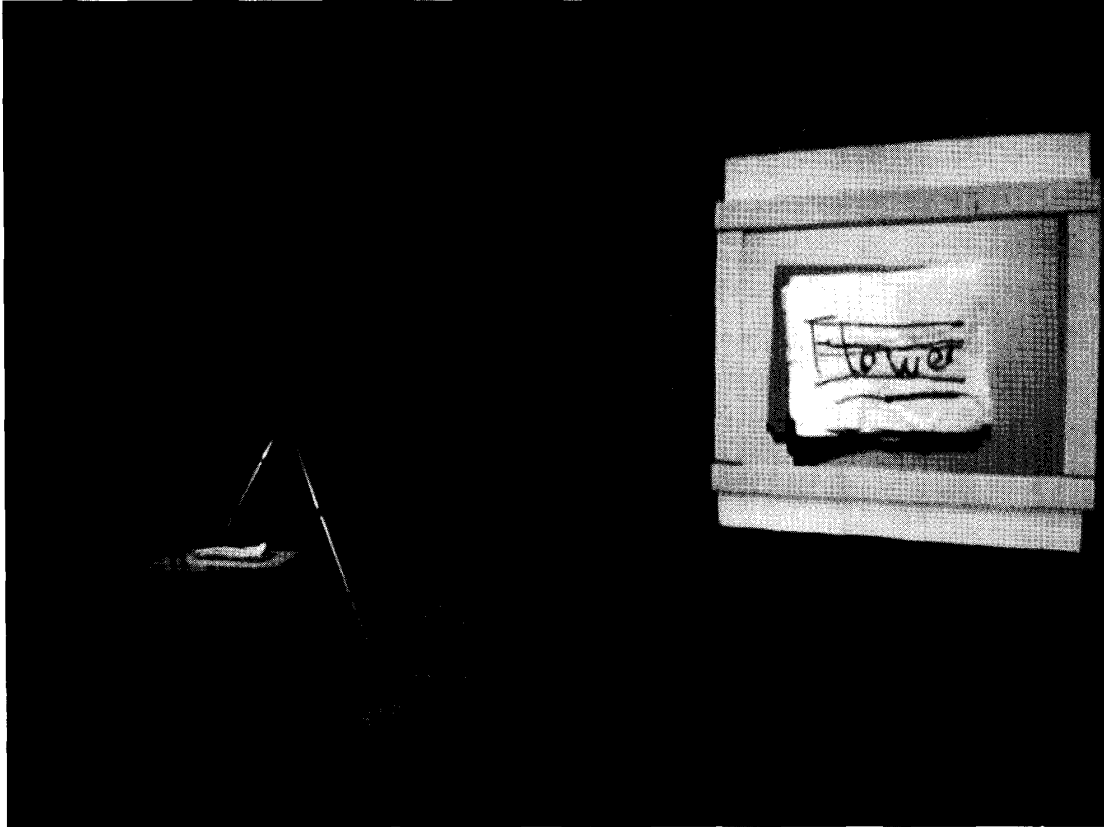


図4) 現地リハーサルより／兼古昭彦撮影

めの、共通のルールが必要だった。たとえば、段階別に、動きの大きさを変えていくことや、既成のシチュエーションをいくつか決めておき、次の段階へ移行する合図などを進行上の区切れを共有するために、あらかじめ設定しておくことも試された。

物を置くといった単純な目的をもった動作が、目的のない曲線的な動きへと移行していき、その延長で他者の身体に「偶然」接触するとき、動作主が予測できない動きを生み出すことになる。突然のアクション、リアクションが常に起こる場では、全身の動きではなくとも、身体は高度な集中力と柔軟性が要求される。既成の振付がほとんど存在しない状態で、どこまで動きを、ダンスとして成立させることができるかという点が、即興の成立上の要点だが、机上という限定された空間で行われる手の動作は、空間が限定されているが故に、身体の反射神経を通して、身体全体のリズムを視覚的に強調する。

現地で残された課題は、ある程度のスピードを保持し、即興の動きをしながら、決められた段階をどのように進行していくか、ということであった。ダンサー同士の間で、いくつかの段階を前もって決めるだけでは、共通の時間軸が持ちにくい、ことが問題としてあげられた。そこで以下のような解消点をあげながら、リハーサルを重ね、最終段階に臨んだ。

まず動作について、3人それぞれに、ある程度の異なる動作の習性をもたせることが提案された。たとえば、1人は机上の物を自分の身体近くに集めていき、ほかの1人は、それらを机上の別の領域へと移動させる。さらに別の1人は、どちらかの動作の補助役として存在する、というように、動作がかち合うポイントをさけるような役割分担を行った。また、アイコンタクトを頻繁に行いながら、身体の情報を俊敏に読みとり、他者の身体を、物の延長

