

## 舞踊創作に関する一考察

—Company Resonance 作品「棲息—SEISOKU」における  
同時多発的コンタクト・ムーブメントについて—

### A study on dance creation :

Simultaneous contact movements in Company Resonance artwork  
“Inhabit—SEISOKU”

松山 善弘

*Yoshihiro MATSUYAMA*

#### Abstract

Contact Improvisation freely controls a relationship between a body and gravity and establishes its method by leading an unexpected partnering technique since it moves as two bodies become one united body. The movement, created by taking in this Contact Improvisation method, is called “Contact Movement”. At present, it is well known that many types of contemporary dance adopt this Contact Movement.

In this study, it aims at searching for how the usage of this Contact Movement has been changed in contemporary dance artworks and Company Resonance artwork “Inhabit—SEISOKU” is treated as its research object artwork. The movement of Contact Improvisation might be a one-time movement as extemporization but it can recreate some movements seen only in extemporization when the various movements created by extemporization would be choreographed as dancer’s movement by utilizing a technique of Contact Improvisation as a dance method. Furthermore, this would indicate that it transmutes intricately by being utilized in the actual artwork.

Compared to the previous research object artwork “Traveling Entertainer—Tabigeinin”, in the artwork “Inhabit—SEISOKU” at this time, “Contact Movement” as being developed for synchronized frequent occurrence is frequently utilized and even after Contact Movement created from one Contact Improvisation is over, the intricate Contact Movement is still repeated endlessly by continuing the further subsequent new Contact Improvisation. In Company Resonance artwork “Inhabit—SEISOKU”, it shows the concatenation for many layers of connected Contact Movement creates the original artwork style of the author.

*keywords : dance creation, contact improvisation, contact movement.*

### I. はじめに

1970年代初期に、アメリカのステイーヴ・バクストンを中心に創造されたコンタクト・インプロヴィゼーションは、60年代後期から70年代初頭にかけて、ダンス、演劇、セラピー、運動競技などを通じて行われた実験的な試み（感覚を重視するとともに、もう一度自分自身の身体を知的な観点から見直してみようという試み）の一環として発生した。また、平等主義、共同体感覚を推進していこうとする運動の一環でもあった<sup>1)</sup>。その動きは重力の法則にのっとりながら、重心を維持せず、オフ・バランスで、互いに身体を支え合っ

て展開する。さらにパートナーとの動きのエネルギーや弾みの力を取り込むことによって、重心をはぐらかし、むしろ勢いにのって一つの身体ではなし得ない妙技や形を創り出してしまふ<sup>2)</sup>。このように、重力の法則に従い相手の力を自分の動きのエネルギーとする独特の手法は、ダンスの可能性を大きく広げ、とりわけパートナーリングのテクニクとしてのメソッドを確立していった。

人と人あるいは人と物とのコンタクトを動きのきっかけとして即興で踊るダンスのメソッドとして発展したコンタクト・インプロヴィゼーションは、舞踊作品の制作過程における重要なメソッドとして多く取り入れられるようになり、このコンタクト・インプロヴィゼーションのメソッドを使って作られた動きのことを

日本女子体育大学（准教授）

コンタクト・ムーブメントと呼ぶようになった。現在、コンテンポラリー・ダンスといわれる多くが、このコンタクト・インプロヴィゼーションによって得られたコンタクト・ムーブメントを取り入れて創作されている事はよく知られている。本研究では、このコンタクト・ムーブメントが作品の中でどのように使われているのかを探ることを目的とする。

## II. 研究方法

- ① 文献を基にコンタクト・ムーブメントについての概観と動きの特性を明らかにする。
- ② カンパニーレゾナンス作品『棲息』において、近年の作風に大きな特徴を与えていると思われる、同時多発的なコンタクト・ムーブメントに注目し、その特徴を探る。

## III. 結果および考察

### III-① 文献研究からの考察

先行研究には、松山善弘「コンテンポラリー・ダンスにおけるコンタクト・インプロヴィゼーションの影響—ジョン・ジャスパースを中心に—」(2001年日本女子体育大学紀要第31巻)<sup>3)</sup>、松山善弘「舞踊創作に関する一考察—Company Resonance 作品〈旅芸人〉におけるコンタクト・ムーブメントの使われ方について—」(2009年日本女子体育大学スポーツトレーニングセンター紀要 vol. 12)<sup>4)</sup>がある。

