

# 創作ダンスにおける主題の創造場面の分析

## Analysis of the scene of creation of the theme in creative dance

新田 一洋<sup>†</sup>

Kazuhiro Nitta

<sup>†</sup>青山学院大学

Aoyama Gakuin University

c8123008@aoyama.jp

### 概要

本研究では、創作ダンスの創造場面における対話や環境などの観点から作品の主題がどのように創造されているか、ダンサーとして熟達していない非熟達者がどのような要因によって創造に主力として参加することができるのかを多層的に検討してきた。その結果、参加者たちは創作ダンスに取り組む共同体としての集合的な主体性（エージェンシー）を構成し、創造活動をしており、その営み自体が熟達者と非熟達者の相互行為を可能とし、創造性を促進させていることが示唆された。

キーワード：創作ダンス（creative dance）、主体性（agency）、創造性（creativity）

### 1. はじめに

現代のダンスのジャンルの一つに「創作ダンス」というものがある。創作ダンスは体育教育の文脈から派生したジャンルであり、高校生や大学生を中心に競技として取り組まれている。毎年8月には、ダンスの甲子園とも呼ばれる国内最高峰の創作ダンスのコンクールである『全日本高校・大学ダンスフェスティバル（神戸）』（以下、AJDF）という全国大会があり、多くの団体はAJDF出場を目指し、日々鍛錬を積んでいる。

一般的なダンス学習、特にストリート・リズム系ダンスでは振付師という熟達者が振り付けを創造し、非熟達者へ振り付けを通じた知識・技術の教え込みが行われている。その一方で創作ダンスでは、熟達の度合いが異なる参加者たちが即興的に共同し、主題や振り付けを創発し、作品を創造するという特徴がある。創作ダンスの実践において興味深いことは、熟達度合いの異なる参加者たちが即興的な対話や身体活動を通し、彼ら特有の作品の世界観を構築し、共同的に振り付けや主題を創造している点である。

本研究では、高校生や大学生の創作ダンスコンクールの最高峰である『全日本高校・大学ダンスフェスティバル（神戸）』に出場経験のある大学ダンス部を対象に、

全12回の参与観察を実施した。そのうち、作品の主題のモチーフが創造された第1回の創造場面に焦点を当て、創作ダンスの創造場面における対話や環境などの観点から作品の主題がどのように創造されているか、ダンサーとして熟達していない非熟達者がどのような要因によって創造に主力として参加することができるのかを多層的に検討していく。

### 2. 問題と目的

創作ダンスには上述したように、熟達度合いの異なる参加者たちが即興的な言語的・身体的なやりとりによって共同的に作品を創造しており、創造に参加する参加者の中には、創作ダンスの経験が全くない非熟達者も存在する。一般的に競技や芸術創作を行うためには基礎力が必要だが、創作ダンスのフィールドにおいては新参者、つまり非熟達者が1年足らずで全国大会に主力として出場するという事象が生じている。

本研究では、ダンサーとしての能力が熟達していない非熟達者が、どのような要因によって創造に主力として参加することができるのか、多層的に検討していく。

### 3. 方法

#### (1) 協力者

都内の私立大学で活動を行う大学ダンス部に所属する大学生3名、OB1名、指導する顧問1名に協力を依頼した。本研究で対象とする第1回目に参加したのは顧問を除く4名であった。

#### (2) 調査時期及び調査内容

2024年2月から2024年4月までにかけて、平日を中心とした創作ダンスに取り組む大学ダンス部の活動に全12回の参与観察を行った。調査時間は一回につき3時間から5時間程度であった。調査参加者、その創作ダンス歴などについて表1にまとめた。対象とした団体は新入生歓迎会に向けて創作活動を行っており、夏

の全国大会で発表する作品の萌芽的な作品としても位置付けられていた。

表1 主要な参加メンバー

A	OB (大学院1年)	男性	歴9年
B	大学3年	女性	歴6年
C	大学2年	女性	歴1年未満
D	大学3年	男性	歴3年

フィールドワーク中は映像撮影および活動に関するメモの記録を行った。その後、フィールドワークを通して得られた映像やメモ、経験を参照しながら、場所や日時、生じた出来事や発話などをまとめたフィールドノートを作成した。

また、執筆者自身もフィールドワークに参加し、積極的に創作ダンス活動を行っていた。これは、実際に創造活動を行うことで活動のリアリティを捉えることを第一の目的としている。また、執筆者自身が創作ダンスの経験、受賞歴を有しているため、以下の分析では執筆者自身の活動の直観的な理解も参照している。