上にあるものとして、アクションをしかけ、受けたダンサーはそのアクションに答えつつ、現在もつ身体の方向性を読み取り、次の動作を瞬時に生み出す。このように動きを発展させて行く際、机を中心としつつも、立ち上がる、椅子から離れる、など、少し大きめのアクションをすることで、机上で行われる動作の流れに空白を作ることも問題解消の助けとなった。

このように限定された動きでは繰り返しが避けられない。もちろん物理的にもその場から離れられない以上、腕や足はそこに「戻ってくる」のであり、時間的、空間的に循環が生まれるのである。しかしこの循環は変化のない反復ということではなく、ここでは言わば螺旋状に展開していくものとして考えられる。もちろんこの展開は直線的な発展や進行ではなく、他者を介在して、時に運動の障害になるものにぶつかり、引っかかる、運動上のどもりとも呼べるような形で行われる。この障害が意識的な運動にずれを与え、このずれがダンス固有のリズムにダイナミズムを与えるのである。(図5・6・7)

共通の時間軸を持つことに関しては、ダンサーが、時間経過を捉えやすくするため、音楽の構成進行に、わかりやすい段階をつけておく、というあらかじめ用意されていた案が大きな助けとなった。いくつかの音楽構成上の変化を合図として機能させ、机上の動作の段階移行を、ダンサー同士が共通認識した上で、シーンを進行させることが可能となった。

フリンジ・フェスティバルでの発表は、ワーク・イン・プログレス形式のため、必ずしも十分な機材や環境が整っていたわけではなかった。映像作家の到着はまだ先に予定されており、映像によって時間編集された2次元の中での出来事と、実際ライブで目にする3次元の動きの共存は、プランと同じように提示することは不可能であった。しかし、作品のテーマである「フレーム」へ何かを書き込んでいく、という行為から、2次元と3次元の間を行き



図5) シーン① around the table — writing 1 —より/Group Motion 提供



図6) シーン① around the table — writing 1 —より／Group Motion 提供



図7) シーン① around the table — writing 1 —より／Group Motion 提供

来する行為が、この作品のダンスのはじまりである、といったようなスタート・ポイントは十分に伝えることができた。

アメリカ人ダンサー版では、机は2つ、3人ずつ2組が存在し、その2組間で即興中に生

成される動きの性質差が浮き彫りとなり、予期せぬ複雑さと共に、面白さも発見することになる。次回の滞在にむけての課題としては、観客に対してそれらの複雑な視覚的要素を、整理して提示するための思考がなされなければならない。

② frame — into the body, writing 2 — (12分)

身体というフレーム、皮膚という境界面からの動きの生成。作品のコンセプトである、ダンス創作行為を、身体における空間と非空間の往復と捉えることは上記でのべた。実践的作業では、以下のような発想がアメリカ人ダンサーと共有され、彼ら自身に動きを創作してもらいながら、筆者が動きの質や大きさなどについての編集をしていく、という方法をとった。

—シーン②—1 (4分)

身体をひとつのフレームととらえ、皮膚という身体の外側と内側の境界面に、様々な質の動きで接触しながら「ラインを書き込んでいく」ことが、ダンスの動きを生み出す起動装置となることがねらい。

ここで重要なのは、身体にラインを書き込んでいく動きは、自己の身体の形状を、単になぞっていくのではないということである。強い感覚として、身体が敏感にその「書き込み」を受け入れ、その質を起動として動きを継続させていくための、外からの最初の刺激なのである。そのためには、身体を脱力状態にし、言ってみれば、空のフレームを想起させるような感覚と、様々なレベルの緊張状態の差を、身体が熟知していなければならない。