「コンテンポラリー・ダンスにおけるコンタクト・インプロヴィゼーションの影響—ジョン・ジャスパースを中心に—」は、コンタクト・インプロヴィゼーションについて、文献を中心に考察するとともに、コンテンポラリー・ダンスの作家であるジョン・ジャスパースのワークショップでの内容、インタビュー等から作品におけるコンタクト・インプロヴィゼーションの影響を探った研究である。この研究の中で松山は、「即興を基本としたコンタクト・インプロヴィゼーションの手法は、パートナーとなる相手(人間はもちろん、床、壁、机、椅子、その他人間を取り巻く全てのものと組み合わせることが可能)により、無限の動きと可能性をもたらす。この可能性が、現在コンテンポラリー・ダンスの中でも、盛んに取り入れられている理由だと思われる。」と述べている<sup>3)</sup>。またジョン・ジャスパースについては、「彼自身は、自分の事をコンタクト・インプロ

ヴァイザーとは考えていない。彼は、コンタクト・インプロヴィゼーションの技術をパートナーリング・テクニクとして使っただけであり、コンタクト・インプロヴィゼーションとは違うものとして考えている。このように、彼はコンタクト・インプロヴィゼーションの思想的な部分ではなく、その手法のみを自身の作品を創り上げるための道具として考えている」とも述べている<sup>3)</sup>。ジョン・ジャスパースを中心に考察されたこの研究においても、コンタクト・インプロヴィゼーションは作家にとって創作の道具としてとらえられており、その作品の中でコンタクト・インプロヴィゼーションのように使われている箇所は、コンタクト・インプロヴィゼーションをダンスのメソッドとして使って創作されたコンタクト・ムーブメントであると言える。

また、「舞踊創作に関する一考察—Company Resonance 作品〈旅芸人〉におけるコンタクト・ムーブメントの使われ方について—」の中で松山は、コンタクト・インプロヴィゼーションに端を発して、そこから手法のみを抜き出したコンタクト・ムーブメントが、コンテンポラリー・ダンスの振付において、確実に定着してきており、コンタクト・インプロヴィゼーションに見られるように、その場限りの即興ではなく、ダンサー自らがあらかじめ決められたムーブメントを起こすことにより、インプロヴィゼーションで見られるような動きもある程度再現できるようになってきたと述べている<sup>4)</sup>。このように、松山はコンタクト・インプロヴィゼーションの手法が、作品制作において、有用なダンス・メソッドであるという事を確認している。

シンシア J. ノバックは、「コンタクト・インプロヴィゼーション—交感する身体—」の中でコンタクト・ムーブメントを作るためのメソッドとなっているコンタクト・インプロヴィゼーションにおける手法を以下のようにつづけている<sup>5)</sup>。

#### 1. 身体間のコンタクト・ポイント(接点)を変化させて動きを生み出す

動いている二つの身体の位置関係を確認し、互いに触れ合いながら、体重を相互移動させて空間に動きの道を見出していく。動きはボディ・コンタクトをいかに維持し、互いのサポートをどうしたら維持できるかというダンサーの感覚によって導かれていく。

#### 2. 皮膚を通して感じる

パートナーとの間では、常に触れ合いを保っていくこと。身体の皮膚表面すべてを使って、自分の体重と

相手の体重を支えていく。

### 3. 身体全体を使って転がる。その時、体を一つ一つの部分に分割するように意識を向け、同時に複数方向に動いて行く

身体の各部を継続的にもしくは連なるように（次々と）使いながら、同時に身体を複数の方向に送り出す。身体の部分から部分へと絶え間なく移動することにより、パートナーとのインプロヴィゼーションの選択肢が増し、フォールやロールからのランディングをなめらかに行うことが可能になる。身体の各部分を意識して、複数の方向性に多層的に注意を向けていくことによって、動きがつながったように見えてくる。

### 4. 内側から動きを体験する

内面へと向かう、と同時に身体の内側へと注意力を集中し、身体の内部空間を感じ取っていく。次に外の空間に身体で形を作ることに注意を向ける（これはパフォーマーにより異なる）コンタクト・インプロヴァイザーは、体重の微妙な変化を感じ取り、自分や他の人を危険にさらさないように、演技の間中、内的な集中力を研ぎ澄ましている。体重を感じ取ることがほとんど第二の本性となっている熟練したコンタクト・インプロヴァイザーは、初心者に比べて身体の周りの空間に意識的に身を預けようとする傾向がある。コンタクトのパフォーマンスでソロを行っている場合も、動いている感覚の中で精神的な集中力と没入感を維持している。