創作ダンスにおける創造の流れは、おおよそ以下の4段階に分かれる。第一に、情報を収集したり、アイデアを出し合ったりすることで作品の主題を決める段階である。第二に、主題に応じた作品の構成を構築し、使用する楽曲や振り付けの核となる身体モチーフを探索する段階である。第三に、身体モチーフや楽曲の解釈を展開させ、振り付けや衣装、作品構成を精緻化し、作品を作り上げる段階である。第四に、完成した作品を踊り込み、振り付けの巧みさや技術力の向上、表現力を向上させる段階である。ただし、第一段階から第二段階については不可逆なものではなく、例えば、使用したい楽曲からイメージを膨らませ主題が創造されることや、核となる身体モチーフや衣装案から主題が創造されることもある。

本研究では「創作ダンスにおいて作品の主題がどのように創造されているのか」というリサーチ・クエスションを明らかにするために、フィールドノートを繰り返して読み直すとともに、ビデオカメラで録画したメンバーの相互行為を検討する作業を行った。

#### 4. 倫理的配慮

研究参加者全員に対し、研究開始前に研究内容を説明し、同意を得た。また、撮影の際はいつでも録画を中

止できること、撮影後も使用して欲しくない箇所があればいつでも削除できることお伝え、掲載する画像に関しては顔などの個人情報がかからないよう処理を施すこととした。フィールドワークの参加メンバーの名前についても匿名化している。なお、本研究の実施手順に関しては青山学院大学倫理審査委員会による倫理審査を受け、承諾されている (H23-042)。

#### 5. 結果と考察

以下では、主題が創造されるまでの流れを4つの事例にわけ、特徴的なフィールドノートの記述を紹介しながら、創作ダンスにおける主題がどのように創造されているかを検討する。その上で、熟達者と非熟達者が自然と共同している要因がどのようなところにあるのかについて考察していく。

##### [事例1]

2024年2月27日の活動にて。

4月に学内で行われる新入生歓迎会に向けて作品作りをする。既にR&B作品とED作品(いずれもリズム系ダンス)は内容が固まっているが、創作ダンス作品のみ何も決まっていない状態である。創作ダンス作品のテーマについて、座ってストレッチをしながら雑談まじりにアイデア出しをしている。最初は各々が別々の方向を向いたり、歩き回ったりしていたが、徐々に円形の形になり全員が中心を向いた状態で対話をするようになっていった。どのような雰囲気にしたいか、これまでの創作活動で没になったアイデアや実際に演じた作品、自分たちがこれまでに鑑賞した他校の作品などを参照しながら話を広げていく。

##### [事例2]

広がった話を一度整理し、再度どのような雰囲気にしたいか絞り込み始める。1人の参加者が明るい雰囲気にしたくと提案したことで、明るさの種類について話が展開した。コミカルなのか、綺麗な明るさなのかという選択肢が提示され、綺麗さは向かないという集団の意思決定がされ、コミカルさを作品のベースに据えることとなった。その上で、過去作品の没アイデアとして出ていた『ビール』という作品についての対話がなされた。新入生歓迎会において、主たる鑑賞者が新一年生であることを加味し、『ビール』という作品の内容は通じないものだという鑑賞者としての視点が生じた。ま

た、一年生を笑わせたいという伝え手としての視点も生じた。

#### [事例3]

このように、集合的な主体性（エージェンシー）が構成され、共同体がコミカルな作品作りに向かい始め、トレンドについて語り始める。「ハッピーな作品にしたい」という発話から、「ハッピー」という言葉に皆が反応し、当時のトレンドであった猫と山羊がやりとりしているように見えるミーム動画が対話に出てくる。その対話の中で、出演できる部員が3名しかいないことに対する言及がなされ、1人が小道具を使うことを提案し、室内の端に置かれていた椅子を持ってきた。そこで、先ほどのミーム動画と椅子でできること、椅子取りゲームから就職活動という主題を創造した。

#### [事例4]

現在、参加者が現実世界で置かれている状況（例えば、保育実習先の出来事や就職活動中の出来事など）をもとに、椅子の奪い方や座り方など、椅子取りゲームの内容を発展させていた。また、椅子にキャストがついていたことから、椅子に座ってその場を椅子に乗って滑走するという動きが創造された。