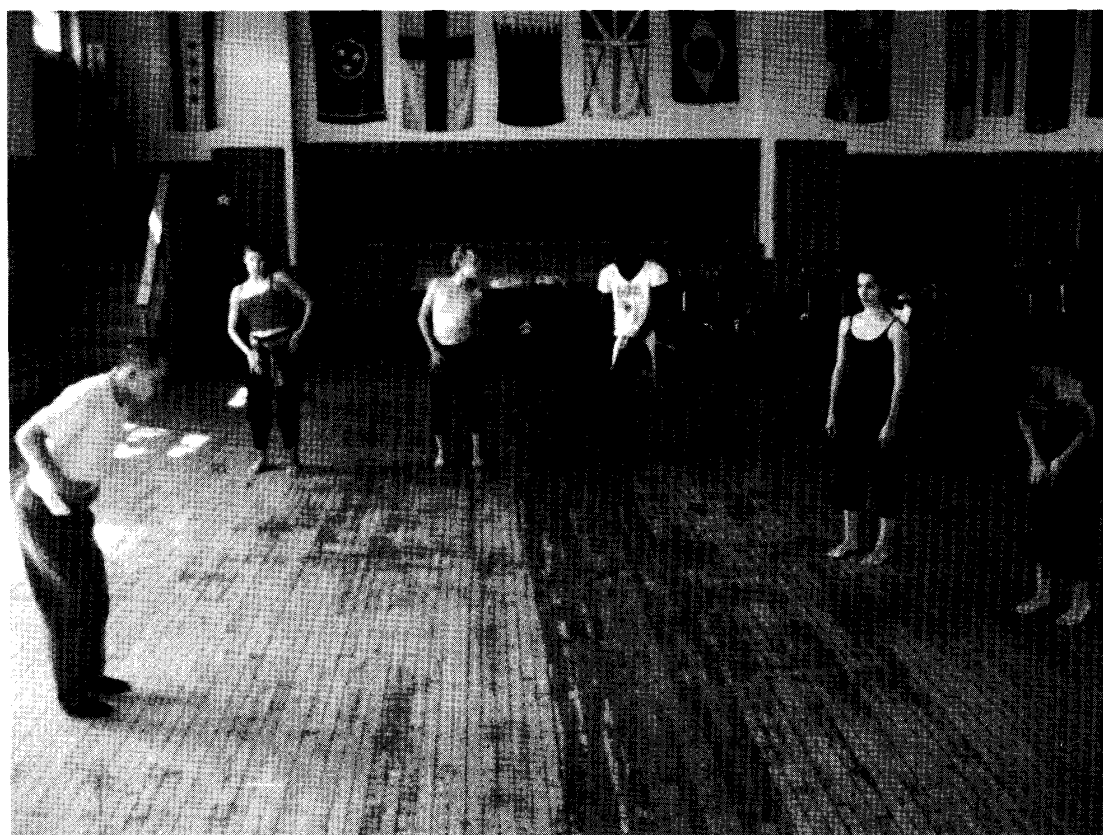


図8) シーン②—1 frame — into the body, writing 2 稽古場風景／兼古昭彦提供

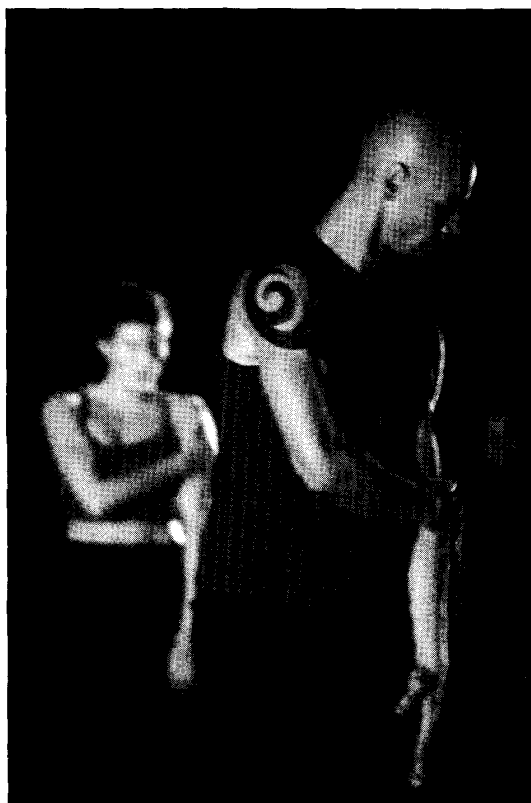


図9) シーン②-1 frame — into the body, writing 2 より / Group Motion 提供

まず、1箇所、自己の身体部位を選択してもらい、別の部位に、アクションをしかける、という動きの始点を作ってもらった。皮膚への外からの衝撃を自ら作ってもらい、その衝撃から生じたエネルギーを運動へと循環させることで、ある程度の長さのある動きを作るように、指示した。(図8・9)

その際できるだけ感覚を明瞭にするため、「うつ、こする、つかむ」といった、具体的な動作が想起される動きを選択してもらい、アクションの強さや大きさを、筆者が個々のダンサーへ、個々の動きの起動ごとに指定し、違いを明確にするように要請した。

身体感覚を確認する作業を徹底的に行ってもらうため、はじめは、音やリズムといった速さを規定するような要素は排除した。あくまで、自己が生み出した動きの質に意識を集中し、動きの長さは、そのエネルギーを継続的に維持できると感じる場所まで、と任意に決めてもらった。さらに、ある一定の部位を選び、「書き込み」を開始した後は、身体を様々な姿勢へと変化させながら、刺激を与えるポイントをより多くの可能性から選んでもらい、動きの長さの違いを見ていくことなどを試みてもらった。

これは振付を共同で創作するための、前準備的な作業であったが、シーンの移行段階として必要性を感じたため、シーン②-1 というように細分化し、独立したシーンとした。

—シーン②-2 (8分)