### 5. 空間を360°方位で使い切る

スパイラル（螺旋形）を描く、カーブを加える、弧を描くなどの動きによって、三次元の方向性を生み出すことができる。これらの動線は最小限の力で、身体を持ち上げたり、フォールしたりする身体的な特性と密接な関係がある。すなわち、身体を弓なりにして持ち上げれば筋肉の力はより少なくすみ、弧を描いて落下すれば下方へ向かう衝撃力を減少させることができる。

### 6. 弾みをつけて動き、体重と動きの流れを重視する

自分の体重や、受け止める体重を積極的に使って変化をつけ、自在な動きの流れに乗ることが大切である。コンタクト・インプロヴァイザーは、動きが彼らをどこへ誘っていくのかを明確にはわからないまま、多くの場合、動きの継続性のみを重視していく。動きのエネルギーのおもむくままに従い、インプロヴァイザーは、押したり、引いたり、持ち上げたりする動作を自

分から積極的に行う。一方で重力が彼らを導いていくままに身を任せていく。

### 7. ダンサーは普通の人

普段の行動の所作や、「自然な姿勢」をとりいれる。ダンサーは伝統的なダンステクニックと明らかにわかる動きは普通避け、「日常の動き」と「ダンス」を区別することはしない。服を着る、引っ掻く、笑う、咳をするなどの動作を、必要に応じて利用していく（インフォーマルな感じを印象づけるため、時には必要がなくてもこうした動作を応用したりする）また、ダンサーたちは観客を見ないのが普通である。

### 8. あるがままに自然にダンスを生まれさせる

このダンスの振付は、デュエット、時にはトリオやそれ以上のダンサーからなるグループによるシークエンスや、絶え間なく続いていくパフォーマー同士の身体の相互作用から成り立っている。空間の構成や動きのテーマの設定、あるいは劇的な身振りの採用というような振付の要素が、意図的に追及されることはめったにない。しかしインプロヴィゼーションにおいては、パフォーマーの入れ替えやダイナミズムの変化やある特定のムードや質感が浮きあがってくることによって振付が形作られてくることがある。

このように体系づけられたコンタクト・インプロヴィゼーションの手法の特性を基に、それをを用いて作られたコンタクト・ムーブメントが、コンタクト・インプロヴィゼーション本来の姿である即興を離れ作品の中で実際にどのように用いられているか、またそれが作品に定着してどのような影響をもたらしているかを探っていきたい。

## III-② 作品『棲息』にみられる同時多発的コンタクト・ムーブメントの確認

今回の研究に用いた作品『棲息』は、以下のような作品である。

Company Resonance Dance Concentration Vol. 12  
『棲息—SEISOKU』

〔上演日時〕 平成21年10月30日（金）19：30開演  
10月31日（土）14：00開演 19：30開演  
11月1日（日）14：00開演

〔会場〕 アサヒ・アートスクエア（浅草）

〔振付・構成・演出〕 松山善弘

〔制作ノート〕

作品制作にあたって、「棲息」という言葉と、各ダン

サーのイメージをふまえた上で、このダンスに必要な要素について、いろいろなアプローチがとれると思われた。更に、そのアプローチのちょっとしたニュアンスで、様々で大量のプロットに発展していくと予想できた。それは、「棲息」というキーワードと、作品制作にあたり予め出された「生」、「存在」、「見えるもの」、「見えないもの」、「見えないけれど在るもの」、などの様々な言葉の持つ意味が、かなり広範囲に及ぶ事と「良い意味でも悪い意味でも曖昧な印象がある」という所に着地するからである。そこで、「棲息」についての解釈を、なるべく短い文章や言葉で羅列してみた。言葉や文章そのものが持つ意味は簡単であるが、それを並べた時には、かなり抽象的になると思われる。そこでまず行間や空間を意識して、項目ごとに並べてみた。そこから具体的なもの(振付や、舞台の雰囲気など)をイメージしていく作業に入って行った。

(公にするためのものではなくあくまでも制作の為の個人ノートであるので文法的には不自然であるが、作家の制作過程を明らかにするために、オリジナルのまま記載する)