上記の事例から、参加者たちは対話の中で各々が持っている考えや作品に対する志向性をすり合わせ、創作ダンス活動に取り組む共同体としての集合的な主体性（エージェンシー）を構成していたと言える。このように、熟達者と非熟達者という異なる主体性を持って創造に参加するのではなく、団体として集合的な主体性を構成したことが、非熟達者が創造に主力として参加できる一因なのだと考えられる。

青山（2012）は、主体は固定的な何かではなく、モノの関係のあり方の変化によって、ダイナミックにその都度生成されるモノであると述べている。創作ダンスに取り組む共同体においても主体性は、取り組む目標（例えば、新入生歓迎会やコンクールなど）やその時の構成員によってその都度生成されていると言えよう。創作ダンスにおける創造は、熟達者と非熟達者という人々の属性によって成り立つものではなく、伝え手である参加者や受け手である観客との関係性の間に生成された主体性をもとに、どのように伝えていくか表現技法を模索しながらその共同体特有の世界観が構成され、作品が創造されていると言えよう。

上述したように、創作ダンスでは第一に、情報を収集したり、アイデアを出し合ったりすることで作品の主題を決める段階がある。本事例では、あらかじめ調べたり情報を収集したりする時間を設けなかったため、過去作品やこれまでの蓄積された没アイデアなどへの言及がされていたと考えられる。また、創作ダンス作品は主題に沿った身体を作りあげ、作品に参加するため、表現のリアリティさを常に追求する。そのため、現実にある多様なものを援用し主題や作品を創造していく。例えば、本事例では参加者自身の保育実習や就職活動の経験、日常で触れているトレンドなどを持ち寄り、その場にあった椅子というアクターに結びつけ就職活動という主題を創造した。

中野・岡田（2015）はプロのコンテンポラリーダンサーの振付創作認知プロセスを分析しており、プロのコンテンポラリーダンサーは様々な対象から発想のきっかけを得る「着想の観点」、それを様々な身体運動として具現化するための「具体化の観点」、この2つを方向付け組織化する「目的」という観点で捉えられることが明らかになったと述べている。アマチュアの創作ダンスに取り組む大学生たちも、自然と類似したプロセスを辿っていることが観察できる。これは、そもそも創作ダンスとコンテンポラリーダンスが共に魅力的で独創的な振り付けを創造するジャンルであることが関係していることが推察される。また、プロのコンテンポラリーダンサーと類似したプロセスをアマチュアの参加者たちが辿ることができている要因として、参加者たちが集合的な主体性を構成していることが関係していると考えられる。

椅子というアクターと対話を経て創造された就職活動という主題から、「就職活動は椅子取りゲーム」というモチーフを創発した。これは、椅子というアクターが環境に置いてあったことから、座るか座らないか、もしくは椅子を奪うのかといった選択圧、つまり選択可能性が生じていた。現実の就職活動において椅子があるということは企業に内定すること、椅子に座れないことは選考で落選することを意味する。このような現実世界で対面しているリアリティと椅子というアクターが相互作用したことで、モチーフが創発されたと言えよう。

## 6. 結語

本研究では、創作ダンスの創造場面における対話や

環境などの観点から作品の主題がどのように創造されているか、ダンサーとして熟達していない非熟達者がどのような要因によって創造に主力として参加することができるのかを多層的に検討してきた。

事例1・2からは、参加者たちは直接的に想像とは関係のない雑談の中で各々が持っている考えや作品に対する志向性をすり合わせ、創作ダンス活動に取り組む共同体としての集合的な主体性(エージェンシー)を構成していたことが確認された。

このような雑談という一見意味のない活動が、創造活動を促進させる前段階において、集合的な主体性、言い換えればその共同体がこれから創造する方向性を決め、創造性を促進させていたと言えよう。そのため、熟達者と非熟達者という関係性の中で教え込みが行われるのではなく、集合的な主体性を持った共同体の一員として非熟達者が参与していたことが創造に主力として参加できる一因となっていることが推察される。

今後の課題として、本研究では触れることができなかった参加者たちの相互作用を細かく観察したり、創造が行われていた現場の環境に着目したりし、モノの相互行為に関する研究や、インタビュー調査を用いてどのようなことを考えながら創造をしていたかなどを研究していく予定である。

## 7. 文献

- 青山征彦. (2012). エージェンシー概念の再検討: 人工物によるエージェンシーのデザインをめぐって. 認知科学, 19(2), 164-174.
- 中野優子, 岡田猛. (2015). コンテンポラリーダンスにおける振付創作過程の解明. 舞踊学, 2015(38), 43-55.