②-1で生み出された動きをもとに、音楽と共にリズムと速さを決めて、新たな動きのパリエーションとして発展させていく。さらに、他者が接触し、皮膚を通してその刺激を吸収することで、受け手は既にある動きに即興的に変化をつけていく。既成の動きと既成のフォ

ーションに、それぞれのダンサーが「ずれ」や「ぶれ」を生じさせ、「はみ出し書き」を即興的に足していくシーン。

ここでの具体的な作業は、シーン②—1でダンサー自身から生み出された動きをもとに、筆者がいくつかのフレーズを生成し、それらをダンサーに覚えてもらった後で、他者からの、アクセスを受けるダンサー自身によって、再度、解体していくことであった。

筆者が振付をする際、留意した点は、空間の移動や、運動の大きさを延長させることなどによって、動きの起動点が、内側から外へと出て行き、再び身体の内部へと戻ってくるといった、力学的なエネルギーの循環とでもいえるような動きを生じさせていくことであった。

まず、身体の一部を放り投げるように動かし、それらに他の身体部分がついてくるような、ある種、身体内での運動伝播の遅延によって生じる運動性を、意図的に振付に取り入れる試みをした。また、その一部の動作の軌道を、円や螺旋を描くように行い、身体の一部は必ず身体のどこかに返ってくる状態を、積極的に作っていった。動きのリズムやテンポは、音楽のリズムの隙間に、ダンサーの身体が架空の楽譜にリズムを「書き込んでいく」こと（音楽に既にある、音符の合間を縫って）をイメージし、基本的には筆者が決めていった。

さて、これらの振付を、身体で十分に消化してもらった上で、次なる段階として、ダンサーは他者からのアクションを受ける。まず1人のダンサーは、既成の振付を踊っているもう1人のダンサーに対し、その身体のネガティブ・スペース⁹に自己の身体が入り込む空間を見出しながら、振付のリズムの合間に相手に働きかける、あるいは、相手の軌道を妨害するかのよう、即興でアクションをしかけていく。

相手へのアクセスは、既成の振付の移動範囲に沿って、自己の身体のポジションを大まかには決めておきつつも、ステップや細かい手の動き、タイミングなどは、1回ごとにダンサーの即興から生じるものを大切にした。

振付の動きを保持しているダンサーは、相手から刺激、衝撃を受けることで、既成の動きの可動範囲に変化が生じたり、リズムが崩れたりすることを前提に、それらを即興的に、振付の微細な変化として取り込んでいき、次なるフレーズへと移行する。その際、あるときは、振付のフレーズの順をスキップし、あるときは瞬間的な停止を交えることも、積極的に取り入れていった。(図10)

皮膚への書き込みから生じた動きのバリエーションと、それに対する他者からのアクションは、既にできあがったエネルギーの循環構造を複雑にしていってしまう。しかし、書き込まれた動き、すなわち過去の身体の記憶と、現在の自己の身体の間を、改めてスリリングに結びつける役割を果たし、ダンスそのものをいっそうリズムミカルなものにし、生命力を高める可能性を秘めている。

③ on the floor — writing 3 — (6分)

舞台の床面という2次元に対して、動きを「書き込んで」いくシーン。身体の重さ、床面と身体の接する面積の大きさの違い、動きの強さが与える床面への衝撃、を動きの質として