(1) 棲息を、その場に順応して成り立つ行為と、考えた場合。

「場」が必要である。

「場」には、必ず条件がある。それは人間誕生以前の自然条件と考えて良い。

そこで、生きていく為に必要な事。

それは、「場」を知る事である。

逆らわない、あらがわない。

風の向く方向に流れる。雨には濡れる。太陽にあたれば乾く。

強風に倒れたら、転ぶ事を学ぶ。次の強風では上手に転ぶ。

そこで、起きる事を理解し、対処する。それが、「棲息」

(2) 人は、すべてが違う。または、同じではない。

場に集う人間が、すべて同じではない。

場に棲息する人間以外の生物は、棲息している。それは、動物が大きな括りでは、ある程度の並列状態だからだと思う。

動物には理性が無いと考えると、人間よりも棲息しやすい気質なのだと思う。

「理性」「並列化」

人が集まると、それぞれ個々の性質が表れる。それは、比較対照が出来るからである。

「比較」

簡単に分けると、他人と比較した時に感じる感情は、内容はいろいろだが2つだけである。

否定的か肯定的である。

否定する者の心情、「不安」「嫌悪」「心配」など。

肯定する者の真情、「安心」「好意」「期待」など。

この時点で、人の並列化は望めない。

人は、並列的には生きられない。

並列化できない生き物が棲息するには、統率と、そのための規則が必要となる。

(3) 見えるもの、見えないもの、見えないけれど在るもの、存在。

普通の世界観(物質的領域)では、目に見えるものを存在と認識する。

「物質的領域」

目に見えないものは、不在と認識する。

見えないものが見えるのは、異端扱いされる。

「異端」

なぜか?それは「見えない」という観念が恐怖に繋がるからである。

「恐怖」

暗闇という認識は、先の見えない恐怖を想起させる。

その観念が、見えないものへの感心を薄くさせて、感じるという行為ですら「気のせい」と感じるのである。

「気のせい」「虫の知らせ」「第六感」

「気のせい」では、面白くない。

理性、認識、意識、感覚。

「常識」というワードは、人間本来の持つ様々な感受性をスポイルしている。

人と人、人と物、この空間には、数え切れない「存在」がある。

(4) 記憶

記憶は曖昧である。それは時間と共に薄れていくものだから。

記憶はわかりやすい。

美しい記憶は時間と共に美化され、汚い記憶は時間と共に汚染される。

「美化」「汚染」

記憶によって人は心を動かされる。

(5) 旅

「何処から来て、何処に行くのか」

(6) 演じるふり。演じる。憑依。

「演じるふり」があるとしたら、それはダンサーに

って演じる為の必然性を感じられないからだろう。  
しかし、必然性を感じただけで演じて、面白くない。

必然性に自分の記憶と経験をプラスして表現する事が必要である。

「必然」「記憶」

人が演じるものを観たがるのは、そこに自分の記憶と経験を重ね合わせ、更に理想を感じたいと思うからだろう。

そこに「ふり」を感じたら、しらけてしまう。

記憶と経験だけを露呈されたら「気まずさ」を感じる。

それはそれで、ショックとしては面白い。

でも、何回もやる事じゃない。

必然性の持つ説得力。

記憶や経験の持つロマンティシズム。

融合

演出家の心がダンサーに憑依。

見えないけれど在るもの。

最終的に、キーワードを以下の12に絞り作品制作に入った。

- ・息づかい
- ・ガンガン
- ・油切れ
- ・きっちり
- ・寿命
- ・塊からの誕生
- ・生まれる時はばらばら
- ・死ぬ時もばらばら
- ・動くか動かないか
- ・動けるか動けないか
- ・棲息
- ・宿り休む

上の12のキーワードを基に『棲息-SEISOKU』は、8人のダンサーと7人のダミーダンサーにより、以下に記した10のパートが絡み合いながら踊られていく作品に仕上げられた。特別なストーリーがあるわけではなく、作者がイメージした断片を一つずつ形にしていたものである。

#### 1. breath (息)

開場の時にはすでに舞台上には7体のオブジェ（7人のダミーダンサーにより演じられる）が転がっている。それぞれが天井に張り巡らされた布と同じ布で包まれている。オブジェは開演まで約30分間身動き一つ

しない。その姿はまるでさなぎのようである。

#### 2. 活性

オブジェから抜け出したように、7人のダンサーが登場する。足元には体を包まれていた布が残っている。7人は生まれたばかりの子供のような足取りで歩きだす。

#### 3. 時間の記憶・杭打・工場

暗転の後、舞台上には1人の女が立っている。機械的な動きを繰り返した後、奥の部屋の中へと入っていく。中には6人の女達がひしめき合っている。まるでエレベーターの中に居るような光景である。その後女達は舞台上へ出てきてそれぞれ機械的な動きを繰り返す。やがて最初に立っていた女の動きに合わせて他の女はまっすぐに硬直して床におちる。

#### 4. 進む神経

前のシーンで繰り返された機械的な動きとは対照的に、のびのびとしたダンスが3人の女によって繰り返される。それぞれが何かを探っているように見えてくる。

#### 5. 宿り休む

2人の女によるデュエット、お互いの存在を確かめ合うかのようなコンタクト・ムーブメントが繰り返される。

#### 6. fort (要塞)

宿り休む、デュエットのシーンに突然割り込むようにして入ってくる激しい音楽とダンス、そのダンスは外から来る何かを必死に阻止しようとしているようにも見える。

#### 7. みやこ・花芽

Fort (要塞) の激しく、厳しいダンスの後には、東欧のHIPHOPにのって、賑やかなダンスが繰り返される。その光景はさながら盆踊りといったところである。その輪の中央でひたすら自転し続ける女、その女は祭りも終わりそこに誰もいなくなった後もむなしく回り続ける。最後には誰かを呼ぶような女の力無い叫びがひびく。

#### 8. つるかめ

みやこ・花芽のシーンで一人残され、うなだれて立ちつくす女のもとに、上着をたすき掛けにした女があらわれる。たすき掛けの女は残された女の背後にそっと寄り添うように立つ。そこに相撲甚句「鶴と亀」がながれる。伝統的な音楽に乗りしっとりしたデュエットが展開される。



## 9. 車 輪

つるかめが終わり、再び全員が出てきて車輪が始まる。誰かが発した動きは小さな波となり、全員に波及していく。小さな波は幾度となく繰り返される。やがてその小さな波は大きな波となり全員を飲み込み始める。それは人生の荒波を乗り越えようとする現代の人々ともオーバーラップしていく。

## 10. 共 棲

車輪の激しいダンスが終わり、再び冒頭の音楽が流れてくる。それは全員が生まれたばかりの子供のように、たどたどしくただ歩き続けた音楽である。その音楽の中でまた全員の行進が始まる。その行進の途中で力尽きていくように1人また1人と、床に崩れ落ちていく。まるで土に戻るかのように。全員が崩れ落ちたかに見えた次の瞬間、時間の記憶の場面でただ1人舞台上に登場した女が起き上がってくる。まるで女は崩れ落ちたふりをしていたかのようにである。そして女は時間の記憶の中で見せた動きを繰り返し始める。その動きは作物の種を蒔くようにも見えるし、また実った実を刈り取るようにも見える。その動きに合わせるように暗転。終。

作品『棲息-SEISOKU』の中には、コンタクト・インプロヴィゼーションの手法を使って作られたコンタクト・ムーブメントが頻繁に登場する。本研究ではその中から特に、作品のイメージに多大な影響を及ぼしていると思われる同時多発的なコンタクト・ムーブメントに注目したい。

パート6、「fort(要塞)」の場面で、6人のダンサーが舞台奥の壁に沿って、横1列に並ぶシーンがある。創作ノートには、「宿り休む、デュエットのシーンに突然割り込むようにして入ってくる激しい音楽とダンス、そのダンスは外から来る何かを必死に阻止しようとしているようにも見える。」と記されている。

あたかもそこに大きな城壁が登場したようなシーンである。その壁に割り込むように奥から1人のダンサーが正面めがけて前進してくる。それをきっかけに、7人のダンサー全員を巻き込んだコンタクト・ムーブメントが始まっていく。

今回の作品において、コンタクト・ムーブメントを使う際には、文献研究の中でも述べたシンシアJ.ノバックにより体系づけられたコンタクト・インプロヴィゼーションの8つの手法の特性の中で、1. 身体間のコンタクト・ポイント（接触点）を変化させて動