⁹写真のネガ・ポジを、身体とそのまわりの空間に置き換えて、自己の身体をポジとし、そのまわりの空間をネガとする発想。

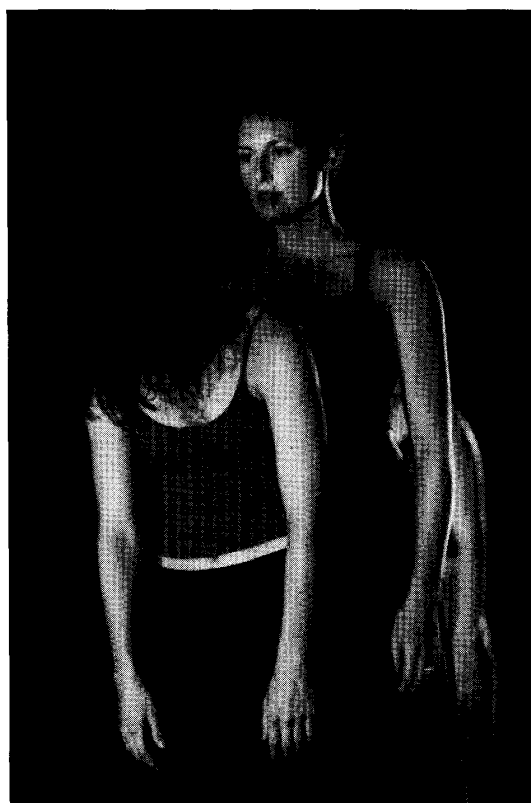


図10) シーン②-2 frame — into the body, writing 2 より／Group Motion 提供

取り入れていく。ここでは、身体の2次元である皮膚から、床面という2次元へのアクセスを、意識的に振付に取り入れることを試みた。床面は、身体同士とは異なり、硬く、ある程度不変の形状を保ち、与えた衝撃の感覚が、アクションを加えた身体に直接的に戻ってくる。つまり身体から外部への力の放出と、外部からの作用がほぼ同時に起こり、身体を動かすという内的な感覚が、外からの刺激となって感覚可能なものになる。その際、身体へ返ってくる振動、エネルギーを次の動きへと転化させていくこと、そして自らの発した力でありながら、それを意識外のものとして受容するための、余白を身体につくっておくことが必要になる。この余白に身体が浸される状態を「空白」と表現してダンサーに理解してもらおうとした。身体内で起こるエネルギーの伝播とそれらが消失する瞬間、つまり身体が「空白」になっていく瞬間を、静かに捉えることを求めたのである。皮膚という2次元から、空間という3次元を経て、再び、床面、さらには、皮膚へとエネルギーが戻っていくという循環。この循環がひとしきり終わるとき、身体感覚において、瞬間的に何もなくなる状態＝「空白」になる状態が生じる。この「空白」は、言ってみれば、身体が、中に何も書かれていないフレームのような状態であると同時に、他者が生み出す音や動きが、必然的に身体に吸収されて「しまう」瞬間なのである。

具体的な作業としては、まず、②-1で生み出された動きを、床面に対して行うことで、個々のダンサーに動きのバリエーションを創作してもらうことから始めた。これは、アメリカ人ダンサー特有の、ダイナミックな動きの要素を最大限に取り入れようという意図による過程であった。それらの動きに、筆者が強さや、大きさ、動きの方向性、などを加えた上で、

ダンサー側に速さを決めてもらい、さらに緩急の指定を加えていった。しかし、これらはあくまで目安として守られる基本ラインであって、最終的には、他のダンサーの動きに伴う呼吸や、床面に身体が接する音、さらには距離感などによって受ける身体への影響とともに、変化していくものであることを前提とした。これらの2次元に働きかけるダンサーの動きを、複数で同時進行させながら、身体の「空白」の瞬間を鋭敏に察知していく。外部の状況と、身体の内部の状態への高い集中力が問われる内容である。ほとんど無音の中、自己、あるいは他者の身体が床に向かって描くときにたてる音に耳を傾け、その音によって、自己の動きのリズムを再構成していく。さらに、指定された近距離の空間を他者と共有することで、身体の形状などに微細な影響を与え合う、間を取る、細かいタイミングを変えていくなど、身体が受ける情報を、細やかに動きへと変換していく、という非常に緊張感の高い身体が要求されるシーンである。

作業中生じた小さな問題は、間をとる、空白となる、という感覚を、アメリカ人ダンサーと共有することであった。これらの語はemptyと翻訳することは可能だが、逆に、これらは身体感覚として把握されなければ意味がない。共同作業、作品創作というひとつの過程の中で、完全ではないにせよ、彼ら一人一人が、「間」や「空白」に相当する新たな身体感覚を発見したのではないかと希望的に考えている。なぜならこの作品を通して、彼らがそれまで持っていなかった身体表現の言語を獲得したことは明らかであるからである。

3) 映像の具体化と残された課題

7割程度のスケッチが整ったところで、映像作家が現地入りをした。予定していたいくつかのプランは、映像作家の実際の具体的作業を通してから、決定案を選んだ。Group Motionの稽古場では、実際の舞台のサイズでは実践できず、また、機材も、プロジェクター1台、スクリーン2枚（うち1つは小型のリア・プロジェクション用のスクリーン）、カメラ2台（1台は机上固定、1台は位置不確定）、という状況で行い、あくまで実際の出来上がり図を、頭の中に描きながらの作業となった。（図11）ちなみに、この作品がツアー作品であり、様々な劇場での上演が可能な構造にしておく必要があるため、もっともシンプルな案を現段階では選択している。

シーン②、③における映像とライブの組み合わせについては、たくさんの課題が残されている。シーン②では、記録された映像と、身体のライブの出来事が別のカメラによって捉えられ、合成され、シーン①において机上で行った、映像上とライブでの出来事の違いを、同時進行で提示していく図を想定しているが、舞台構造上の小スクリーンと大スクリーンの位置関係や、投影距離など、劇場サイズが一定でないため、俯瞰したときの見えかたの可能性において、読みきれない部分が多い。