きを生み出す。2. 皮膚を通して感じる。3. 身体全体を使って転がる。その時、体を一つ一つの部分に分割するように意識を向け、同時に複数方向に動いて行く。4. 内側から動きを体験する。5. 空間を360°方位で使い切る。6. 弾みをつけて動き、体重と動きの流れを重視する。これら6つの特性を活用しながら、作家自らとダンサーが即興でコンタクトしていき、その動きをダンサーに覚えてもらうという手法をとっていった。作品の中で実際に使われた動きもこれらの特性を備えたまま使われている。なお、残りの2つの特性のうち、7. ダンサーは普通の人。という特性は、今回の作品の中では、ダンサーには自分以外の人格を演じてもらう必要があるため取り入れなかった。また8. あるがままに自然にダンスを生まれさせる。という特性は、創作の中で、即興として動きながら振りを作っている時には活用しているが、実際の作品の中で使われている動きは、予め振り付けられたものであり、作品の中ではこの特性を活用しているとは言えない。

次に、シーンの流れと、そのシーンの創作法について（特にコンタクト・ムーブメントを使用した箇所を中心に）記す。



写真1.(A) [30.52]

(A)壁を作っている6人のダンサーは、すべて奥に向かって構えている。(客席から見ると後向き) {開演後30分52秒-以下 [30.52] と記す。(写真1)}

創作法-まず作家はダンサーの配置を考えた、シーンの題名にもなっているように、要塞を守る城壁を表すために、舞台奥にダンサーを横1列に配置した。この時まだコンタクトは起こっていない。

(B)壁の上手から3番目のダンサーの所に1人のダンサーが割り込んでくる。後向きだったダンサー達は侵入してきたダンサーに引張られるように回転して正面へと向きを変える。この時、上手から3番目に並ん



写真 2 . (B) [30.55]

でいたダンサーは、侵入してきたダンサーにはじき出されるように下手から3番目に位置を変える。(この時横1列になったダンサー7人を分析しやすいように、下手側のダンサーから順に①.②.③.④.⑤.⑥.⑦と呼ぶことにする) [30.55] (写真2)

創作法—最初のコンタクトとして、奥から侵入してきたダンサーが壁になっている一人のダンサーを押し出すようにコンタクトさせ、その衝撃をきっかけにして、コンタクトされたダンサーを他の位置に移動させた。コンタクトだけではそれほど移動できないはずであるが、コンタクトを利用した移動の後には、ステップを使い移動している。他のダンサーには、侵入してきたダンサーの動きの方向と強さにあわせ、そのリアクションをそれぞれに振り付けていった。



写真 3 . (C) [30.56]

(C)⑥は侵入してきた⑤の左手を右手でつかみ前進を止める。⑤の前進を止め、それを後方へとひっぱりいきおいで⑥は自分が前進し、⑤は後退していく。①と②は回転した勢いで後方へと移動していく。 [30.56] (写真3)

創作法—⑤の前進を止める手段として、カウンター

バランスを使用した。この手と手を引っ張り合うカウンターバランスを行うことにより、一人では立てられない角度でお互いが立つ事ができる。さらに①と②のリアクション後の動きを振り付けた。



写真 4 . (D) [30.57]

(D)前進してきた⑥を追いながら⑦が④と⑤の間を抜けて前進してくる。その⑦を④と⑤がつかみ止める。奥に後退した③は④の後方へと移動してくる。移動してきた③を押し戻しそのいきおいで③は下手側へと移動していく。後方に移動していった①は同じく移動してきた②の背後から腰をつかむ。 [30.57] (写真4)

創作法—⑦と④と⑤の3人によるカウンターバランス。③が③を押し戻すコンタクト、そして①が②の腰をつかむコンタクトが同時に起こるように振り付けた。



写真 5 . (E) [30.58]

(E)⑦は④と⑤により後方へと引き戻される。②は①により垂直にリフトされる。 [30.58] (写真5)

創作法—⑦と④と⑤のカウンターバランスから⑦を引っ張り戻すコンタクトと、①が②をリフトするコンタクトが同時に起こるように振り付けた。

(F)⑦を後方へと引き戻したいきおいで④はその場で





写真6. (F) [30.59]

回転を繰り返し、①はその場にとどまり⑧の移動した方向を目で追う。後方でリフトされた⑥は降ろされたいきおいで上手側へと移動する。リフトした④は下手側へと移動する。③は③の方向へ移動する。[30.59] (写真6)

創作法—⑧を引き戻すコンタクトをした④のその後の動き、誰ともかかわらない①のその場での立ち方、リフトされた後の⑥の動きを振り付けた。



写真7. (G) [31.00]