さらに、シーン③では、床面に実際に白いテープで描かれたフレームと、身体とを頭上からのアングルで捕らえることにより、映像という2次元の中では、実際にはありえないパースのついた3次元的空間の生成についての考察がなされている。（図12・13）これについては、フレーム内で行われる動きについて、さらには、映像内のフレームの多重構造についての、より多くの考察が必要である。今回はいくつかの試案を試すことで終わったが、第2回目、2005年3月の滞在で、実際に使用する舞台の1つを使ってのリハーサルが数日行われる



図11) 稽古場風景／兼古昭彦提供

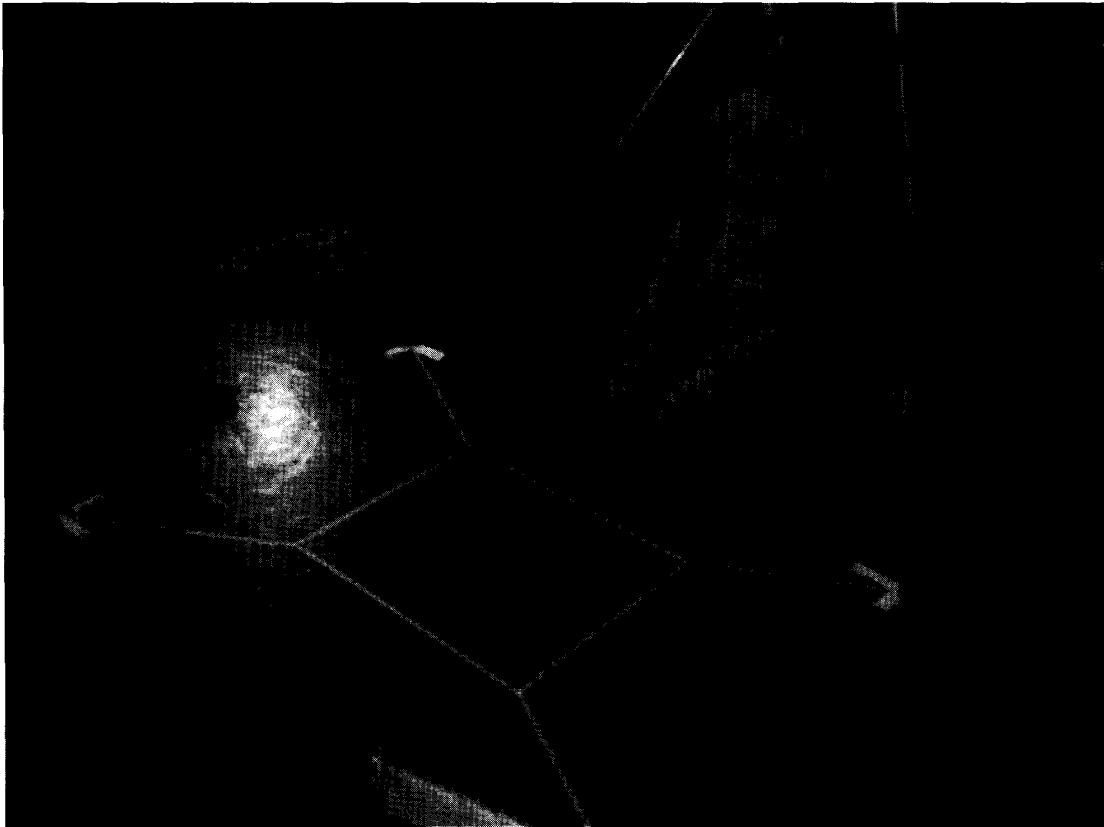


図12) 稽古場風景／兼古昭彦提供

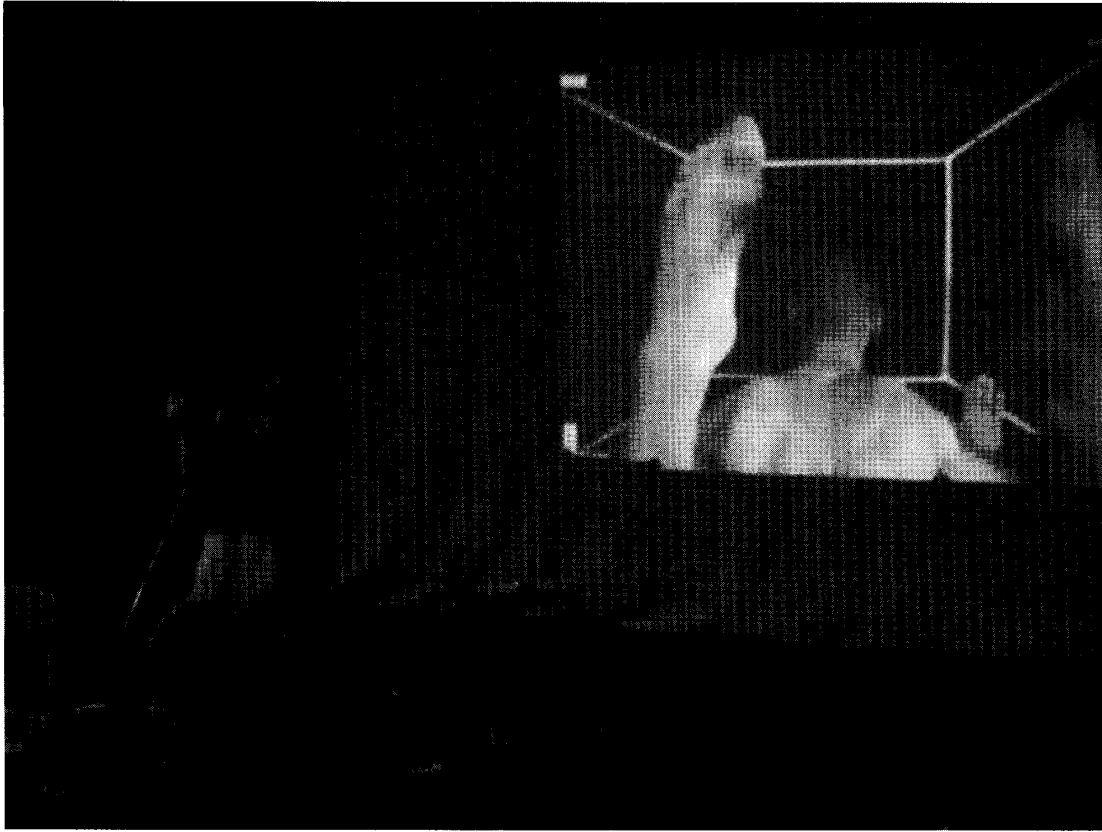


図13) 稽古場風景／兼古昭彦提供

際、更なる改定案をもって、実践、検討されるべき課題が残されている。

構成については、実際に全体構成を、ある程度通した結果、映像とライブの出来事を、観客にむけて整理するようなシーンが必要なのではないか、という案が考慮された。映像合成や切り替えなど、結果としてプロジェクションされる映像上において、時間構成上、現在であるか、過去であるかという情報が弱いため、見ているほうでは、混乱するような場面があった。そのため、当初予定されていた3つのシーンは、作業過程上、1シーン足され、今後さらに1シーンが足されるプランとなった。これらの問題点への解答を考察した上、衣装や照明、舞台装置などの最終プランについてのディスカッションが行われた後、実際の映像撮影などは、衣装の完成を待った、次回の3月に予定されている。

4. フィラデルフィアのダンス・コミュニティ

今回の企画は、断続的ではあるが、1年がかりの創作の後に初演がなされる、という形式によって成立している。この企画のオファーを受けたのは、2003年にアメリカの3大フェスティバルの1つ、American Dance Festival への招聘を受け作品を創作していた最中であった。2003年2月に、Leni-Basso がフィラデルフィアで作品を上演した際のオーガナイザーと Group Motion の振付家 Manfred が、作品に非常に大きな興味を持ち、ADF 開催中に、オーガナイザーが直接、筆者を訪ねにやってきたことから始まった。それ以後、彼らの来日の際、筆者との数回のミーティングが行われ、どのような形式で作品を創作していくか、

ということがディスカッションされた。筆者のアメリカでの創作経験における困難と、その解消方法などの創作環境的な問題から、実践したい実験的な要素などの作品内容に至るまでの話し合いがなされ、最終的に要請のかなりの部分が受諾された。

この企画では、日本人チームの渡航費や、舞台創作の際に生じる資金などは、アメリカの複数の芸術家助成団体による助成金によってすべてサポートされている。¹⁰ これは、企画自体が、海外の振付家を招聘し、作品を共につくる、レジデンシー形式での創作形態のため、国際交流文化創造という側面をもつことと、さらには、その創作過程を舞台上演という形式で一般の観客に向けて発表することによって、フィラデルフィアのダンス・コミュニティへの活性化につながる活動として認知されたことによる。

フィラデルフィアのダンス・コミュニティは、N.Yなどの大都市のダンス・シーンなどとはまったく異なる性質を持つ。彼らのコミュニティの性質は、たとえば、さまざまな商業的舞台の狭間で、激しい競争の中で、ダンス・シーン自体が、商業的な舞台シーンに飲み込まれまいと抗うような、良くも悪くも大きな負荷的苦境を抱えたものではない。しかし、かといって、鋭敏な批評にさらされず、内部に閉じ、温室化する傾向のあるコミュニティとは一線を画している。コミュニティがその役割を比較的健全に機能させていることは、さまざまな国内、外とのプロジェクトが継続的に行われていることを見れば、十分であろう。地域内のアーティストの活性化を基本に置きながらも、海外芸術家の作品の招聘のみならず、共同創作、という実践的な芸術作業を通して、常に外へと開いた状況を保持している。