⑧⑨はそのまま④と⑥の間へと移動する。⑤は③の右腕を跳ね上げる。[31.00] (写真7)

創作法—リフトされた後の⑥の行き先、⑤と③の腕を使ったコンタクトを振り付けた。

⑨後方から侵入してきた⑥を払いのけるように④は左腕を後方へと振りまわす。その腕をかいくぐるように⑥はプリエする。⑤に右腕を跳ね上げられた③はそのいきおいで前方へ移動していく。[31.01] (写真8)

創作法—移動してきた⑥に対する④のリアクションそして、そのリアクションに対する⑥のリアクション、⑤とコンタクトした後の③の動きを振り付けた。

(I)左腕を後方へと振りまわした④はそのまま左腕を



写真8. (H) [31.01]



写真9. (I) [31.02]

前方へと振り上げそのいきおいでプリエする。⑥はプリエから立ち上がってきた⑥を右腕で後方へと押し。前方まで移動してきた③はその場で回転する。[31.02] (写真9)

創作法—⑥に対する④のリアクションの続き、プリエから立ち上がってきた⑥を④が後方へ押しコンタクト、⑤とコンタクトした後の③の動きの続きを振り付けた。



写真10. (J) [31.03]



(J)⑤を右腕で後方へと押した⑥はそのいきおいで回転しながら④の方へ移動する。③は下手側へ移動する。②は③をセンター方向へと押し出す。[31.03] (写真10)

創作法-①とのコンタクトの後の①の動き、③の動きの続き、②が③を押し出すコンタクトを振り付けた。



写真11. (K) [31.04]

(K)④の方へ移動した①は、プリエから立ち上がってきた②を再びプリエへと押し下げる。後方へ移動した③は④に受け止められ、そのまま上手側へ回転させられる。センター方向へと移動した③を追ってきた②を③は右腕で押し返す。[31.04] (写真11)

創作法-①が②を下方へと押し下げるコンタクト、相手を受け止め、続いて回転を加える③と④のコンタクト、右腕を使って押し返す②と③のコンタクトが同時に起こるように振り付けた。



写真12. (L) [31.05]

(L)④をプリエへと押し下げた①はその背中をなぞるように左脚を振りまわす。③はその左脚を左手で受け止め押し返す。④に回転させられた③はそのいきおいで④の背中を押し下げプリエさせる。③は④から押し戻された②を再びセンター方向へと押し返す。[31.05] (写真12)

創作法-①と④のコンタクトの後の①の動き、その①の動きを受ける③との脚と手を使ったコンタクト、③と④のコンタクトの続き、③が②を押し戻すコンタクト、その②の動きを受けて再び押し戻す③とのコンタクトの連続を振り付けた。



写真13. (M) [31.06]

(M)③に左脚を押し返された①はそのまま回転していく。④の背中を押し下げプリエさせた③はそのまま後方を回転しながら移動していく。③は②と③の後方へと回り込む。[31.06] (写真13)

創作法-③と①のコンタクトの後の①の動きの続き、③と④のコンタクトの後の③の動きの続き、②と③のコンタクトの後の③の動きの続きを振り付けた。

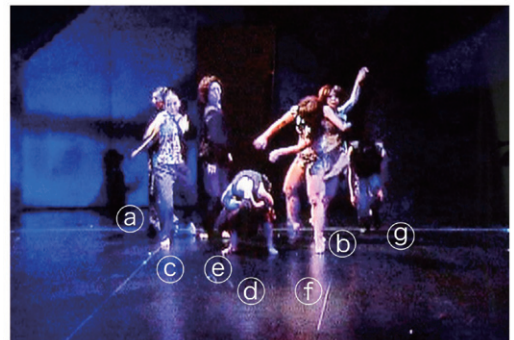


写真14. (N) [31.07]

(N)①は回転を止めたいきおいで④の方へ移動していく。③は②と③の間をすり抜けて出てくる。③は④の前方へと移動してくる。[31.07] (写真14)

創作法-①の動きの続き、③の動きの続き、③の動きの続きを振り付けた。

(O)①は後方から④の腰をつかみリフトする。④は後方から③の腰をつかみリフトする。③は再び②と③の方向へと向かい間を抜けようとする。[31.08] (写真15)



写真15. (Q) [31.08]

創作法-①と④のリフトを使ったコンタクト, ⑧と⑥のリフトを使ったコンタクト, ③の動きの続きを振り付けた.