フィラデルフィアのダンス・コミュニティは、9月に行われるアート・フェスティバルを中心に組織され、多岐にわたり芸術家を支え、シーンを活性化させるべく活動を行っている。

その、Philadelphia Live Arts Festival and Philly Fringeは、1997年より実施されており、国内外の、200以上ものアーティストやグループが参加し、毎年9月初頭から中旬過ぎまでおよそ3週間にわたって開催される。1990年半ば頃から、フィラデルフィアでは、ダンス、演劇、人形劇、音楽などのジャンルにおいて、互いの領域の境界線を超えて、実験的な作品づくりを行っている芸術家やグループが集まるシーンが発生していた。フェスティバルは、そういったシーンの発生に対する、アーティストや芸術団体への応答として開始されたものであり、アーティストたちの創出の場として効果的なものとして、地域に、または国際的に開かれたかたちで創設された。

このダンス・コミュニティのもっとも大きな役割としては、芸術家の活動に対する援助のみならず、芸術家や団体の現状を、複数のイベントを通して、さまざまな側面を照らし、分析し、活動の方向性、方針などをディスカッションする場所としても機能している。このバランスのよさは、コミュニティの規模や、都市の性質も手伝って実現しているように思われる。

筆者の作品創作過程も例にもれず、いくつかの側面から視点が投げかけられる環境に置か

¹⁰新作にかかる予算とレジデンシーについての基金はDance Advance（フィラデルフィアの民間の芸術助成団体）によってサポートされ、フェスティバルの参加など、全体の企画計画にかかわる内容は、Drexel University や国際交流基金などから予算が援助されている。

れた。フィラデルフィアのダンス・コミュニティーが主催するフェスティバルへの参加、つまり、今回で言えばワーク・イン・プログレスという形で、一般の観客と劇場プレゼンターたちに作品創作過程を提示する場が用意されていた。さらに、滞在中、インディアナ大学ペンシルバニアの舞踊科専攻の学生たちが、稽古場見学のため、フィラデルフィアに数日滞在し、ダンサーの現状や、作品創作過程をリサーチするなど、他都市の大学との提携が大学の授業の実習、という形で行われていた。さらには2005年3月、作品創作クルーが、インディアナ大学ペンシルバニアでの滞在中で集中リハーサルを行い、2005年9月には大学専属の劇場にて初演することなどが予定されている。つまり、ひとつの作品創作過程が、さまざまな場所で「芸術創作の複数の異なる側面」として、提示されていく場が存在する。あるいは場が存在することによって、芸術創作という行為が複数の角度から照らされ、異なる側面が浮き彫りにされる、といったほうが良いかもしれない。

フリンジ・フェスティバルでのワーク・イン・プログレスの劇場形式での上演は、作品を作る側にとっては、不完全な発展途上状態を見せるわけで、どの段階で観客に見せる状態にするか、という判断は難しい場合が多い。しかし、こうした交流企画の場合、普段地元のグループの別の作品を見ている一般客や、劇場のプレゼンターなどからの感想、意見をダイレクトに受け取り、作品創作過程でフィードバックが得られるということは、そこから先への発展上、非常に意義深い。また、稽古場に第3者ともいえる見学者が来訪し、作品や作業への質問をなげかけてくる、というオープンな場は、作業の完成度を測るひとつのバロメーターとして機能する。さらに、数多くオーガナイザーが用意する会食の場では、劇場プレゼンター、オーガナイザー、他の招聘されている海外の芸術家、現地の振付家たちなどと、情報交換からディスカッションまで、個人的な会話を楽しむ場が数え切れないほど用意されている。

舞台芸術は創作者サイドの人間たちだけでは、成立しない。それらのシーンを支えると同時に、批判と賞賛をおりませながら、リスクを負いつつも、作るものと共に現場に立ちあって、育てていく人物たちがいる環境が必要な場合がほとんどである。作品の受け取り手である観客という裾野が広がることも重要だが、こうした「環境」を育もうという姿勢が、多様で、強靱な芸術作品を生み出す源であることは間違いない。

ダンス・コミュニティーのサポートの効力を、まざまざと体験した滞在中であった。

ダンスは、脆弱な場で生じるものではない。ダンスには、「ダンス・コミュニティー」という温室が常に必要なわけではないのである。しかし、見るものと見せるものとの間に生じるダンスという体験は、見せるものの一方向的な活動だけではある一面を共有したにすぎず、その場限りの体験で終わってしまう。批評的精神と共に、常に実験的な作品づくりの場を提供していこう、というフィラデルフィアのダンス・コミュニティーの姿勢には、長い年月をかけて、よりいっそう密度を高め、内外に充実した活動を行っていく可能性を感じた。