写真16. (P) [31.09]

(P)①と③の間を③がすり抜けることにより①と③はそれぞれ押された方向に回転していく. ④はリフトから着地する. [31.09] (写真16)

創作法-①と③を③が回転させるコンタクト, ①と④のコンタクトの続きを振り付けた.



写真17. (Q) [31.10]

(Q)回転してその勢いでプリエした③の腰を①は後方からつかみリフトする. ③は後方へと移動していく. [31.10] (写真17)

創作法-③と①のリフトを使ったコンタクト, ①と③と③とのコンタクトの後の③の動きの続きを振り付けた.



写真18. (R) [31.11]

(R)③がリフトから着地したのをきっかけに, ①②③④⑤⑥⑦⑧それぞれが移動していく. [31.11] (写真18)

創作法-③と①のコンタクトが終わったのをきっかけにした, ①②③④⑤⑥⑦⑧の移動の仕方を振り付けた.

開演後30分55秒から31分11秒までのわずか16秒, つまり上記した(B)から(R)までの間に, 1人のダンサーが, 横1列に並んだダンサー達の中に侵入してきたのをきっかけにして, そのムーブメントは他を巻き込みながら著しく変化していている事がわかる. 作者は, 平穏を守られているはずの空間に何かが入り込んできた事による混乱を, ある時は同時に, またある時は時間差をつけながら, コンタクト・ムーブメントを同時多発的に発生させる事によって表現しようとしている. このパートに代表されるように一か所に加えられた刺激が次々に波及して全体に広がっていくという動きの複雑さを出す為に, 重力の法則にのっとりながら, 重心を維持せず, オフ・バランスで, 互いに身体を支え合って展開し, さらにパートナーとの動きのエネルギーや弾みの力を取り込むことによって, 重心をはぐらかし, むしろ勢いによって一つの身体ではなし得ない妙技や形を創り出してしまいうコンタクト・インプロヴィゼーションの手法を使って作られたコンタクト・ムーブメントを幾重にも多用した点が, 作者の振付に大きな特徴を与えていると言える.

#### IV. ま と め

今回の研究対象作品『棲息－SEISOKU』において、その振りには多種多様なコンタクト・ムーブメントが用いられている。

前回の研究対象作品『旅芸人』と比較して、特に今回の作品では、同時多発的に展開されるコンタクト・ムーブメントが多用されるようになってきており、1つのコンタクト・インプロヴィゼーションから作られたコンタクト・ムーブメントが終わった後も、さらにそれに続く新たなコンタクト・インプロヴィゼーションを続けることによって、複雑に入り組んだコンタクト・ムーブメントが延々と繰り返されていっている。

コンタクト・インプロヴィゼーションの動きは即興としてその場限りのものであるが、このようにダンスのメソッドとしてコンタクト・インプロヴィゼーションの手法を用いる事によって、即興によって作り出された動きの数々は、ダンサーにムーブメントとして振り付けられ、即興でしか見られなかったような動きも再現できるようになった。またそれが実際に作品の中で用いられる事によってより複雑に変化してきているといえる。

前回の研究では、「一般的な振付同様、作者オリジナルのコンタクト・ムーブメントを作り出していくことが、これからの課題であろう。」と述べたが、Company Resonance 作品『棲息－SEISOKU』の中ではこの幾重

にもつながったコンタクト・ムーブメントの連鎖が作品に作者オリジナルの作風を作り出していると言える。

#### 参考・引用文献

- 1) Cynthia J. Novack, [立木あき子・菊池淳子訳] (2000) コンタクト・インプロヴィゼーション 交感する身体, フィルムアート社  
(原著) Cynthia J. Novack. (1990) Sharing the Dance Contact improvisation and American Culture, University of Wisconsin Press. 11, 136~148
- 2) Paxton Steve. (1980) Fall after Newton TRANSCRIPT; Contact Quarterly vol. 13 2~3
- 3) 松山善弘 (2001) コンテンポラリー・ダンスにおけるコンタクト・インプロヴィゼーションの影響－ジョン・ジャスパーを中心に－日本女子体育大学紀要 第31巻 111~120
- 4) 松山善弘 (2009) 舞踊創作に関する一考察－Company Resonance 作品「旅芸人」におけるコンタクト・ムーブメントの使われ方について－日本女子体育大学スポーツトレーニングセンター紀要 vol. 12 25~29

(平成22年9月14日受付)  
(平成22年11月24日受理)

